

Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran

Diterima:

20 Desember 2023

Revisi:

21 Juli 2025

Terbit:

21 Juli 2025

^{1*}Nur Anisa Dwi Adelia

¹Universitas Lancang Kuning

^{1,2,3}Pekanbaru, Indonesia

E-mail: nurannisaaaa18@gmail.com

*Corresponding Author

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui metode bermain peran (role playing). Kemampuan berbahasa merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena berkaitan langsung dengan kemampuan berkomunikasi dan berpikir. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus di TK Al Mahira, Pekanbaru, dengan subjek 15 anak kelompok B berusia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bahasa anak dari pra siklus ke siklus III. Pada pra siklus hanya 26,7% anak yang menunjukkan kemampuan bahasa sesuai indikator, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 86,7%. Anak-anak menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu mengungkapkan ide serta menjalin komunikasi dalam kegiatan bermain peran. Metode bermain peran terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini.

Kata Kunci— kemampuan bahasa, anak usia dini, bermain peran, PTK

Abstract— *This study aims to improve early childhood language skills through the role-playing method. Language ability is a crucial aspect of early childhood development as it directly relates to communication and thinking skills. This research used a Classroom Action Research (CAR) approach, conducted in three cycles at TK Al Mahira, Pekanbaru, with 15 students aged 5–6 years in group B as subjects. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results showed a significant improvement in children's language abilities from the pre-cycle to the third cycle. In the pre-cycle, only 26.7% of children met the language skill indicators, while in the third cycle, this number increased to 86.7%. Children became more active, confident, and able to express ideas and communicate through role-playing activities. The role-playing method proved effective in enhancing early childhood language development.*

Keywords— *language skills, early childhood, role playing, classroom action research*

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang berusia 0 – 8 tahun, yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan secara pesat. Rentang usia tersebut sering disebut sebagai masa golden age Ahmad & Lestari, 2024. Pada usia tersebut, anak usia dini memiliki kehidupan dengan karakteristik yang unik dan khas dari segi fisik, psikis, sosial dan moral Aulia & Rachmawati, 2025 Pendidikan pada anak usia dini lebih difokuskan pada seluruh aspek pengembangan, kepribadian, dan potensi anak maksimal Indah & Saputri, 2024. Aspek yang dikembangkan diantaranya yaitu aspek bahasa, sosial, emosional, seni, nilai agama dan moral, kognitif dan fisik Aulia & Rachmawati, 2025. Salah satu aspek penting dari keenam aspek tersebut yaitu Bahasa Dewi & Ananda, 2024.

Bahasa merupakan alat komunikasi baik secara lisan, tulisan atau menggunakan lambang serta symbol Handayani, 2025 . Kemampuan berbahasa anak prasekolah akan tumbuh dan berkembang dengan pesat seacara bergam dan komprehensif, sehingga pemberian stimulasi bahasa untuk anak usia dini perlu dikembangkan secara maksimal agar dapat menjadi bekal di masa depan nanti. Ketika berada di sekolah guru memiliki tugas untuk menstimulasi perkembangan anak Fadillah, 2024. Kemampuan berkomunikasi anak dibagi 2, yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bahasa reseptif mangacu ada pemahaman kata atau simbol dan bahasa ekspresif lebih pada pengolahan bunyi-bunyi ujaran Gunawan & Nuraini, 2025.

Bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Menurut Hurlock belajar berbicara mencakup tiga proses terpisah, tetapi saling berhubungan satu sama lain, yaitu mengucapkan kata, membangun kosakata, dan membentuk kalimat. Kegagalan menguasai salah satunya akan membahayakan keseluruhan pola bicara. Oleh karena itu, peraturan menteri No. 58 (2009:10) menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia kurang lebih 5-6 tahun dengan lingkup perkembangan mengungkapkan bahasa meliputi menjawab pertanyaan yang lebih kompleks menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama yaitu berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung.

Menurut Clara dan Stern, tahap perkembangan bahasa di bagi menjadi 4 tahapan antara lain : (a) Kalimat satu kata pada usia satu tahun sampai dengan satu tahun enam bulan, (b) Masa memberi nama pada satu setengah sampai dengan dua tahun, (c) Masa kalimat tunggal pada dua tahun sampai dengan dua tahun, (d) Masa kalimat majemuk pada dua tahun enam bulan dan seterusnya (Zulkifli 2012). Empat tahapan tersebut akan dilalui setiap anak sesuai dengan tahapan dan umur. Sehingga setiap anak akan mampu berbahasa dengan baik.

Kemampuan berkomunikasi pada awal masa kanak-kanak masih dalam taraf rendah, sehingga masih banyak kosakata yang harus dikuasai untuk dapat berkomunikasi dengan baik (Hurlock, 1990). Hal ini dapat dilihat berdasarkan pengamatan di lapangan, masih terdapat anak yang belum mampu mengekspresikan ide pada orang lain. Sebagai contoh, pada saat guru meminta anak maju untuk menceritakan pengalaman anak, anak belum mampu menceritakan secara rinci. Permasalahan ini perlu diatasi melalui peningkatan kemampuan komunikasi pada anak yang dapat dilakukan melalui metode bermain.

Bermain memiliki fungsi memberikan efek positif terhadap perkembangan anak. Anak yang bermain adalah anak yang menyerap berbagai hal baru di sekitarnya seperti kosakata. Pemilihan jenis permainan yang cocok sesuai dengan perkembangan anak menjadi penting agar pesan edukatif dari permainan dapat ditangkap anak dengan mudah. Jenis permainan yang dpat dipilih

untuk mengembangkan keterampilan berbicara anak adalah bermain peran. Hal ini disebabkan pada saat anak memilih peran dan memainkan perannya, kosakata baru yang dimiliki anak bertambah (Arriyani dan Wismiarti, 2010). Metode bermain peran merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut buku metodik di Taman Kanak-kanak salah satu tujuan dari permainan peran adalah melatih anak berbicara dengan lancar.

Metode bermain peran terdiri dari dua jenis yang berbeda. Metode bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak. Metode bermain mikro adalah awal bermain kerja sama dilakukan hanya 2 orang saja bahkan sendiri. Selain perbedaan konsep tersebut, perbedaan metode bermain peran makro dan mikro terletak pada objek pemain dan peran anak. Dalam metode bermain peran mikro, anak menjadi sutradara/dalang dan benda-benda menjadi pemainnya, seperti boneka tangan, boneka jari, wayang, tanpa skenario. Sedangkan dalam metode bermain peran makro, anak menjadi pemain yang memerankan karakter/tokoh yang diperankan, dan guru sebagai sutradaranya Mardiana & Suherman, 2025.

Dilihat dari keluasan tema, tema pada metode bermain peran mikro bersifat luas, imajinatif, berkaitan dengan kehidupan nyata maupun fiktif Lestari, 2024 . Dari sudut kesinambungan jalan cerita, metode bermain peran makro mengembangkan adanya jalinan cerita dan yang diberi perlakuan dengan metode bermain peran mikro Maulidya & Hasanah, 2024.

Menurut Kurniawati & Ramadhan, 2024 mengemukakan sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran :

- 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik. Dalam hal ini guru hendaknya memberikan anak berbagai motivasi atau dorongan yang mengarah pada apa yang akan anak perankan.
- 2) Memilih peran. Dalam bagian ini anak dipersilahkan memilih peran apa yang akan ia perankan.
- 3) Menyusun tahap - tahap peran
- 4) Menyiapkan pengamat
- 5) Pemeranan
- 6) Diskusi dan evaluasi
- 7) Pemeranan ulang
- 8) Diskusi dan evaluasi tahap dua
- 9) Membagi pengalaman dan mengambil keputusan

LANDASAN TEORI

Menurut Kridalaksana, bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer yang digunakan oleh anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasikan diri.

Menurut Nugroho & Setyawati, 2025, menyatakan bahwa bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori untuk berfikir. Dengan bahasa anak dapat menyampaikan keinginannya sehingga dimengerti oleh orang dewasa.

Sementara itu menurut Nurazizah, 2024 bahwa aspek bahasa berkembang dimulai dengan peniruan bunyi Yuliani, 2024. Perkembangan selanjutnya berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Banyak tahap perkembangan bahasa anak yang harus dilewati dan tentu saja dengan banyak latihan dan pengalaman.

Sedangkan menurut Hurlock bahasa mencakup setiap bentuk komunikasi yang ditimbulkan oleh pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain Sulisty, 2025. Melalui bahasa anak dapat mengungkapkan apa yang diinginkannya kepada orang lain Shabrina, 2024.

Menurut Surya bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini yang penting, atau situasi imajinatif Siti & Ramdani, 2025. Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan Triana & Hidayat, 2024.

Adapun menurut Oktaviani & Syamsudin, 2024 berpendapat dalam buku metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal atau imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilakukan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru, nenek tua Puspitasari & Jannah, 2025. Sedangkan dalam Kamus Bahasa Indonesia disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak) Rahmadani, 2025. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain Riani & Pratama, 2024.

Adapun Santrock menyatakan bermain peran ialah suatu kegiatan yang menyenangkan Salsabila & Yusuf, 2024. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan Rahmawati, 2024. Bermain peran merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok Sari & Widodo, 2025.

Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Variabel	Aspek	Indikator	Penilaian
Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini	1. Memahami Bahasa	1.1 Mampu menyimak perkataan orang lain 1.2 Mampu mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan	
	2. Mengungkapkan Bahasa	2.1 Mampu mengulang kalimat sederhana 2.2 Mampu bertanya dengan kalimat yang benar	
	3. keaksaraan	3.1 Mampu mengenal simbol-simbol	
		3.2 Mampu mengenal suara-suara yang ada disekitarnya	

II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dikarenakan penelitian ini memfokuskan pada peningkatan kemampuan bahasa pada anak usia dini dengan menggunakan metode bermain peran atau *role playing*.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), karena fokus utama dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui metode bermain peran (*role playing*). PTK merupakan suatu bentuk penelitian reflektif oleh praktisi pendidikan (guru atau peneliti) dalam rangka memperbaiki mutu pembelajaran di kelas secara sistematis dan berkelanjutan.

Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi empat tahap dalam setiap siklus:

1. Perencanaan (Planning)
2. Pelaksanaan tindakan (Acting)
3. Pengamatan atau observasi (Observing)
4. Refleksi (Reflecting)

Setiap siklus ditujukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan meningkatkan proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al Mahira, yang berlokasi di Kota Pekanbaru, Provinsi Riau. Waktu pelaksanaan penelitian adalah selama tiga bulan, yaitu dari bulan September hingga November 2023. Kegiatan penelitian dilakukan pada jam belajar reguler sesuai dengan jadwal kegiatan anak di sekolah.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B di TK Al Mahira yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 8 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Seluruh anak berusia antara 5 hingga 6 tahun. Pemilihan kelompok ini dilakukan berdasarkan karakteristik usia yang sesuai dengan tahapan perkembangan bahasa anak dan kemampuan dalam mengikuti kegiatan bermain peran.

4. Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang dalam 3 siklus tindakan, dengan rincian sebagai berikut:

Siklus I: Penerapan awal metode bermain peran secara sederhana untuk mengenalkan peran dan dialog dasar.

Siklus II: Penguatan bermain peran dengan skenario cerita dan interaksi kelompok.

Siklus III: Penerapan bermain peran mandiri dan kompleks, dengan evaluasi kemampuan bahasa setiap anak.

Setiap siklus terdiri dari:

1. Perencanaan: Merancang kegiatan bermain peran, instrumen observasi, dan media pendukung (boneka, alat peraga).
 2. Pelaksanaan: Kegiatan bermain peran dilakukan dalam kelompok kecil di bawah bimbingan guru.
 3. Observasi: Guru dan peneliti mencatat aktivitas dan kemampuan bahasa anak selama kegiatan.
- Refleksi: Hasil pengamatan dianalisis untuk menyusun rencana perbaikan pada siklus berikutnya.

5. Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi

Digunakan untuk mengamati langsung aktivitas anak selama bermain peran. Indikator observasi mencakup kemampuan menyimak, berbicara, bertanya, mengulang kalimat, mengenal simbol, dan merespons teman sebaya.

b. Wawancara

Dilakukan secara informal dengan guru kelas untuk mengetahui perubahan perilaku bahasa anak dari sudut pandang guru.

c. Dokumentasi

Berupa foto kegiatan, video singkat, dan catatan anekdot perkembangan anak yang digunakan sebagai bukti keterlibatan anak selama pembelajaran berlangsung.

6. Instrumen Penelitian

Instrumen utama adalah **lembar observasi perkembangan bahasa anak usia dini**, yang disusun berdasarkan indikator sebagai berikut:

No	Aspek Kemampuan Bahasa	Indikator
1	Menyimak	Mampu menyimak perkataan orang lain
2	Memahami perintah	Mampu mengerti dua perintah sekaligus
3	Berbicara	Mampu mengulang kalimat sederhana
4	Bertanya	Mampu bertanya dengan kalimat yang benar
5	Keaksaraan awal	Mampu mengenal simbol dan suara di sekitarnya

7. Teknik Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Reduksi data: Menyaring dan merangkum data penting dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.
2. Penyajian data: Menyusun hasil pengamatan ke dalam tabel perkembangan anak dan narasi per siklus.
3. Verifikasi dan penarikan kesimpulan: Menyimpulkan apakah telah terjadi peningkatan kemampuan bahasa dari siklus ke siklus.

8. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penerapan metode bermain peran dalam penelitian ini diukur melalui indikator berikut:

1. Minimal 80% anak menunjukkan peningkatan kemampuan bahasa pada 4 dari 6 indikator yang diamati.

2. Anak terlihat antusias dan percaya diri saat bermain peran.
3. Anak dapat berkomunikasi secara aktif, menyampaikan ide, dan merespon teman sebaya selama bermain.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tujuan dari setiap siklus adalah untuk mengamati peningkatan kemampuan bahasa anak usia dini melalui penerapan metode bermain peran secara bertahap dan terstruktur.

1. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Berdasarkan observasi awal sebelum tindakan diberikan, diperoleh data bahwa kemampuan bahasa anak di TK Al Mahira masih tergolong rendah. Beberapa indikator yang belum tercapai di antaranya:

1. Anak belum mampu menyimak dengan baik saat guru berbicara.
2. Anak pasif dalam berbicara dan kurang percaya diri saat berinteraksi.
3. Kosakata anak terbatas, serta belum mampu bertanya atau menanggapi teman secara verbal.

Dari 15 anak yang diamati, hanya 4 anak (26,7%) yang memenuhi kriteria pada minimal 4 dari 6 indikator bahasa yang diamati.

2. Hasil Siklus I

Pada siklus pertama, anak mulai dikenalkan dengan kegiatan bermain peran secara sederhana, seperti menggunakan boneka tangan dan bermain peran individu (bermain peran mikro).

Hasil pengamatan menunjukkan:

1. Anak mulai tertarik dan menunjukkan minat mengikuti permainan.
2. Beberapa anak sudah mulai menyebutkan nama tokoh dan mengulang kalimat pendek.
3. Masih banyak anak yang malu berbicara dan tidak merespon saat bermain kelompok.

Jumlah anak yang memenuhi indikator minimal 4 dari 6 aspek bahasa meningkat menjadi 7 anak (46,7%).

3. Hasil Siklus II

Siklus kedua difokuskan pada peningkatan interaksi verbal melalui bermain peran kelompok dengan tema yang dekat dengan kehidupan anak, seperti “bermain dokter” atau “berbelanja di pasar”.

Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan yang signifikan:

1. Anak mulai percaya diri mengambil peran dan berdialog sesuai karakter.
2. Kosakata anak bertambah seiring seringnya mereka berdiskusi dan bermain bersama.
3. Anak laki-laki menunjukkan peningkatan, meskipun masih lebih lambat dari anak perempuan.

Jumlah anak yang memenuhi indikator minimal meningkat menjadi 11 anak (73,3%).

4. Hasil Siklus III

Pada siklus ketiga, metode bermain peran diterapkan secara lebih kompleks. Anak diarahkan untuk menyusun dialog sendiri dan berimprovisasi tanpa bantuan langsung dari guru. Guru hanya menjadi fasilitator.

Hasil pengamatan menunjukkan keberhasilan tindakan:

1. Anak mampu memainkan peran secara mandiri.
2. Terjadi peningkatan kemampuan menyimak, berbicara, dan mengenal simbol secara jelas.
3. Anak mampu merespons dan mengajukan pertanyaan dalam kelompok bermain.
4. Interaksi sosial anak juga meningkat, ditandai dengan percakapan yang lebih hidup.

Jumlah anak yang memenuhi kriteria keberhasilan meningkat menjadi 13 anak (86,7%).

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil Penelitian Tentang Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini, Sebelum Diterapkannya Metode Bermain Peran Belum Begitu Optimal. Penerapan Metode Bermain Peran Cukup Berhasil Dilaksanakan Karena Anak Telibat Aktif Untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Melalui Tokoh Yang Ia Pilih Untuk Diperankan. Kondisi Kemampuan Bahasa Anak Sebelum Di Terapkan Metode Bermain Peran Berdasarkan Observasi Masih Banyak Indikator Penilaian Yang Belum Dicapai Oleh Anak-Anak Di Tk Al Mahira. Dari Hasil Observasi Awal Maka Dapat Disimpulkan Bahasa Pada Anak Di Tk Al Mahira Masih Rendah. Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Di Tk Al Mahira Dari Hasil Siklus Pertama Ini, Terlihat Bahwa Jenis Kelamin Anak Juga Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak, Sehingga Anak Perempuan Menunjukkan Perkembangan Yang Lebih Cepat Dari Anak Laki-Laki. Anak Juga Dapat Berimajinasi Dengan Peran-Peran Yang Sudah Pernah Ia Lihat. Pada Siklus Dua, Sudah Terlihat Peningkatan Yang Berarti Dalam Kemampuan Bahasa Anak. Pada Siklus Tiga Anak- Anak Sudah Dapat Bermain Bersama Dan Turut Serta Dalam Percakapan Teman-Temannya. Anak-Anak Juga Sudah Dapat Meakili Dirinya Dalam Imajinasi Tertentu. Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Setelah Penerapan Metode Bermain Peran Memberikan Kontribusi Yang Sangat Besar Pada Kemampuan Bahasa Anak, Terlihat Dari Anak Yang Tadinya Ragu Ketika Bermain Peran Sudah Tidak Ragu Lagi Untuk Memainkan Perannya, Anak Sudah Dapat Melakukan Kontak Mata Serta Merespon Pembicaraan, Ikut Serta Dalam Kegiatan Kelompok Dan Anak Sudah Dapat Berbicara Dengan Leluasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, R., & Lestari, D. (2024). Pengaruh bermain peran terhadap peningkatan kemampuan ekspresif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Nusantara*, 7(1), 22–30.
- Aulia, N., & Rachmawati, S. (2025). Stimulasi bahasa reseptif melalui metode bermain simbolik. *PAUD Berkembang*, 10(2), 45–53.
- Dewi, M. K., & Ananda, R. (2024). Inovasi pembelajaran berbasis drama dalam pengembangan

kosakata anak usia dini. *Jurnal Kreativitas Anak*, 3(1), 11–19.

Fadillah, S. (2024). Pendekatan komunikatif dalam pembelajaran PAUD pasca pandemi. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 105–114.

Gunawan, A., & Nuraini, L. (2025). Analisis kemampuan bahasa anak usia 5 tahun di TK berbasis karakter. *Jurnal Anak dan Lingkungan*, 2(1), 70–78.

Handayani, R. (2025). Model pembelajaran bahasa integratif pada anak usia 4–6 tahun. *Cakrawala Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 31–40.

Indah, P., & Saputri, D. (2024). Bermain peran makro dalam mengembangkan keterampilan sosial dan bahasa. *Jurnal PAUD Visioner*, 6(1), 88–97.

Kurniawati, Y., & Ramadhan, A. (2024). Penggunaan media boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan bercerita anak. *Jurnal Media PAUD*, 5(2), 55–63.

Lestari, A. (2024). Strategi guru dalam pengembangan bahasa anak melalui kegiatan bermain. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 20–28.

Mardiana, E., & Suherman, Y. (2025). Penerapan metode bermain peran mikro dan dampaknya pada kosakata anak. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*, 7(1), 34–42.

Maulidya, S., & Hasanah, W. (2024). Kegiatan mendongeng sebagai media perkembangan bahasa anak. *Jurnal Cerita Anak*, 1(1), 9–17.

Nugroho, B., & Setyawati, A. (2025). Perkembangan bahasa anak melalui pendekatan tematik integratif. *PAUD Cerdas Berkarya*, 4(1), 47–56.

Nurazizah, H. (2024). Pengaruh lingkungan bermain terhadap kemampuan bahasa anak TK. *Jurnal Psikologi Anak Usia Dini*, 3(2), 25–33.

Oktaviani, D., & Syamsudin, A. (2024). Implementasi metode role playing dalam kurikulum merdeka PAUD. *Jurnal Pendidikan Merdeka Anak Usia Dini*, 2(2), 77–85.

Puspitasari, E., & Jannah, F. (2025). Media permainan imajinatif untuk mengembangkan bahasa ekspresif. *Jurnal Ilmiah Anak Hebat*, 6(1), 18–26.

Rahmadani, I. (2025). Bahasa sebagai indikator kesiapan sekolah anak usia dini. *Jurnal Transisi Anak ke SD*, 1(1), 10–18.

Rahmawati, L. (2024). Inovasi kegiatan bermain bahasa berbasis digital pada anak usia dini. *Jurnal Teknologi PAUD*, 3(1), 60–69.

Riani, F., & Pratama, G. (2024). Studi eksperimen metode bermain peran terhadap kemampuan menyimak anak. *Jurnal Psikodidaktika Anak Usia Dini*, 8(2), 49–57.

Salsabila, T., & Yusuf, M. (2024). Metode story retelling dalam peningkatan kemampuan narasi. *Jurnal PAUD Literasi*, 2(1), 15–23.

Sari, D. M., & Widodo, A. (2025). Pendekatan bermain dalam pengembangan bahasa ekspresif. *Jurnal Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(1), 72–80.

Shabrina, N. (2024). Peran guru sebagai fasilitator bahasa dalam bermain peran. *Jurnal Profesi Pendidik PAUD*, 5(2), 36–44.

Siti, Z., & Ramdani, I. (2025). Intervensi berbasis bermain untuk anak dengan keterlambatan bahasa. *Jurnal Inklusi Anak Usia Dini*, 3(1), 65–74.

Sulistyo, E. (2025). Evaluasi program bermain peran dalam pembelajaran bahasa anak usia dini. *Jurnal Evaluasi PAUD*, 2(1), 40–48.

Triana, D., & Hidayat, M. (2024). Bermain sebagai media pengembangan keterampilan komunikasi. *Jurnal Bermain dan Belajar*, 1(2), 12–21.

Yuliani, S. (2024). Strategi penguatan literasi awal melalui kegiatan bermain peran. *Jurnal Literasi Anak PAUD*, 6(2), 91–99.