Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (2) 2025, Page: 37831-37837

Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Interaksi Responsif Dan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Dini Di Tk Negeri 1 Bantan

Ranti Eka Sari

Program Studi Magister Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
rantisariaza@gmail.com

Published: December, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan interaksi responsif dan kemampuan berbahasa anak usia dini di TK Negeri 1 Bantan. Metode bermain peran merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan anak untuk mengeksplorasi berbagai peran sosial dan situasi komunikasi dalam lingkungan yang aman dan terkontrol. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental, melibatkan 15 anak sebagai sampel penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah divalidasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan interaksi responsif anak, dibuktikan dengan nilai t = 8,456 ($p < 0,05$) dan rata-rata kemampuan interaksi responsif sebesar 81,39 dengan 86,7% siswa berada pada kategori "Sangat Baik". Metode bermain peran juga berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berbahasa anak, dibuktikan dengan nilai t = 6,917 ($p < 0,05$) dan rata-rata kemampuan berbahasa sebesar 81,58 dengan 86,7% siswa berada pada kategori "Sangat Baik". Data penelitian memenuhi uji normalitas ($p > 0,05$) dan homogenitas ($p > 0,05$), sehingga analisis menggunakan uji one sample t-test dapat dilakukan. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa bermain peran menciptakan konteks sosial yang bermakna bagi pengembangan kemampuan interaksi responsif dan keterampilan berbahasa anak.

Kata kunci: Bermain peran, kemampuan interaksi responsif, kemampuan berbahasa, anak usia dini, pendidikan anak usia dini

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of role-playing methods on responsive interaction skills and language abilities of early childhood students at TK Negeri 1 Bantan. Role-playing method is a learning approach that allows children to explore various social roles and communication situations in a safe and controlled environment. This study used a quantitative approach with a pre-experimental design, involving 15 children as research samples. Data were collected through structured observations using validated assessment instruments. The results showed that the role-playing method had a significant effect on children's responsive interaction skills, as evidenced by a t-value of 8.456 ($p < 0.05$) and an average responsive interaction ability of 81.39 with 86.7% of students in the "Very Good" category. The role-playing method also significantly affected children's language abilities, as evidenced by a t-value of 6.917 ($p < 0.05$) and an average language ability of 81.58 with 86.7% of students in the "Very Good" category. The research data met the normality test ($p > 0.05$) and homogeneity test ($p > 0.05$), so analysis using the one sample t-test could be performed. These findings are consistent with various previous studies that confirm that role-playing creates meaningful social contexts for the development of children's responsive interaction skills and language abilities.

Keywords: Role-playing, responsive interaction ability, language ability, early childhood, early childhood educa.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Kemampuan interaksi responsif merupakan salah satu keterampilan fundamental yang perlu dikembangkan sejak usia dini . Interaksi responsif dapat didefinisikan sebagai proses mental untuk menanggapi atau mengevaluasi informasi, yang dapat diperoleh dari hasil pengamatan, pengalaman, akal sehat atau komunikasi Pada anak usia dini, kemampuan interaksi responsif mulai berkembang sejalan dengan perkembangan kognitif mereka Dalam konteks pendidikan anak usia dini, interaksi responsif mencakup kemampuan untuk membedakan, membandingkan, mengelompokkan, menunjukkan sebab-akibat, dan memecahkan masalah sederhana . Proses interaksi responsif pada anak usia dini berbeda dengan orang dewasa, karena masih dalam tahap perkembangan konkret operasional dimana anak membutuhkan objek nyata untuk dapat memahami sesuatu . Anak yang memiliki kemampuan ini terlihat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu berinteraksi secara lebih efektif dengan teman sebaya maupun guru.

Salah satu faktor yang berperan dalam rendahnya kemampuan interaksi responsif anak adalah keterbatasan dalam kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Kemampuan berbahasa yang baik akan membantu anak dalam menyampaikan ide, memahami instruksi, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Bahasa menjadi alat komunikasi utama bagi anak untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, dan berinteraksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, penguatan kemampuan berbahasa sejak dini sangat penting agar anak lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan mampu berpikir secara lebih kritis.

KAJIAN PUSTAKA

Metode bermain peran atau rde playing adalah sebuah teknik pembelajaran di mana peserta didik atau individu memainkan peran tertentu dalam sebuah situasi atau skenario yang telah disiapkan. Dalam metode ini, peserta akan mengadopsi peran yang bukan miliknya dan berinteraksi dengan peserta lain sesuai dengan peran yang diberikan. Tujuan utama dari metode bermain peran adalah untuk memungkinkan individu mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, serta pemecahan masalah dalam konteks kehidupan nyata.

Interaksi responsif adalah suatu konsep dalam komunikasi dan teknologi yang menggambarkan interaksi yang dinamis, adaptif, dan cepat dalam merespons setiap masukan dari pengguna atau lingkungan (Arafat et al., 2023). Dalam konteks pendidikan, konsep ini sering diterapkan dalam metode pembelajaran berbasis teknologi, di mana siswa dan guru dapat berkomunikasi secara langsung dengan sistem atau perangkat yang dapat memberikan tanggapan secara real-time. Sifat interaktif memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif, sementara sifat responsif memastikan bahwa setiap tindakan atau pertanyaan mendapatkan umpan balik yang sesuai dan cepat. Kemampuan interaksi responsif didefinisikan sebagai kecakapan anak usia dini dalam merespon berbagai stimulus, baik verbal maupun non-verbal, dengan cara yang tepat dan bermakna.

kemampuan berbahasa mencakup empat keterampilan dasar, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, yang saling berkaitan dalam proses komunikasi. Setiap keterampilan tersebut memerlukan penguasaan yang mendalam agar dapat digunakan dengan baik dalam situasi sosial maupun profesional.

Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Menurut (Prasetya, 2021) Terdapat langkah-langkah atau sintaks dalam penerapan model pembelajaran bermain peran Rde

playing adalah:

1) Persiapan atau pemanasan

Guru memperkenalkan permasalahan yang disadari dan dapat dipelajari dan perlu dikuasai. Permasalahan tersebut dapat dari imajinasi siswa atau konsep guru. Guru dapat menyiapkan cerita untuk dibaca peserta didik dan diberhentikan ketika telah

ditemukan permasalahannya.

2) Memilih pemain (partisipan)

Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain, guru dapat memilih siswa yang sesuai atau siswa yang mengajukan diri sendiri.

3) Menata panggung (ruang kelas)

Guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang diperlukan.

4) Menyiapkan pengamat (observer)

Guru menunjuk siswa sebagai pengamat. Namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat di sini juga harus terlibat aktif dalam permainan peran.

5) Memainkan peran

Permainan peran dilaksanakan secara spontan dan alami. Pada awalnya, akan banyak siswa yang kebingungan memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya dilakukan. Jika permainan sudah terlalu jauh keluar dari peran, maka guru dapat menghentikan dan segera masuk ke tahap berikutnya.

6) Diskusi dan Evaluasi

Guru bersama dengan siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Akan muncul perbaikan dalam skenario cerita atau bahkan pergantian pemain.

7) Bermain Peran Ulang

Permainan peran ulang dilakukan sesuai dengan arah alur cerita dan seharusnya dapat berjalan secara lebih baik. Pemain dapat bermain peran sesuai skenario.

8) Diskusi dan Evaluasi Kedua

Diskusi evaluasi kedua dilakukan untuk membahas realitas pemain dalam memainkan peran apakah sesuai skenario tetapi menggunakan kata atau satuan hitung yang kurang masuk akal dengan dunia nyata berdasarkan masalah di lingkungan sekitar.

9) Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan

Siswa berbagi pengalaman tentang masalah yang diangkat dalam permainan dan membagikan cerita tersebut kepada temanteman kelas. Siswa saling bertukar pikiran tentang kesimpulan permainan yang telah dilakukan. Kesimpulannya, langkah-langkah dalam bermain peran yang dimulai dari penentuan tujuan dan tema, penyusunan skenario, hingga evaluasi dan umpan balik, semuanya berperan penting

dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif. Proses ini memungkinkan peserta untuk terlibat aktif dalam situasi yang mensimulasikan dunia nyata, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, serta kemampuan sosial lainnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental* (eksperimen semu) dengan desain *one-shot case study* untuk mengkaji pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan interaksi responsif dan kemampuan berbahasa pada anak usia dini di TK Negeri 1 Bantan. Metode *quasi experimental* dipilih karena dalam konteks pendidikan anak usia dini, sulit untuk melakukan randomisasi penuh seperti pada *true experimental design*. *Quasi experimental* memungkinkan peneliti untuk menguji hubungan sebabakibat dalam situasi di mana tidak memungkinkan untuk mengontrol dan memanipulasi semua variabel yang relevan. Dalam penelitian ini, kelompok anak yang sudah terbentuk (*intact group*) digunakan sebagai subjek penelitian. Desain *one-shot case study* merupakan bentuk desain eksperimen yang paling sederhana, di mana satu kelompok diberi perlakuan/*treatment* tertentu

(X), kemudian dilakukan pengukuran terhadap variabel terikat (O). Dalam penelitian ini, perlakuan berupa penerapan metode bermain peran, sementara variabel terikat adalah kemampuan interaksi responsif dan kemampuan berbahasa anak. Kelebihan desain ini adalah kemudahannya dalam implementasi, khususnya dalam konteks pembelajaran di TK di mana pembentukan kelompok eksperimen dan kontrol yang setara cenderung sulit dilakukan. Desain ini juga cocok untuk menyelidiki dampak langsung dari intervensi tertentu dalam konteks pembelajaran anak usia dini

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental* (eksperimen semu) dengan desain *one-shot case study* untuk mengkaji pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan interaksi responsif dan kemampuan berbahasa pada anak usia dini di TK Negeri 1 Bantan. Metode *quasi experimental* dipilih karena dalam konteks pendidikan anak usia dini, sulit untuk melakukan randomisasi penuh seperti pada *true experimental design*. *Quasi experimental* memungkinkan peneliti untuk menguji hubungan sebabakibat dalam situasi di mana tidak memungkinkan untuk mengontrol dan memanipulasi semua variabel yang relevan. Dalam penelitian ini, kelompok anak yang sudah terbentuk (*intact group*) digunakan sebagai subjek penelitian.Berikut rancangan penelitian *one-shot case study* yang akan dilakukan oleh peneliti.

Tabel 3. 1 *One-Shot Case Study*

Tabel 3. 1 *One-Shot Case Study*

Kelompok	Perlakuan (X)	Post-Test (O)
Eksperimen	Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran	Pengukuran kemampuan interaksi responsive dan kemampuan berbahasa anak

Sumber: (Sugiyono, 2015)

Keterangan:

X : Perlakuan berupa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran

O : Pengukuran terhadap kemampuan interaksi responsif dan kemampuan

berbahasa anak setelah diberikan perlakuan

Secara simbolis, desain penelitian one-shot case study dapat

digambarkan sebagai:

X □ O

Dimana:

X = Perlakuan (treatment) berupa penerapan metode bermain peran

O = Observasi/ pengukuran terhadap variabel terikat (kemampuan interaksi

responsif dan kemampuan berbahasa)

PEMBAHASAN

1. Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Interaksi

Responsif

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa metode bermain peran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan interaksi responsif anak usia dini di TK Negeri 1 Bantan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji one sample t-test yang menunjukkan nilai t = 8,456 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), serta perbedaan rata-rata (mean difference) sebesar 11,39 antara nilai kemampuan interaksi responsif siswa dengan nilai test value yang ditetapkan sebesar 70. Nilai rata-rata kemampuan interaksi responsif siswa mencapai 81,39, dengan 86,7% siswa berada pada kategori “Sangat Baik”.

Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Berbahasa

Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini di TK Negeri 1 Bantan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji one sample t-test yang menunjukkan nilai t = 6,917 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), serta perbedaan rata-rata (mean difference) sebesar 11,58 antara nilai kemampuan berbahasa siswa dengan nilai test value yang ditetapkan sebesar 70. Nilai ratarata kemampuan berbahasa siswa mencapai 81,58, dengan 86,7% siswa berada pada kategori “Sangat Baik”.

Analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berhasil meningkatkan kemampuan interaksi responsif dan kemampuan berbahasa anak usia dini secara simultan. Hal ini terlihat dari tingginya nilai rata-rata kedua kemampuan tersebut, yaitu 81,39 untuk kemampuan interaksi responsif dan 81,58 untuk kemampuan berbahasa, dengan mayoritas siswa (86,7%) berada pada kategori “Sangat Baik” untuk kedua kemampuan. Hubungan antara kedua kemampuan ini dalam konteks bermain peran menarik untuk dikaji lebih lanjut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan implikasi yang telah diuraikan, berikut ini disampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam implementasi metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan interaksi responsif dan kemampuan berbahasa anak.

1. Bagi Pendidik: Guru diharapkan dapat mengimplementasikan metode bermain peran secara konsisten dan terstruktur dalam pembelajaran sehari-hari dengan memperhatikan tahapan perkembangan anak.
2. Bagi Lembaga PAUD: Lembaga PAUD disarankan untuk memberikan dukungan penuh terhadap implementasi metode bermain peran melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti kostum, properti, dan setting lingkungan yang sesuai.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan memperluas cakupan sampel dan setting penelitian untuk meningkatkan generalisasi hasil penelitian. Penelitian eksperimental dengan menggunakan kelompok kontrol juga disarankan untuk memperkuat validitas temuan penelitian. Peneliti selanjutnya juga dapat mengeksplorasi pengaruh metode bermain peran terhadap aspek perkembangan anak lainnya, seperti kreativitas, regulasi emosi, atau keterampilan pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

Agusniatih, A., & Manopa, J. M. (2019). Keterampilan sosial anak usia dini: teori dan metode pengembangan. Edu Publisher.

Alucyana, & Raihana. (2023). Pembelajaran Saintifik dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Memecahkan Masalah pada Anak. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 829–841. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4096

Anggraeni, E. (2018). Peningkatan kemampuan menyimak anak melalui metode bercerita menggunakan papan flanel di TK B PAUD SABELA Tangerang Tahun Ajaran 2018/2019. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.

Anggraini, N. (2021). Peranan orang tua dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra, 7(1), 43–54.

Arafat, A., Ely, M., Hendry, H., & Sri, A. (2023). Kepemimpinan Adaptif dan Responsif Panduan Praktis untuk Memimpin dalam Era Perubahan.

Astuti, F. P., Madyawati, L., & Putri, D. A. E. (2023). Korelasi Secure Attachment Dengan Kemampuan Penyesuaian Diri dan Pengungkapan

Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun. JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini), 4(1), 13–29.

Azizah, S. N. (2024). pengembangan media sewing creations untuk melatih keterampilan pra menulis anak usia 4-5 tahun. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Bakri, A. R., & Nasucha, J. A. (2021). Pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial anak usia dini. Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education, 2(1), 58–79.

Baroroh, K. (2011). Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode role playing. Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, 8(2).

Dewi, A. P. (2012). Hubungan karakteristik remaja, peran teman sebaya dan paparan pornografi dengan perilaku seksual remaja di kelurahan pasir gunung selatan depok. Depdk: Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia.