

**EVALUASI METODE BERMAIN PERAN MENGGUNAKAN MODEL
CIPP DALAM MENINGKATKAN BAHASA EKSPRESIF**

SKRIPSI



Oleh:

Maulidah Adelia Putri Hamzah

NIM. 210105110006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

**EVALUASI METODE BERMAIN PERAN DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL CIPP DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA
ESKPRESIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KB-TK ISLAM KHARISMA
MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini*



Oleh :

Maulidah Adelia Putri Hamzah

NIM. 210105110006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Evaluasi Metode Bermain Peran Menggunakan Model CIPP dalam
Meningkatkan Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam
Kharisma

Oleh

MAULIDAH ADELIA PUTRI HAMZAH

NIM : 210105110006

Telah Disetujui Pada Tanggal 19 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Dr. Melly Elvira, M.Pd

NIP. 199010192019032012

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

EVALUASI METODE BERMAIN PERAN MENGGUNAKAN
MODEL CIPP UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ISLAM
KHARISMA MALANG

SKRIPSI

Oleh

MAULIDAH ADELIA PUTRI HAMZAH

NIM : 210105110006

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana PENDIDIKAN ISLAM ANAK
USIA DINI (S.Pd)
Pada 26 Mei 2026

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP : 197604052008011018

2 Ketua Sidang

Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

198802142019032011

3 Sekretaris Sidang

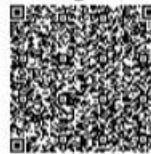
Dr. Melly Elvira, M.Pd

199010192019032012

Tanda
Tangan



Disahkan Oleh:
Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA
NIP. 198502012015031003

NOTA PEMBIMBING

22/06/2026, 18:33

Print Jurnal Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 210105110006
Nama : MAULIDAH ADELIA PUTRI HAMZAH
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Dosen Pembimbing : Dr. Melly Elvira, M.Pd
Judul Skripsi : EVALUASI METODE BERMAIN PERAN MENGGUNAKAN MODEL CIPP UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ISLAM KHARISMA MALANG

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	27 Juni 2024	Bimbingan kedua : menyusun bab 1 pendahuluan dan revisi adapun yang di revisi : 1. judul nya lebih ke bahasa ekspresif jangan kemampuan berbicara dan efektivitas diganti dengan pengaruh 2. diperbaiki lagi terkait bab 1	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	24 Juni 2024	Bimbingan 1 : menyusun bab 1 Adapun yang di revisi : 1. judul 2. variabel x menjadi kemampuan bahasa ekspresif dan variabel y bermain peran 3. dirombak semua bab 1 4. rujukannya ditambah	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	3 Juli 2024	Bimbingan 3 : revisi bab 1 Adapun yang direvisi adalah : 1. rumusan masalah dan isi dari latar belakang 2. selanjutnya dilanjutkan ke bab 2-3	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	8 Juli 2024	Bimbingan 4 adapun yang di revisi : 1. crossck antara judu, rumusan masalah dan tujuan penelitian dan bab 2 2. bab 2 untuk kajian teori lebih ditambahi dengan teori teori pendukung	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	11 Juli 2024	Bimbingan 5 1. penulisan lebih diperhatikan dengan pedoman 2. ditambah sub bab pada bab 2 3. crosscek bab 2 dan bab 3	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi

<https://empatik.uin-malang.ac.id/print/bimbingan/188>

1/3

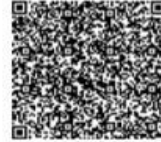
6	18 Juli 2024	Bimbingan 6 adapun yang direvisi adalah : 1. cek bab 1-3 2. membuat pedoman penelitian 3. diselaraskan antara teori, butir pernyataan dan daftar operasional 4. ditambah dengan teori pendukung terkait langkah pelaksanaan bermain peran bebas 5. diselaraskan bab 2 nya 6. tidak usah pake tabel pretest dan p[ost test lebih dijelaskan secara deskriptif saja bagaimana pelaksanaan dan metode yang harus dilakukan untuk anak 7. daftar pustaka pakai rata kanan kiri	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	28 April 2025	1. revisi kata penghubung antara teori dan awal paragraf pada latar belakang 2. revisi instrumen penelitian 3. diganti ke evaluasi kualitatif pendekatannya	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	14 Mei 2025	revisi instrumen penelitian	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	9 Agustus 2025	aploud bab 1-5 yang harus direvisi : bab 4 bagian subjek dan lokasi kalau bisa dijadikan 1 point saja ditambahkan pada bab hasil dan pembahasan	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
10	16 Desember 2025	Untuk revisi Pada bagian bab 3 diganti dengan penelitian kualitatif dengan metode evaluatif	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
11	17 Februari 2026	- Untuk poin pada evaluasi itu apa saja dijabarkan - Sumbernya lebih ditambah baik dari buku atau rujukan lainnya - untuk instrumen lebih didetailkan	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
12	11 Maret 2026	- untuk instrumen pada bagian proses lebih dijelaskan pelaksanaannya seperti apa? - bagaimana cara pelaksanaan metode bermain peran di sekolah itu	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
13	14 April 2026	- untuk bagian bab 3 lebih di ringkas ndak usah objek dan subjek - bagian bab 4 lebih dijabarkan hasil fenomena	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
14	5 Mei 2026	- untuk bagian hasil lebih dijabarkan kenyataan vs teori seperti apa - untuk sumber rujukan ditambah	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	19 Mei 2026	- untuk bagian hasil lebih dijabarkan kenyataan vs teori seperti apa - untuk sumber rujukan ditambah - cek turnitin	Genap 2025/2026	Sudah Dikoreksi

22/06/2026, 18:33

Print Jurnal Bimbingan Skripsi

- untuk bagian pembahasan ndak usah per poin lebih jadi deskripsi 1 paragraf saja
- untuk bagian hasil apakah ada sesuai dan tidak sesuai per poin antara pernyataan dan teori itu kalo ada yang tidak sesuai jelaskan dan tambahi kata-kata

Malang, 19 Mei 2026
Dosen Pembimbing



Dr. Melly Elvira, M.Pd

PERNYATAAN KEASLIAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmanirrahiim

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Maulidah Adelia Putri Hamzah
NIM : 21010511006
Fakultas/Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Evaluasi Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Model Cipp Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Eskpresif Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Islam Kharisma Malang

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 19 Juni 2026

Pembuat Pernyataan



Maulidah Adelia Putri Hamzah

NIM.210105110006

LEMBAR PLAGIARISME



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ainur Rochmah
NIP : 199012092020122003
Jabatan : UP2M

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : MAULIDAH ADELIA PUTRI HAMZAH
NIM : 210105110006
Konsentrasi : Perkembangan Bahasa dan Literasi
Judul Skripsi : **EVALUASI METODE BERMAIN PERAN MENGGUNAKAN MODEL CIPP
DALAM MENINGKATKAN BAHASA EKSPRESIF**

Menerangkan bahwa penulis skripsi mahasiswa tersebut dinyatakan **LOLOS PLAGIARISM** dari **TURNITIN** dengan nilai *Originaly report*:

SIMILARTY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATION	STUDENT PAPER
20%	18%	12%	14%

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 24 Mei 2026
UP2M



Ainur Rochmah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Evaluasi Metode Bermain Peran dengan Model CIPP dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun”** dengan lancar dan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari masa kegelapan menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan dan peradaban seperti saat ini.

Penyusunan skripsi ini diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, arahan serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si, CAHRM., CRMP selaku Ibu Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA selaku Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Akhmad Mukhlis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,
4. Ibu Dr. Melly Elvira, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta motivasi dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini. Segala kritik, saran dan masukan beliau sangat membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan khususnya Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan

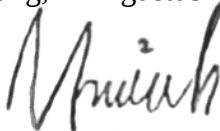
ilmu, pengalaman serta pembelajaran yang bermanfaat kepada penulis selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.

6. Penulis juga menyampaikan terimakasih kepada Ibu Nurlaeli Fitriah, M.Pd selaku dosen wali penulis yang senantiasa memberikan arahan, perhatian, serta bimbingan dengan penuh kesabaran sejak awal perkuliahan hingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
7. Penulis juga menyampaikan terimakasih kepada Bapak Bintoro Widodo M.Pd dan Ibu Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd selaku dosen penguji skripsi yang senantiasa memberikan arahan, saran dan kritikan serta perhatian dan bimbingan dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada Ibu Ananda Putri Robiatul Adawiyah, S.Pd selaku koordinator sekolah KB-TK Islam Kharisma Malang yang telah memberikan dukungan, motivasi serta arahan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Teruntuk Bapak Aminuddin, sosok yang akrab dipanggil Papa oleh penulis, terimakasih atas segala kasih sayang, doa, perhatian dan dukungan yang selalu diberikan kepada penulis. Kehadiran Papa dalam kehidupan penulis menjadi sumber kekuatan dan semangat dalam menjalani setiap proses kehidupan, termasuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Terimakasih yang tulus penulis sampaikan kepada Ibu Imroatul Khasanah, S.Pd yang selalu menjadi sosok istimewa dalam kehidupan penulis. Beliau bukan hanya sebagai orangtua tetapi juga sebagai guru, sahabat, rekan kerja sekaligus tempat berbagi cerita bagi penulis. Segala doa, kasih sayang, dukungan dan kepercayaan yang diberikan menjadi kekuatan besar bagi penulis untuk terus berkembang dan menyelesaikan pendidikan ini dengan baik.
11. Kepada adik penulis, Natasya Dwi Anggraini Fitri Hamzah, penulis mengucapkan terimakasih atas dukungan, doa, semangat, serta perhatian yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran dan cerita-cerita sederhana yang dibagikan mampu menjadi penghibur bagi penulis di tengah rasa lelah selama menyelesaikan tugas akhir.

12. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada sahabat penulis, Moezenatus Sholihah, Wardatus sholihah serta keluarga besar mas di salah satu kota tempat penulis pulang, terimakasih atas segala dukungan, perhatian, doa dan kebersamaan yang telah diberikan selama kurang lebih. 4 tahun terakhir. Banyak pengalaman, pelajaran, dan nilai kehidupan yang penulis peroleh melalui kebersamaan tersebut, terutama tentang arti kepedulian, ketulusan dan saling membantu.
13. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada diri sendiri atas semangat dan ketekunan dalam menyelesaikan proses penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan terbuka menerima kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan karya ilmiah ini di masa mendatang. Besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi para pembaca. Aamiin ya Rabbal 'alamin.

Malang, 27 Agustus 2025


Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
LEMBAR PLAGIARISME	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR TRANSLITERASI ARAB LATIN	xvi
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
ملخص.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Ruang Lingkup Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Penelitian Terdahulu	10
B. Kajian Teori.....	12
C. Kerangka Konseptual.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
A. Pendekatan dan jenis penelitian.....	37
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	37
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	38
D. Data dan Sumber Data	39
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	43

G. Teknik Penjamin Keabsahan Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian	47
B. Hasil evaluasi pelaksanaan metode bermain peran	47
1. Hasil Evaluasi konteks (<i>context</i>)	47
2. Evaluasi Masukan (Input).....	52
3. Evaluasi Proses (<i>Process</i>).....	56
4. Evaluasi Produk (<i>Product</i>)	63
C. Pembahasan	69
D. Keterbatasan Penelitian	72
BAB V PENUTUP	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Implikasi	75
C. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	82
BIODATA MAHASISWA	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	25
Gambar 4.1 Ruang Kelas.....	52
Gambar 4.2 Kostum	52
Gambar 4.3 Alat Masak.....	53
Gambar 4.4 Boneka	53
Gambar 4.5 Jadwal Pembelajaran	53
Gambar 4.6 Proses Bermain Peran.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Bahasa eskpresif	18
Tabel 2.2 Perbedaan Bermain Peran Mikro dan Makro	28
Tabel 3.1 <i>Data dan Sumber Data</i>	42
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian	82
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	83
Lampiran 3 Profil dan Subjek Penelitian	86
Lampiran 4 Instrumen Hasil Observasi Perkembangan bahasa Ekspresif	89
Lampiran 5 Pedoman Observasi Model CIPP.....	91
Lampiran 6 Hasil Catatan Observasi.....	94
Lampiran 7 Pedoman Wawancara Kepala Sekolah	97
Lampiran 8 Pedoman Wawancara Guru	100
Lampiran 9 Pedoman Dokumentasi	103
Lampiran 10 Hasil Transkrip Wawancara Kepala sekolah & <i>coding</i>	104
Lampiran 11 Hasil Transkrip Wawancara Guru & <i>coding</i>	115
Lampiran 12 Data Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak.....	128
Lampiran 13 Foto Kegiatan Bermain peran	130
Lampiran 14 Dokumentasi Wawancara Kepala sekolah dan Guru.....	132
Lampiran 15 Profil Sekolah	133
Lampiran 16 Visi Misi Sekolah	134
Lampiran 17 Modul Ajar dan RPPM	135
Lampiran 16 Sarana Prasarana	136

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا	a	ز =	Z	ق	=	q
ب	B	س =	S	ك	=	k
ت	T	ش =	Sy	ل	=	l
ث	ts	ص =	Sh	م	=	m
ج	J	ض =	Dl	ن	=	n
ح	H	ط =	Th	و	=	w
خ	kh	ظ =	Zh	ه	=	h
د	D	ع =	‘	ء	=	,
ذ	dz	غ =	Gh	ي	=	y

ر = r ف = f

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â
Vokal (i) panjang = î

C. Vokal Diftong

w = وا
ay = وَا

Vokal (u) panjang = û أَيْ = û

Abstrak

Hamzah, Maulidah Adelia Putri, 2026. ***Evaluasi Metode Bermain Peran Menggunakan Model Evaluasi CIPP terhadap Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini 4-5 Tahun di KB-TK Islam Kharisma Malang***. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Dr. Melly Elvira, M.Pd.

Perkembangan bahasa ekspresif merupakan fondasi krusial bagi anak usia dini untuk mengomunikasikan ide, perasaan, dan gagasan secara verbal. Fenomena pasca-pandemi menunjukkan kecenderungan anak bersikap pasif dalam berkomunikasi lisan akibat stimulasi yang kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4–5 tahun di KB-TK Islam Kharisma Malang menggunakan model evaluasi komprehensif CIPP (*Context, Input, Process, Product*).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian evaluatif model CIPP dari Stufflebeam. Lokasi penelitian bertempat di KB-TK Islam Kharisma Malang dengan subjek penelitian meliputi Kepala Sekolah, Guru Sentra Bermain Peran, dan 10 anak didik kelompok A-1 (5 laki-laki dan 5 perempuan) yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*. Pengumpulan data dilakukan secara komprehensif melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data mengadopsi model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penjamin keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu.

Hasil penelitian berbasis evaluasi model CIPP menunjukkan pencapaian sebagai berikut: (1) Evaluasi Konteks (*Context*): Penerapan metode bermain peran memiliki landasan kebutuhan yang sangat kuat untuk mengatasi problem kepasifan bahasa anak di kelas melalui metode yang menyenangkan. Program ini terbukti selaras dengan visi-misi lembaga dan memiliki relevansi yang sangat tinggi terhadap capaian elemen kurikulum satuan pendidikan (KSP), khususnya integrasi dasar literasi, jati diri, dan aspek STEAM. (2) Evaluasi Masukan (*Input*): Kesiapan sumber daya penunjang dikategorikan baik. Pendidik memiliki kualifikasi akademik sarjana PAUD, draf perencanaan pembelajaran (Modul Ajar/RPPH) disusun sistematis berbasis *Project-Based Learning* (PBL) tanpa skenario kaku demi membebaskan imajinasi anak. Namun, ditemukan aspek yang perlu dikembangkan yaitu optimalisasi pelatihan khusus metode bermain peran bagi guru dan peningkatan variasi properti bermain konkret. (3) Evaluasi Proses (*Process*): Pelaksanaan pembelajaran berjalan secara runtut, interaktif, dan kondusif melalui tiga struktur baku, yakni pijakan sebelum bermain (pembukaan), pijakan saat bermain (inti), dan pijakan setelah bermain (penutup/recalling). Guru secara efektif menjalankan peran sebagai fasilitator melalui pemberian contoh (*modeling*) dan stimulasi bahasa (*scaffolding*), sehingga mampu merangkul keragaman

karakteristik anak yang heterogen, baik yang aktif merespons secara verbal maupun anak pemalu yang merespons lewat ekspresi non-verbal (gestur tubuh). (4) Evaluasi Produk (*Product*): Hasil akhir evaluasi produk dinyatakan Sangat Berhasil. Metode bermain peran memberikan dampak nyata dan signifikan pada peningkatan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun, yang dibuktikan dengan keberhasilan anak dalam memperkaya kosakata baru terkait tema cerita, kemampuan menjawab dan mengajukan pertanyaan kompleks secara mandiri, meningkatnya keberanian mental untuk tampil di depan kelompok, serta kemampuan menyampaikan gagasan/ide solutif secara lisan saat proses kegiatan berlangsung dan menceritakannya kembali (*recalling*) dengan kalimat sederhana yang runtut.

Kata Kunci: Evaluasi CIPP, Metode Bermain Peran, Bahasa Ekspresif, Anak Usia 4-5 Tahun.

Abstract

Hamzah, Maulidah Adelia Putri, 2026. ***Evaluation of the Role-Play Method Using the CIPP Evaluation Model on the Expressive Language Development of Early Childhood Children Aged 4-5 Years at the Kharisma Islamic Kindergarten (KB-TK Islam) in Malang.*** Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisor: Dr. Melly Elvira, M.Pd.

Expressive language development is a crucial foundation for early childhood to verbally communicate ideas, feelings, and concepts. The post-pandemic phenomenon shows a tendency for children to be passive in verbal communication due to a lack of interactive stimulation. This study aims to evaluate the implementation of the role-play method in improving the expressive language skills of children aged 4-5 years at the Kharisma Islamic Kindergarten (KB-TK Islam) in Malang using the comprehensive CIPP (Context, Input, Process, Product) evaluation model.

This study uses a qualitative approach with the CIPP evaluative model from Stufflebeam. The research location was at the Kharisma Islamic Kindergarten (KB-TK Islam) in Malang. The subjects included the principal, the role-playing center teacher, and 10 students in group A-1 (5 boys and 5 girls) selected using a total sampling technique. Data collection was conducted comprehensively through participant observation, semi-structured interviews, and documentation studies. Data analysis adopted the Miles and Huberman interactive model, which consists of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data validity was verified through triangulation of sources, techniques, and time.

The results of the CIPP evaluation model-based research demonstrated the following achievements: (1) Context Evaluation: The implementation of the role-playing method has a very strong foundation in the need to address the problem of children's language passivity in the classroom through a fun method. This program has proven to align with the institution's vision and mission and is highly relevant to the achievement of elements of the educational unit curriculum (KSP), particularly the integration of basic literacy, identity, and STEAM aspects. (2) Input Evaluation: The readiness of supporting resources is categorized as good. Educators have academic qualifications of PAUD bachelor, the draft of learning planning (Teaching Module/RPPH) is systematically prepared based on Project-Based Learning (PBL) without rigid scenarios to free children's imagination. However, aspects that need to be developed are the optimization of special training for role-playing methods for teachers and increasing the variety of concrete play properties. (3) Process Evaluation: The implementation of learning runs in a coherent, interactive, and conducive manner through three standard structures, namely the foundation before playing (opening), the foundation during playing (core), and the foundation after playing (closing/recalling). Teachers effectively carry out their role as facilitators through providing examples (modeling) and language stimulation (scaffolding), so as to be able to embrace the diversity of heterogeneous children's characteristics, both those who actively respond verbally

and shy children who respond through non-verbal expressions (body gestures). (4)
Product Evaluation: The final result of the product evaluation was declared Very Successful. The role-playing method has a real and significant impact on improving the expressive language of children aged 4-5 years. This is evidenced by the children's success in enriching new vocabulary related to the story theme, their ability to answer and ask complex questions independently, their increased mental courage to speak in front of a group, and their ability to convey ideas/solutions verbally during the activity and retell them (recalling them) in simple, coherent sentences.

Keywords: *CIPP Evaluation, Role-Playing Method, Expressive Language, Children Aged 4-5 Years.*

ملخص

حمزة، المولدة عادلية بوتري، 2026. تقييم أسلوب لعب الأدوار باستخدام نموذج تقييم اللغة التعبيرية لدى (KB-TK) أطفال الطفولة المبكرة الذين تتراوح أعمارهم بين 4 و5 سنوات في روضة خريسا الإسلامية في مالانج. رسالة ماجستير، برنامج دراسات التربية الإسلامية في مرحلة الطفولة (Islam kharisma) المبكرة، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية في مالانج. المشرفة على الرسالة: د. ميلي إلفيرا، ماجستير في التربية.

تُعد تنمية اللغة التعبيرية أساسًا بالغ الأهمية في مرحلة الطفولة المبكرة للتواصل اللفظي للأفكار والمشاعر والمفاهيم. وقد أظهرت ظاهرة ما بعد الجائحة ميلًا لدى الأطفال إلى السلبية في التواصل اللفظي نتيجةً لنقص التحفيز التفاعلي. تهدف هذه الدراسة إلى تقييم تطبيق أسلوب لعب الأدوار في تحسين مهارات اللغة (KB-TK) التعبيرية لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4 و5 سنوات في روضة خريسا الإسلامية (السياق، المدخلات، العملية، المنتج) CIPP في مالانج، وذلك باستخدام نموذج التقييم الشامل (Islam).

من ستافليم. أُجري البحث في روضة CIPP تعتمد هذه الدراسة المنهج النوعي باستخدام نموذج التقييم في مالانج. شملت عينة الدراسة مديرة الروضة، ومعلمة مركز (KB-TK Islam) خريسا الإسلامية لعب الأدوار، و10 طلاب من المجموعة أ-1 (5 أولاد و5 بنات) تم اختيارهم باستخدام أسلوب العينة الشاملة. جُمعت البيانات بشكل شامل من خلال الملاحظة بالمشاركة، والمقابلات شبه المنظمة، ودراسة الوثائق. اعتمد تحليل البيانات نموذج مايلز وهوبيرمان التفاعلي، الذي يتضمن اختزال البيانات، وعرضها واستخلاص النتائج. جرى التحقق من صحة البيانات من خلال التثليث بين المصادر والتقنيات والوقت.

اعتمد تحليل البيانات نموذج مايلز وهوبيرمان التفاعلي، الذي يتضمن اختزال البيانات، وعرضها الإنجازات التالية: 1: (تقييم CIPP واستخلاص النتائج. أظهرت نتائج البحث القائم على نموذج تقييم السياق: يركز تطبيق أسلوب لعب الأدوار على أساس متين في معالجة مشكلة سلبية الأطفال اللغوية في الفصل الدراسي من خلال أسلوب ممتع. وقد أثبت هذا البرنامج توافقه مع رؤية المؤسسة ورسالتها، وأهميته لا سيما دمج مهارات القراءة والكتابة، (KSP) البالغة في تحقيق عناصر المنهج الدراسي للوحدة التعليمية تقييم (2). (STEAM) الأساسية، والهوية، وجوانب العلوم والتكنولوجيا والهندسة والفنون والرياضيات المدخلات: صُنفت جاهزية الموارد الداعمة بأنها جيدة. يتمتع المعلمون بمؤهلات أكاديمية من درجة بشكل منهجي استنادًا إلى (RPPH/وحدة التدريس) البكالوريوس في التربية، ويتم إعداد مسودة خطة التعلم، دون سيناريوهات جامدة لإطلاق العنان لخيال الأطفال. ومع ذلك (PBL) التعلم القائم على المشاريع، تشمل الجوانب التي تحتاج إلى تطوير تحسين التدريب المتخصص للمعلمين على أساليب لعب الأدوار وزيادة تنوع خصائص اللعب الملموسة). 3: (تقييم العملية: يتم تنفيذ عملية التعلم بطريقة متماسكة وتفاعلية وفعالة من خلال ثلاثة هياكل معيارية، وهي: الأساس قبل اللعب (الافتتاح)، والأساس أثناء اللعب (الجوهر)، والأساس بعد اللعب (الختام/الاستدكار). يؤدي المعلمون دورهم كميسرين بفعالية من خلال تقديم الأمثلة (النمذجة) (تحفيز اللغة) (التوجيه)، مما يُمكنهم من استيعاب تنوع خصائص الأطفال، سواء أولئك الذين يستجيبون لفظيًا بنشاط أو الأطفال الخجولين الذين يستجيبون من خلال التعبيرات غير اللفظية (اللفظية) (إيماءات الجسد). 4: (تقييم المنتج: أُعلن عن النتيجة النهائية لتقييم المنتج بأنها ناجحة جدًا. لأسلوب لعب الأدوار تأثير حقيقي وملحوس على تحسين اللغة التعبيرية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4 و5 سنوات. يتجلى ذلك في نجاح الأطفال في إثراء مفرداتهم الجديدة المتعلقة بموضوع القصة، وقدرتهم على الإجابة عن الأسئلة المعقدة و طرحها باستقلالية، وازدياد ثقتهم بأنفسهم للتحدث أمام مجموعة، وقدرتهم على التعبير عن الأفكار والحلول شفهيًا أثناء النشاط وإعادة سردها (استرجاعها) (بجمل بسيطة ومتراصة).

أسلوب لعب الأدوار، اللغة التعبيرية، الأطفال من عمر 4-5، CIPP الكلمات المفتاحية: تقييم برنامج سنوات.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran penting sebagai fondasi dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan berkualitas. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui pemberian berbagai rangsangan pendidikan guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak siap mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya. Masa usia dini sering disebut sebagai masa emas (*golden age*) karena pada rentang usia tersebut terjadi perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik, seni, serta nilai agama dan moral (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022).

Salah satu aspek perkembangan yang memiliki peranan penting dalam kehidupan anak adalah perkembangan bahasa. Bahasa berfungsi sebagai sarana utama komunikasi yang memungkinkan anak menyampaikan pikiran, perasaan, kebutuhan, serta keinginannya kepada orang lain. Menurut teori perkembangan bahasa yang dikemukakan oleh Vygotsky, bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi sosial, tetapi juga sebagai sarana berpikir yang membantu anak dalam membangun pengetahuan dan memahami lingkungannya. Melalui interaksi bahasa, anak dapat mengembangkan kemampuan sosial, memperluas wawasan, serta membentuk konsep-konsep baru yang mendukung perkembangan kognitifnya (Warsono & Hariyanto, 2021). Oleh karena itu, stimulasi bahasa yang tepat sejak usia dini menjadi faktor penting dalam mendukung perkembangan anak secara optimal.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini meliputi dua aspek utama, yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Bahasa reseptif berkaitan dengan

kemampuan anak dalam memahami informasi atau pesan yang diterima dari lingkungan sekitarnya, sedangkan bahasa ekspresif berkaitan dengan kemampuan anak dalam mengungkapkan pikiran, perasaan, ide, maupun pengalaman melalui bahasa lisan. Pada usia 4–5 tahun, kemampuan bahasa ekspresif berkembang secara signifikan. Anak mulai mampu menggunakan kalimat yang lebih lengkap, mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta menceritakan pengalaman yang dialaminya. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, indikator perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4–5 tahun meliputi kemampuan mengungkapkan keinginan dan perasaan dengan kalimat sederhana, menceritakan kembali cerita yang pernah didengar, menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan berbagai kosakata yang telah dikenal, serta berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan sekitarnya.

Kemampuan bahasa ekspresif memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan anak dalam berbagai aspek kehidupan. Selain mendukung komunikasi sehari-hari, kemampuan ini juga berhubungan dengan kesiapan akademik, keterampilan sosial, dan perkembangan emosional anak. Penelitian yang dilakukan oleh *Pace et al.* (2021) menunjukkan bahwa anak yang memiliki kemampuan bahasa ekspresif yang baik pada usia prasekolah cenderung memiliki prestasi akademik yang lebih tinggi, kemampuan sosial yang lebih matang, serta risiko gangguan perkembangan yang lebih rendah. Sebaliknya, keterlambatan dalam perkembangan bahasa ekspresif dapat menyebabkan berbagai hambatan, seperti kesulitan membaca, menulis, maupun berinteraksi dengan lingkungan sosial pada jenjang pendidikan berikutnya (Hoff, 2021). Oleh sebab itu, pengembangan kemampuan bahasa ekspresif perlu menjadi perhatian utama dalam proses pembelajaran di lembaga PAUD.

Keberhasilan pengembangan bahasa ekspresif anak sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan guru. Salah satu metode yang dinilai sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini adalah metode bermain peran (*role playing*). Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu melalui

kegiatan bermain simbolik. Dalam pelaksanaannya, anak terlibat secara aktif dalam simulasi berbagai peran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti dokter, guru, pedagang, maupun anggota keluarga. Menurut Piaget dalam Mutiah (2020), kegiatan bermain peran tidak hanya melibatkan aktivitas fisik, tetapi juga mendorong perkembangan aspek kognitif, sosial, emosional, dan bahasa secara bersamaan.

Metode bermain peran menyediakan situasi yang alami bagi anak untuk menggunakan kemampuan berbahasa secara aktif. Ketika anak memainkan suatu peran tertentu, mereka terdorong untuk berdialog, menyampaikan gagasan, bernegosiasi dengan teman sebaya, serta mengungkapkan berbagai bentuk komunikasi verbal lainnya. Situasi tersebut memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga anak dapat memperkaya kosakata, menyusun kalimat yang lebih kompleks, dan meningkatkan kemampuan bercerita atau bernarasi (Iswantiningtyas & Wulansari, 2021). Selain itu, Rasyid et al. (2022) menjelaskan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode yang efektif dalam mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif karena memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk mempraktikkan penggunaan bahasa dalam konteks nyata.

Pandangan tersebut sejalan dengan teori Zona Perkembangan Proksimal (*Zone of Proximal Development/ZPD*) yang dikemukakan oleh Vygotsky. Dalam kegiatan bermain peran, anak sering kali menggunakan kemampuan bahasa yang lebih tinggi dibandingkan kemampuan yang biasanya ditunjukkan dalam aktivitas sehari-hari. Melalui interaksi dengan teman sebaya maupun bimbingan guru, anak memperoleh dukungan yang memungkinkan mereka mengembangkan kemampuan bahasa ke tingkat yang lebih optimal (Oktaviani & Pratiwi, 2023). Dengan demikian, bermain peran dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini.

Idealnya, pelaksanaan metode bermain peran di lembaga PAUD dirancang secara sistematis dan terintegrasi dengan program pembelajaran. Guru perlu

menyiapkan tema yang sesuai dengan pengalaman anak, menyediakan alat permainan yang mendukung, memfasilitasi interaksi selama kegiatan berlangsung, serta melakukan penilaian terhadap perkembangan bahasa anak. Tema-tema seperti bermain pasar, dokter-dokteran, sekolah-sekolahan, atau kegiatan sehari-hari lainnya dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berbahasa secara alami dan bermakna (Nurjanah et al., 2022). Namun demikian, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di berbagai lembaga PAUD.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di KB-TK Islam Kharisma Malang, ditemukan beberapa permasalahan terkait kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4–5 tahun. Sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat dan perasaannya secara verbal. Anak cenderung menggunakan kalimat yang pendek dan kurang lengkap ketika berkomunikasi dengan guru maupun teman sebaya. Selain itu, kemampuan anak dalam menceritakan kembali pengalaman atau cerita yang telah didengar masih terbatas, sehingga informasi yang disampaikan belum runtut dan kurang jelas. Kosakata yang dimiliki anak juga relatif terbatas sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide atau gagasan secara tepat.

Permasalahan tersebut diduga berkaitan dengan pelaksanaan metode bermain peran yang belum optimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran di KB-TK Islam Kharisma Malang masih dilaksanakan secara spontan dan belum terstruktur secara maksimal. Perencanaan kegiatan belum disusun secara sistematis, media dan alat pendukung yang tersedia masih terbatas, serta waktu pelaksanaan sering kali tidak mencukupi. Di samping itu, guru belum secara konsisten memberikan scaffolding bahasa berupa pertanyaan terbuka, pengembangan kalimat, maupun penguatan kosakata yang dapat mendorong anak menggunakan bahasa yang lebih kaya dan kompleks. Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi perkembangan kemampuan bahasa ekspresif anak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan evaluasi yang komprehensif terhadap pelaksanaan metode bermain peran. Evaluasi tidak hanya bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran, tetapi juga untuk

mengidentifikasi berbagai faktor yang memengaruhi keberhasilan program, baik dari aspek perencanaan, pelaksanaan, maupun hasil yang dicapai.

Menurut Stufflebeam dan Coryn (2014), evaluasi merupakan proses sistematis dalam memperoleh dan menyediakan informasi yang berguna sebagai dasar pengambilan keputusan untuk meningkatkan kualitas suatu program pendidikan. Salah satu model evaluasi yang dianggap mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai pelaksanaan program pendidikan adalah model CIPP (*Context, Input, Process, Product*) yang dikembangkan oleh Stufflebeam. Model ini mengevaluasi empat komponen utama, yaitu konteks (*context*), masukan (*input*), proses (*process*), dan hasil (*product*). Evaluasi konteks berfokus pada kebutuhan dan tujuan program, evaluasi input menilai sumber daya yang tersedia, evaluasi proses mengkaji pelaksanaan program, sedangkan evaluasi produk menilai hasil atau dampak yang diperoleh setelah program dilaksanakan (Stufflebeam & Coryn, 2014).

Pemilihan model CIPP dalam penelitian ini didasarkan pada kemampuannya dalam mengevaluasi program secara menyeluruh. Model ini tidak hanya menilai hasil akhir pembelajaran, tetapi juga mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat keberhasilan program sejak tahap perencanaan hingga pelaksanaan. Selain itu, model CIPP bersifat decision-oriented sehingga hasil evaluasi dapat digunakan sebagai dasar dalam penyusunan rekomendasi perbaikan program pembelajaran. Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa model CIPP efektif digunakan dalam evaluasi program pendidikan anak usia dini (Arikunto & Jabar, 2021; Wirawan, 2022). Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian terdahulu, ditemukan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*).

Sebagian besar penelitian mengenai bermain peran hanya berfokus pada pengaruh metode tersebut terhadap perkembangan bahasa anak tanpa mengevaluasi secara mendalam proses pelaksanaannya. Di sisi lain, penelitian yang menggunakan model CIPP umumnya mengevaluasi program bahasa secara umum dan belum secara khusus mengkaji metode bermain peran sebagai objek

evaluasi utama. Selain itu, penelitian evaluatif mengenai metode bermain peran di lembaga PAUD berbasis Islam, khususnya di Kabupaten Malang, masih sangat terbatas. Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, penelitian mengenai **“Evaluasi Metode Bermain Peran dengan Menggunakan Model CIPP dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 4–5 Tahun di KB-TK Islam Kharisma Malang”** menjadi penting untuk dilakukan.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pelaksanaan metode bermain peran, mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya, serta menghasilkan rekomendasi yang dapat digunakan sebagai dasar pengembangan program pembelajaran bahasa di lembaga PAUD. Selain memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan PAUD, hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi guru, pengelola lembaga, dan pihak-pihak yang berkepentingan dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana konteks (*context*) pelaksanaan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di TK islam kharisma Malang?
2. Bagaimana input (*input*) pelaksanaan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di TK islam kharisma Malang?
3. Bagaimana proses (*process*) pelaksanaan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di TK islam kharisma Malang?
4. Bagaimana hasil (*product*) pelaksanaan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di TK islam kharisma Malang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan hasil evaluasi konteks (*context*) pelaksanaan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di TK islam kharisma Malang.
2. Untuk mendeskripsikan input (*input*) pelaksanaan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di TK islam kharisma Malang.
3. Untuk mendeskripsikan hasil evaluasi proses (*process*) pelaksanaan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di TK islam kharisma Malang.
4. Untuk menganalisis hasil evaluasi produk (*product*) pelaksanaan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di TK islam kharisma Malang

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ILMIAH dalam pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, antara lain :

- a. Pengembangan teori bahasa : memeperkuat kajian mengenai penerapan metode bermain peran dalam mengoptimalkan kemampuan bahasa eskpresif anak usia dini.
- b. Pengayaan model evaluasi : menjadi referensi ilmiah mengenai penerapan model evaluasi CIPP secara sepesifik untuk membedah sebuah metode pembelajaran di tingkat PAUD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Memberikan wawasan tentang efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini.
- 2) Menjadi bahan evaluasi bagi pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik.

b. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pemebelajaran di lembaga PAUD dan TK.
 - 2) Memberikan informasi mengenai keberhasilan pelaksanaan metode bermain peran melalui evaluasi model CIPP.
- c. Bagi Orangtua
- 1) Memberikan pemahaman bahwa pentingnya stimulasi bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran.
 - 2) Menjadi referensi bagi orang tua dalam mendampingi anak saat bermain agar lebih mendukung perkembangan keterampilan bahasanya.
- d. Bagi peneliti lain : hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan kajian untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran dan perkembangan bahasa anak usia dini.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian lebih terarah dan tidak meluas, maka ruang lingkup penelitian ini akan fokus pada beberapa aspek utama yaitu :

1. Penelitian difokuskan pada evaluasi metode bermain peran menggunakan model CIPP (*context, input,proccess,product*).
2. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di TK islam kharisma malang.
3. Aspek perkembangan yang diteliti adalah kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun berdasarkan PERMENDIKBUD nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional PAUD, yang meliputi :
 - Mengungkapkan keinginan, perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana kepada guru atau teman sebaya,
 - Menceritakan kembali cerita atau pengalaman yang pernah didengar atau dialami secara sederhana,
 - Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (seperti pertanyaan dengan kata tanya “ mengapa”, “bagaimana”, atau “apa yang rejadi jika...”
 - Menyebutkan berbagai kosakata yang telah dikenaal untuk mengekspresikan ide atau gagasan

- Berpartisipasi dalam komunikasi lisan, yaitu aktif melakukan tanya jawab dan bernalar dalam interaksi sosial di lingkungannya.
4. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian Terdahulu

Teori kontrukvisme sosial menyatakan bahwa perkembangan kognitif dan bahasa anak dibentuk melalui interaksi sosial. Menurut Vygotsky, bahasa berkembang melalui mediasi sosial dalam zona perkembangan proksimal (ZPD). Dalam konteks bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sering digunakan di Taman Kanak-kanak (TK), anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, berdialog dan membangun pemahaman melalui pengalaman sosial yang bermakna.

Penelitian mengenai stimulasi perkembangan bahasa anak usia dini dan evaluasi program pendidikan telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Kajian terhadap penelitian terlebih dahulu ini sangat penting dilakukan untuk memetakan posisi penelitian, memahami temuan yang sudah ada, serta mengeskakan kebarua (novelty) dari penelitian yang dilakukan saat ini.

Beberapa penelitian yang relevan berfokus pada metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Handayani (2022) berjudul “peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini melalui metode bermain peran makro”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran makro secara signifikan dapat mendongkrak kemampuan bahasa ekspresif anak, terutama dalam hal penguasaan kosakata baru dan menumbuhkan keberanian anak untuk berbicara. Namun, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang hanya berorientasi pada hasil akhir atau nilai capaian anak (output). Penilaian tersebut belum membedah aspek majeril program, seperti bagaimana kesiapan guru, ketersediaan media pendukung hingga dinamika hambatan yang terjadi selama proses pelaksanaan di lapangan.

Fokus yang berbeda juga ditemukan dalam penelitian Rahmawati (2024), yang berjudul “implementasi metode bermain peran untuk menstimulasi kecedasan interpersonal anak usia 4-5 tahun”. Penelitian ini

membuktikan bahwa metode bermain peran sangat efektif dalam melatih anak untuk berempati, bekerja sama dan membangun komunikasi sosial dengan teman sebaya. Meskipun sama-sama mengkaji metode bermain peran, namun fokus utama penelitian Rahmawati berada pada rumpun perkembangan sosial emosional dan bukan pada struktur kemampuan bahasa ekspresif anak itu sendiri, seperti kemampuan menyusun kalimat kompleks atau menceritakan kembali sebuah alur cerita secara runtut.

Sisi lain, penelitian yang menyoroti hambatan praktis guru dilakukan oleh Pratama dan Wijaya (2023) dalam artikel mereka yang berjudul “Analisis hambatan guru dalam pelaksanaan metode pembelajaran aktif di TK kecamatan Lowokwaru Malang”. Temuan mereka mengungkapkan bahwa kendala utama guru dalam menerapkan metode pembelajaran aktif di kelas meliputi keterbatasan media bermain, alokasi waktu yang sempit serta kurangnya pemberian stimulan bahasa berupa pertanyaan terbuka dari guru. Walaupun memberikan gambaran riil mengenai kendala di lapangan, penelitian ini bersifat analisis deskriptif umum di beberapa lembaga sekaligus, sehingga tidak menggunakan evaluasi program yang baku untuk menguliti keterkaitan antara perencanaan, pelaksanaan dan hasil di satu lembaga secara mendalam.

Kekosongan instrumen evaluasi yang baku tersebut sebenarnya dapat dijawab melalui penerapan model evaluasi CIPP. Hal ini sejalan dengan penelitian Setiawan et.al. (2023) yang berjudul “ evaluasi program pembelajaran bahasa di lembaga PAUD menggunakan model CIPP”. Penelitian tersebut berhasil memetakan efektivitas program pengenalan bahasa di sekolah secara komprehensif mulai dari aspek konteks, masukan, proses hingga hasilnya. Hanya saja evaluasi CIPP yang dilakukan oleh Setiawan et.al. masih bersifat makro atau luas untuk seluruh program bahasa di sekolah secara umum (termasuk bahasa reseptif dan keaksaraan awal) serta belum ada pengkajian secara mikro atau mendalam yang mengkhususkan model cipp untuk mengevaluasi satu metode pembelajaran spesifik seperti bermain peran.

Terakhir, karakteristik juga memegang peranan penting dalam pelaksanaan evaluasi program, seperti yang ditunjukkan oleh Azizah (2025) dalam penelitiannya “evaluasi CIPP pada program keagamaan dan pembentukan karakter di PAUD berbasis islam”. Penelitian Azizah menyimpulkan bahwa lingkungan sekolah berbasis islam memberikan dukungan konteks dan input yang sangat kuat dalam pembentukan karakter anak melalui pembiasaan nilai-nilai agama. Kelemahan dari penelitian ini adalah evaluasinya baru menyentuh program keagamaan dan moral, belum mengkaji bagaimana integrasi metode pembelajaran aktif diterapkan pada rumpun perkembangan kognitif maupun bahasa dalam konteks lembaga berbasis islam.

Berdasarkan kajian penelitian-penelitian terdahulu tersebut, ditemukan adanya akesenjangan penelitian (research gap) yang nyata, yakni belum ada penelitian yang secara khusus mengintegrasikan rumpun evaluasi program menyeluruh (model evaluasi CIPP) untuk membedah efektivitas satu metode pembelajaran spesifik (metode bermain peran) dalam mengembangkan satu kemampuan khusus (bahasa ekspresif) dengan mengambil fokus pada lembaga PAUD berbasis islam di wilayah Malang. Dengan demikian, penelitian ini berjudul **“Evaluasi Metode bermain Peran dengan Menggunakan Model CIPP dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Kharisma Malang”** yang penting untuk dilakukan guna mengisi kekosongan kajian ilmiah tersebut, sekaligus memberikan rekomendasi praktis yang objektif bagi peningkatan kualitas pembelajaran di lembaga terkait.

B. Kajian Teori

Evaluasi dalam pendidikan anak usia dini merupakan aspek penting yang berfungsi untuk menilai efektivitas metode pengajaran dan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak. Evaluasi tidak hanya membantu pendidik dalam menilai hasil belajar, tetapi juga memberikan informasi yang berguna untuk perbaikan kurikulum dan metode pengajaran. Dalam konteks penelitian ini, bab ini bertujuan untuk memberikan kerangka teoritis

yang mendasari pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak dengan menggunakan evaluasi model CIPP. Adapun kajian teori dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Konsep Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini

Perkembangan pada anak menyangkut pada perubahan. Tujuan perkembangan adalah aktualisasi diri atau pencapaian kemampuan seorang anak. Perkembangan awal lebih penting daripada perkembangan selanjutnya karena perkembangan awal sangat dipengaruhi oleh proses belajar dan pengalaman (Susanto. A., n.d.).

Kemampuan bahasa anak usia dini merupakan proses alami yang mengacu di mana anak-anak secara bertahap belajar memahami, menggunakan, menguasai bahasa sejak lahir - usia 6 tahun (Fitriani, 2022). Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini. Melalui bahasa, anak dapat mengungkapkan pikiran, perasaan dan keinginannya kepada orang lain. Perkembangan bahasa pada anak usia dini tidak hanya mencakup kemampuan memahami bahasa (reseptif), tetapi juga kemampuan mengungkapkan bahasa (ekspresif).

Bahasa ekspresif adalah kemampuan anak untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan ide melalui kata-kata, kalimat maupun bentuk komunikasi verbal lainnya. Dalam konteks anak usia dini, bahasa ekspresif mencakup kemampuan anak untuk berbicara, menggunakan kosakata yang tepat, dan membentuk kalimat yang dapat dipahami oleh pendengar. Kemampuan bahasa ekspresif yang baik juga berkontribusi pada perkembangan keterampilan komunikasi yang lebih kompleks di kemudian hari.

Perkembangan bahasa ekspresif pada tahap usia 4-5 tahun merupakan indikator penting dalam pembelajaran dan interaksi sosial anak. Stimulasi yang tepat melalui metode bermain peran dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan ini secara signifikan. Menurut berbagai teori perkembangan anak dalam buku perkembangan bahasa anak ciptaan. Usia 4-5 tahun merupakan periode krusial dalam

perkembangan bahasa ekspresif. Pada usia ini, anak mengalami lonjakan pesat dalam kemampuannya untuk berkomunikasi dan menggunakan bahasa (Telaumbanua, T. A., 2022). Kemampuan bahasa ekspresif yang baik pada usia ini memiliki banyak manfaat penting bagi perkembangan anak secara keseluruhan, baik dalam aspek kognitif, sosial, maupun emosional. Menurut piaget perkembangan ekspresif pada anak usia 4-5 tahun memainkan peran penting dalam perkembangan simbolik, karena memungkinkan anak untuk mengkodekan dan mengkomunikasikan ide, pengalaman, dan imajinasi mereka melalui kata-kata.

Pendapat tersebut selaras dengan teori psikososial erik Erikson yang mengemukakan bahwa Pada tahap 4-5 tahun anak mulai mengembangkan rasa kemandirian dan ingin mencoba hal-hal baru. Kemampuan bahasa ekspresif yang baik memungkinkan anak untuk mengekspresikan ide dan keinginan mereka, serta untuk bernegosiasi dan menyelesaikan konflik dengan orang lain. Oleh karena itu, kemampuan ekspresi bahasa sangat penting bagi anak usia dini karena bahasa adalah alat utama untuk berkomunikasi dengan orang lain. mereka merasa lebih mampu untuk mencapai tujuan mereka. Seiring berkembangnya kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia dini.

Bahasa ekspresif di sisi lain mengacu pada kemampuan anak untuk mengekspresikan dirinya berdasarkan pengamatannya, emosi atau perasaan. Jika diurutkan dalam pemerolehan, keterampilan berbahasa dapat didaftar sebagai berikut; mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Mendengarkan dan membaca dianggap keterampilan bahasa reseptif dan berbicara dan menulis dianggap keterampilan bahasa ekspresif. Dari penjelasan menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa bahasa ekspresif merupakan kemampuan seorang anak dalam memperoleh pemahaman dalam mengutarakan secara verbal (Husna. A., Eliza. D., 2021).

Berdasarkan penjelasan tentang bahasa ekspresif diatas merupakan kemampuan yang berperan penting dalam mendukung aspek

perkembangan anak terutama perkembangan bahasa anak usia dini. beberapa poin penting dari kemampuan berbahasa ekspresif pada anak adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa ekspresif adalah stimulasi dan lingkungan sekitar dan interaksi sosial serta kesehatan fisik dan mental anak.

2. Faktor yang Mempengaruhi

Perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain:

a. Faktor Biologis

Faktor genetik dan neurologis memainkan peran penting dalam kemampuan bahasa anak. Beberapa anak mungkin memiliki predisposisi untuk belajar bahasa lebih cepat atau lebih lambat dibandingkan dengan yang lain.

b. Lingkungan Keluarga

Lingkungan di mana anak dibesarkan sangat mempengaruhi perkembangan bahasa. Anak-anak yang sering diajak berbicara, dibacakan buku, dan terlibat dalam percakapan dengan orang dewasa cenderung memiliki perkembangan bahasa yang lebih baik.

c. Interaksi Sosial

Interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa sangat penting untuk perkembangan bahasa. Melalui bermain dan berkomunikasi dengan orang lain, anak-anak belajar kosakata baru dan cara menggunakan bahasa dalam konteks sosial.

d. Pengalaman dan Aktivitas

Pengalaman sehari-hari, seperti bermain, membaca, dan berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, dapat memperkaya kosakata dan pemahaman bahasa anak. Aktivitas yang melibatkan bahasa, seperti bermain peran, juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif.

e. Pendidikan Formal

Pendidikan di taman kanak-kanak atau program PAUD yang berkualitas dapat memberikan stimulasi yang diperlukan untuk

perkembangan bahasa. Kurikulum yang dirancang dengan baik dapat membantu anak-anak belajar bahasa melalui berbagai aktivitas yang menyenangkan.

Oleh karena itu, dengan adanya faktor faktor tersebut, stimulasi yang tepat dan berkelanjutan sangat diperlukan untuk proses tahapan perkembangan bahasa ekspresif anak.

3. Indikator Perkembangan Bahasa Ekspresif

Penelitian ini merujuk pada tahapan perkembangan bahasa sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan beberapa standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) khususnya dalam hal perkembangan bahasa dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini (Musi. M.A., 2017):

- a. Mengungkapkan perasaan secara verbal (seperti anak dapat mengatakan "saya sedih", "saya senang", dan "saya takut").
- b. Menggunakan kosakata untuk menyatakan keinginan (seperti "saya mau minum, bunda").
- c. Bertanya dan menjawab pertanyaan sederhana (anak aktif bertanya, seperti : "kenapa langit biru?").
- d. Menceritakan kembali cerita sederhana (anak dapat menceritakan ulang aktivitas hari ini, misalnya "tadi aku main ayunan sama dia").
- e. Menggunakan kalimat sederhana (4-6 kata) (seperti aku suka makan es krim coklat).
- f. Mengucapkan kata dengan artikulasi yang cukup jelas.
- g. Menggunakan kata ganti orang dengan benar (seperti aku, kamu, dia dan mereka).

Untuk mengukur perkembangan bahasa ekspresif pada anak usia dini 4-5 tahun, penelitian ini merujuk pada beberapa indikator dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud)

Nomor 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini, meliputi :

- Menyebutkan berbagai kosakata yang telah dikenal untuk mengekspresikan ide atau gagasan
- Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (seperti pertanyaan dengan kata tanya “ mengapa”, “bagaimana”, atau “apa yang terjadi jika...”
- Mengungkapkan keinginan, perasaan dan pendapat dengan kalimat sederhana kepada guru atau teman sebaya,
- Menceritakan kembali cerita atau pengalaman yang pernah didengar atau dialami secara sederhana,
- Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (seperti pertanyaan dengan kata tanya “ mengapa”, “bagaimana”, atau “apa yang terjadi jika...”
- Berpartisipasi dalam komunikasi lisan, yaitu aktif melakukan tanya jawab dan bedialog dalam interaksi sosial di lingkungannya

Aspek	Indikator	Pernyataan
Perkembangan Bahasa Ekspresif anak usia 4-5 tahun	Menyebutkan kosakata	Anak mampu menyebutkan nama benda yang ada dalam kegiatan
		Anak mampu menyebutkan nama tanaman yang diperankan dalam kegiatan
		Anak mampu menyebutkan kata yang berhubungan dengan cerita yang dimainkan
	Menjawab pertanyaan	Anak mampu menyampaikan pertanyaan kepada guru atau teman sebaya
		Anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan kalimat sederhana
		Anak mampu menceritakan kembali bagian dari cerita yang dimainkan

	Berani menyampaikan pendapat atau cerita	Anak berani saat memerankan tokoh dalam kegiatan bermain peran
		Anak berani menjawab pertanyaan guru di depan teman
		Anak berani menyampaikan pengalaman yang berkaitan dengan kegiatan
	Menyampaikan gagasan secara lisan	Anak mampu menyampaikan ide saat bermain peran
		Anak mampu menjelaskan peran yang sedang dimainkan
		Anak mampu memberikan tanggapan yang disampaikan guru

Tabel 2.1 Indikator bahasa ekspresif dan butir pernyataan

4. Metode Bermain Peran

a) Konsep Bermain Peran

Bermain peran atau yang dikenal sebagai *role playing* merupakan sebuah strategi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi anak saat ini. Dalam metode ini, anak-anak mengambil peran sebagai karakter tertentu dan menstimulasi situasi yang terjadi dalam kehidupan nyata. Bermain peran adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara meniru perilaku orang lain atau tokoh tertentu yang merupakan suatu bentuk kegiatan bermain.

Bermain peran memerlukan cara berprogram menjadi orang lain atau berpura-pura berada dalam situasi tertentu (Musli. M.A., 2017). Di mana anak mencoba memahami dunia sebenarnya dengan cara menginterpretasikan apa yang mereka lihat dan mereka dengar. Pengertian ini selaras dengan teori Vygotsky dalam buku *role play* yang mengungkapkan bahwa anak usia 4-5 tahun berada pada tahap praoperasional, dimana kemampuan simbolik berkembang pesat. Bermain peran merupakan bentuk simbolik yang memungkinkan anak menggunakan bahasa sebagai representasi pengalaman dan imajinasinya.

Bermain peran juga memungkinkan anak-anak untuk menjelajahi dunia imajinatif mereka dan berpura-pura menjadi apa pun yang mereka inginkan (Andini. T. A., Ramiat. E., 2020). Oleh karena itu, bermain peran di taman kanak-kanak diartikan sebagai “melakukan karakter atau hal-hal di sekitar anak dengan tujuan mengembangkan kreativitas dan apresiasi terhadap materi pengembangan yang dilakukan (dalam buku *Methodical Didactic*).

Bermain peran membantu anak-anak mengembangkan kreativitas dan antusiasme mereka untuk hal-hal yang mereka pelajari. Tokoh mati atau hidup dapat membantu menumbuhkan kreativitas dan antusiasme anak terhadap seni. bermain peran adalah sejenis permainan yang melibatkan berpura-pura menjadi orang lain selain diri normal seseorang, seperti dokter atau perawat atau bidan atau guru atau polisi atau penjahat dan sebagainya. Berdasarkan pengertian yang dijelaskan diatas, bermain peran adalah kegiatan terencana yang melibatkan anak dalam memerankan tokoh tertentu dan sebagian dari proses belajar. Hal inilah yang membuat metode bermain peran menjadi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memberikan stimulus.

b) Tujuan dan Manfaat Bermain Peran

Aktivitas bermain peran merupakan bagian penting dari perkembangan anak usia dini dan memiliki berbagai tujuan. Bermain peran membantu anak belajar bagaimana mereka mengembangkan kreativitas, imajinasi mereka (Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., & Nurhidayah, 2023). Saat bermain peran, anak-anak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain, bercerita, dan mengekspresikan ide-idenya. Hal ini membantu anak-anak untuk mengembangkan kosakata, tata bahasa dan kemampuan berbicara mereka.

Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita

sederhana (Tarigan, 2016). Oleh karena itu, pendidik menggunakan metode bermain peran untuk mengajarkan struktur bahasa mereka seperti melibatkan anak-anak dalam aktivitas bermain peran, bercerita dan menciptakan lingkungan yang mendukung untuk perkembangan bahasa anak khususnya perkembangan bahasa ekspresif.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut (Tarigan, 2016).

Selain tujuan-tujuan di atas, bermain peran juga memiliki beberapa manfaat lain untuk anak usia dini yakni dengan meningkatkan kemampuan ekspresi bahasa melalui berbagai perilakunya dalam bermain seperti partisipasi anak dalam kegiatan, interaksi anak dengan teman sebaya dan kemampuan berpartisipasi dalam percakapan dalam bermain peran . Oleh karena itu, bermain peran adalah kegiatan yang menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak. Hal ini dapat membantu mereka mengurangi stres dan meningkatkan rasa percaya diri nya.

c) Karakteristik Bermain Peran dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Selain itu, bermain peran juga merupakan salah satu metode pembelajaran yang memiliki karakteristik yang sangat beragam. Berikut beberapa karakteristik bermain peran dalam pendidikan anak usia dini.yaitu (Nisa. K.I., 2015):

1) Spontan dan bebas

Bermain peran harus dilakukan secara spontan dan bebas tanpa aturan atau struktur yang kaku. Anak-anak harus bebas mengeksplorasi ide-ide mereka sendiri dan bermain dengan cara mereka sendiri.

2) Berfokus pada anak

Bermain peran harus berfokus pada anak dan minat mereka. Orang dewasa harus menyediakan lingkungan yang aman dan mendukung di mana anak-anak dapat bermain dengan bebas.

3) Menggunakan imajinasi

Bermain peran melibatkan penggunaan imajinasi dan kreativitas anak-anak. Orang dewasa mesti mendorong anak-anaknya untuk berpura-pura suci dan menjelajahi dunia imajinatif mereka.

4) Bersifat sosial

Bermain peran adalah aktivitas sosial yang melibatkan interaksi antara anak-anak. Orang dewasa mesti mendorong anak-anak untuk bekerja sama dan berkomunikasi satu sama lain.

5) Menyenangkan dan menarik

Bermain peran harus menjadi kegiatan yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Orang dewasa mesti menciptakan lingkungan yang positif dan mendukung agar anak-anak merasa nyaman untuk bermain dan bersenang-senang.

Berdasarkan karakteristik diatas, bermain peran merupakan kegiatan penting dalam pendidikan anak usia dini karena memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Seperti kemampuan berpikir, bersosialisasi, mengelola emosi, dan berimajinasi. Oleh karena itu, karakteristik bermain peran yang menyenangkan, spontan dan berpusat pada anak membuat menjadi metode pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak usia dini.

d) Metode/Jenis Pembelajaran Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan suatu pendekatan yang efektif untuk membantu anak usia dini belajar dan berkembang. Dengan memanfaatkan bermain peran, metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membantu anak-anak untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Ada dua jenis tentang bermain peran, yaitu bermain peran bisa dilakukan dalam bentuk mikro dan makro (Erikson, 1977). Metode bermain peran untuk anak usia dini juga merupakan teknik pembelajaran yang memungkinkan anak

mengembangkan imajinasi dan penghayatan dengan memerankan tokoh tertentu atau menirukan situasi di kehidupan nyata. Adapun jenis-jenis bermain peran, sebagai berikut:

1) Metode bermain peran mikro

Metode bermain peran mikro merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain peran yang menggunakan alat permainan berukuran kecil atau miniatur sebagai alat peraga, seperti boneka, miniatur rumah, mobil-mobilan atau tokoh kecil lainnya. Menurut Lev Vygotsky, bermain peran mikro adalah kegiatan bermain simbolik dengan menggunakan alat permainan kecil untuk mewakili tokoh tertentu sehingga anak dapat mengekspresikan ide dan pengalaman secara imajinatif.

Pada bermain peran mikro, anak tidak secara langsung menjadi tokoh, tetapi menggunakan benda sebagai perantara cerita atau peran. Contoh :

- Anak memainkan boneka keluarga
- Anak bermain mini market menggunakan minatur barang
- Anak memainkan dokter-dokteran dengan boneka kecil.

Menurut Jean Piaget, bermain peran mikro dapat membantu anak untuk berpikir simbolik, mengembangkan imajinasi dan memiliki manfaat bagi anak usia 4-5 tahun, sebagai berikut :

- Mengembangkan imajinasi anak
- Meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif
- Melatih kemampuan bercerita
- Mengembangkan kreativitas
- Melatih kemampuan sosial sederhana

Metode bermain peran mikro merupakan kegiatan bermain simbolik yang dilakukan anak dengan menggunakan benda-benda berukuran kecil sebagai pengganti tokoh asli. Pada anak usia 4–5 tahun, bermain peran mikro membantu anak mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif, imajinasi, komunikasi, serta

kemampuan sosial emosional melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan stimulasi dan arahan selama kegiatan berlangsung.

Pelaksanaan bermain peran mikro diawali dengan tahap persiapan. Pada tahap ini guru menentukan tema pembelajaran yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti tema keluarga, pasar, rumah sakit, kantor pos, atau sekolah. Setelah menentukan tema, guru menyiapkan alat dan media bermain berupa miniatur atau benda kecil yang dapat digunakan anak untuk memainkan peran tertentu, misalnya boneka kecil, miniatur rumah, kendaraan, hewan, perlengkapan dokter, atau alat memasak mainan. Guru juga menata area bermain agar menarik, aman, dan nyaman sehingga anak lebih antusias mengikuti kegiatan.

Setelah anak memahami tema permainan, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih peran yang ingin dimainkan. Dalam bermain peran mikro, anak tidak secara langsung menjadi tokoh tersebut, melainkan menggunakan boneka atau benda kecil sebagai simbol tokoh. Anak kemudian mulai memainkan cerita sesuai imajinasi dan pengalamannya. Pada tahap pelaksanaan ini terjadi interaksi antaranak melalui percakapan sederhana, tanya jawab, maupun kegiatan bercerita. Guru mendampingi anak selama bermain dengan memberikan stimulasi berupa pertanyaan, arahan, dan penguatan bahasa agar anak lebih aktif berbicara dan mampu mengekspresikan pikirannya.

Selama kegiatan berlangsung, anak belajar menggunakan kosakata baru, menyusun kalimat sederhana, serta mengungkapkan ide dan perasaannya melalui dialog permainan. Anak juga belajar mendengarkan teman, bekerja sama, dan memahami aturan sosial dalam bermain. Oleh karena itu, bermain peran mikro tidak hanya

mengembangkan bahasa ekspresif, tetapi juga aspek sosial emosional dan kognitif anak.

Tahap terakhir adalah penutup dan evaluasi. Setelah kegiatan bermain selesai, guru mengajak anak melakukan recalling atau menceritakan kembali pengalaman bermain yang telah dilakukan. Guru dapat memberikan pertanyaan seperti “Tadi kamu bermain menjadi siapa?” atau “Apa yang kamu lakukan saat bermain?” Kegiatan recalling membantu anak melatih kemampuan berbicara dan mengingat kembali pengalaman yang telah dialami. Selanjutnya guru memberikan apresiasi terhadap partisipasi anak dan melakukan evaluasi perkembangan bahasa ekspresif anak berdasarkan kemampuan berbicara, keberanian berkomunikasi, penggunaan kosakata, dan interaksi selama kegiatan bermain berlangsung.

2) Metode bermain peran makro

Metode bermain peran makro adalah metode yang dilakukan anak bermain menjadi tokoh dengan menggunakan alat berukuran besar atau ukuran sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Selain itu, bermain peran makro adalah kegiatan bermain dramatik ketika anak bertindak langsung sebagai tokoh tertentu dalam situasi bermain. Dalam bermain peran makro, anak menjadi pelaku utama dalam permainan.

contohnya:

- Anak bermain profesi dokter dan pasien
- Anak bermain menjadi guru dan murid
- Anak bermain jual beli di pasar

Bermain peran makro juga merupakan aktivitas yang sangat bermanfaat bagi anak usia 4-5 tahun. Pada usia ini, imajinasi dan kreativitas anak sedang berkembang pesat sehingga bermain peran menjadi media yang tepat untuk mengekspos dunianya dan

belajar berbagai hal tertentu. Adapun karakteristik dari bermain peran makro adalah anak terlibat langsung sebagai tokoh, menggunakan gerakan tubuh dan bahasa verbal, terjadi interaksi sosial secara langsung, mengembangkan kemampuan komunikasi aktif, dilakukan dengan kelompok. Menurut Lev Vygotsky, bermain peran membantu anak belajar melalui interaksi sosial dan bahasa. Oleh karena itu, bermain peran makro ialah metode bermain peran yang melibatkan anak-anak melakukan peran apa yang ingin ia perankan seperti menjadi dokter, tukang pos, dan sebagainya.

a) Langkah pelaksanaan metode bermain peran makro

Bermain peran makro merupakan metode main peran yang mengajarkan anak-anak tentang dunia di sekitar mereka, keterampilan bahasa, keterampilan sudut pandang, dan empati. Bermain peran makro ini adalah latihan bermain peran yang membantu anak-anak belajar tentang dunia di sekitar mereka. (Nurhayati, 2016). Bermain peran makro memungkinkan mereka untuk bereksperimen dengan peran yang berbeda dan mengembangkan pemahaman mereka tentang dunia disekitarnya. Menurut Winda Gunarti dkk (2020), langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain peran diantaranya adalah:

- 1) Pilihlah sebuah tema yang akan dimainkan (diskusikan kemungkinan-kemungkinan dan urutan waktunya dengan anak)
- 2) Buatlah rencana/sekenario/naskah jalan cerita.
- 3) Buatlah sekenario kegiatan yang fleksibel, dapat diubah sesuai dengan dinamika yang terjadi dan mencakup berbagai ragam aspek perkembangan anak (keaksaraan, matematis, sains terpadu, sosial dan kesehatan).
- 4) Sediakan media, alat dan kostum yang diperlukan dalam kegiatan.

- 5) Apabila kemungkinan buatlah media/alat dari bahan daur ulang, jadilah guru yang kreatif.
- 6) Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, apabila kelompok murid baru untuk pertama kalinya dipekenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberi contoh satu peran.
- 7) Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya
- 8) Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendirilah memilih siswa yang kiranya dapat melaksanakan peran-peran itu
- 9) Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut bermain peran).
- 10) Dalam diskusi perencanaan, guru memberikan kesempatan pada anak (dengan teknik curah pendapat/ brainstorming) untuk merancang jalan cerita dan ending cerita.
- 11) Guru menyarankan kalimat petama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.
- 12) Anak bermain peran.
- 13) Di akhir kegiatan, adakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani anak.
- 14) Khusus di sentra, buatlah pra-rencana dan setting tempat yang mendukung untuk 2-4 minggu.
- 15) Setting lah tempat bermain peran dengan gambar-gambar dan dekorasi yang mendukung jalan cerita

Sedangkan menurut Anayanti (2014), terdapat empat tahap aktifitas dalam metode bermain peran makro adalah sebagai berikut

- 1) Penjelasan oleh guru mengenai persiapan dan penjelasan aktifitas yang akan dilakukan.
- 2) Persiapan anak tentang aktivitas yang akan dilakukan.

- 3) Pelaksanaan bermain peran.
- 4) Diskusi setelah pelaksanaan bermain peran

Mengingat langkah-langkah tersebut, bermain peran dapat dilihat sebagai sarana untuk mengajarkan anak-anak mau berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran dengan teman sebaya mereka.

b) Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran makro

Bermain makro merupakan salah satu jenis bermain yang sangat bermanfaat bagi perkembangan anak usia 4-5 tahun. Bermain ini memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi dunianya secara luas dan bebas, serta belajar berbagai keterampilan penting melalui interaksi sosial dan fisik dengan lingkungannya. Berikut beberapa kelebihan bermain makro pada anak usia 4-5 tahun menurut buku *role play* :

- 1) Mengembangkan keterampilan sosial emosional seperti meningkatkan kemampuan berkomunikasi, berempati, dan bersosialisasi dengan orang lain.
- 2) Membantu anak memahami dan mengelola emosi diri sendiri dan orang lain, seperti melatih anak untuk menyelesaikan masalah dan konflik secara konstruktif, meningkatkan rasa percaya diri dan harga diri anak.
- 3) Memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang berbagai peran dan profesi dalam masyarakat.
- 4) Membantu anak mengembangkan imajinasi dan kreativitas.
- 5) Merangsang perkembangan kognitif anak, seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah.
- 6) Meningkatkan minat dan motivasi belajar:
- 7) Mempersiapkan anak untuk kehidupan nyata, seperti membentuk karakter anak yang positif dan bertanggung jawab dan membiasakan anak untuk bekerja sama dan berkolaborasi dengan orang lain.

8) Sebagai media pembelajaran yang efektif, interaktif dan partisipatif.

Namun, bermain peran makro juga memiliki kelemahan yakni memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang: seperti menyusun scenario dan bahan-bahan yang diperlukan, memerlukan keterampilan manajemen kelas yang baik dari guru atau fasilitator serta memerlukan ruang yang cukup luas untuk menampung semua peserta bermain peran. Bermain peran makro merupakan aktivitas penting bagi anak usia dini yang memberikan manfaat bagi perkembangan mereka termasuk kemampuan mengekspresikan diri mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk menyediakan kesempatan bagi anak untuk bermain peran makro secara teratur dan terarah dengan tujuan meningkatkan kemampuan anak khususnya kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun.

c) Perbedaan Bermain Peran Mikro dan Makro

Aspek	Bermain peran Mikro	Bermain peran makro
Bentuk permainan	Menggunakan benda miniatur	Anak menjadi tokoh langsung
Media	Boneka, miniatur, alat kecil	Kostum, alat bermain nyata
Interaksi	Terbatas	Lebih aktif dan langsung
Bahasa Verbal	Sederhana	Lebih kompleks
Keterlibatan tubuh	Sedikit	Sangat aktif
Fokus perkembangan	Imajinasi dan simbolik	Bahasa dan sosial emosional

Tabel 2.2 tabel perbedaan bermain peran mikro dan makro

5. Evaluasi Pembelajaran Model CIPP

Evaluasi pembelajaran merupakan proses penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dengan memberikan umpan balik tentang program, metode dan hasil belajar. Model evaluasi CIPP (*context, input, process, product*) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Stufflebeam sebagai pendekatan komprehensif yang tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga menelusuri seluruh

proses pembelajaran . Pendekatan ini menjadi sangat relevan, terutama di pendidikan modern yang menuntut perbaikan berkelanjutan dan responsif terhadap dinamika lingkungan belajar. Dimana evaluasi pembelajaran memiliki tujuan utama untuk :

- Menentukan apakah tujuan pendidikan telah tercapai
- Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran
- Memberikan rekomendasi perbaikan untuk program pendidikan selanjutnya

 Dalam kerangka evaluasi tradhisional, fokus evaluasi terletak pada hasil (output) semata . Namun, model CIPP menawarkan pendekatan lebih menyeluruh dengan mengkaji seluruh aspek pembelajaran mulai dari konteks hingga hasil akhir. Adapun Model CIPP yang terdiri atas empat komponen yang saling terkait yang meliputi :

a. *Context (Konteks)*

Komponen ini berfokus pada analisis kondisi lingkungan, kebutuhan, dan tujuan program. Tahap ini bertujuan untuk :

- Mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan peserta didik
- Menilai kesesuaian program
- memastikan program sesuai dengan konteks dan kebutuhan peserta didik.

Adapun contoh penerapan dalam pendidikan anak usia dini evaluasi konteks dapat mencakup analisis peserta didik, kondisi kelas, dan sumber daya yang tersedia untuk mendukung pembelajaran.

b. *Input (Masukan):*

Pada evaluasi dilakukan terhadap strategi, sumber daya, dan rencana yang akan digunakan dalam pelaksanaan program. Aspek yang dikaji meliputi:

- Ketersediaan fasilitas, materi ajar, dan kompetensi tenaga pendidik.
- Rencana kegiatan pembelajaran serta strategi implementasi.
- Alokasi sumber daya yang mendukung proses pembelajaran. Penerapan di TK misalnya, mencakup penilaian kesiapan peralatan dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

c. *Process (Proses)*

Mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara kontinu, termasuk metode dan interaksi antara guru serta anak. Pemantauan ini memungkinkan identifikasi hambatan dan perbaikan selama proses berlangsung.

d. *Product (Produk)*

Mengukur hasil akhir atau capaian dari program, yang mencakup peningkatan kompetensi, dalam hal ini peningkatan bahasa ekspresif pada anak.

Model CIPP menawarkan pendekatan yang menyeluruh karena tidak hanya melihat output pembelajaran, tetapi juga menelusuri berbagai faktor pendukung yang berperan dalam proses pembelajaran. Dengan mengkaji konteks, masukan, proses, dan produk.

Model CIPP ini dikembangkan oleh Stufflebeam sebagai pendekatan sistematis dalam mengevaluasi suatu program pendidikan. Fokus utamanya dalam penelitian ini adalah pada :

1. *Context* : mengidentifikasi kebutuhan dan latar belakang metode bermain peran .
2. *Input* : mengidentifikasi sumber daya, strategi dan rencana pelaksanaan pembelajaran metode bermain peran.
3. *Process* : mengidentifikasi pelaksanaan dan implementasi metode bermain peran.

4. *Product* : menganalisis hasil atau dampak dari pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun.

Model ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai keberhasilan program serta faktor-faktor yang perlu diperbaiki. Penerapannya dalam pendidikan anak usia dini, terutama melalui metode interaktif seperti bermain peran, tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga mendukung perkembangan holistik anak. Meski memiliki tantangan dalam implementasi, kelebihan model CIPP dalam memberikan umpan balik yang mendalam menjadikannya alat yang sangat berharga dalam perbaikan berkelanjutan di bidang pendidikan.

6. Penerapan Model CIPP dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, penerapan model CIPP sangat efektif karena:

- **Kesesuaian Konteks:** Evaluasi konteks membantu mendeteksi kebutuhan spesifik anak, seperti perkembangan bahasa dan keterampilan sosial, sehingga program dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.
- **Keterpaduan Masukan dan Proses:** Dengan mengevaluasi sumber daya dan proses pelaksanaan (misalnya, metode bermain peran), evaluasi dapat mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi proses belajar anak.
- **Fokus pada Hasil Pembelajaran:** Evaluasi produk memberikan gambaran mengenai peningkatan kompetensi, seperti kemampuan komunikasi dan ekspresi, yang merupakan indikator penting dalam pendidikan anak usia dini.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan model CIPP di tingkat PAUD tidak hanya membantu dalam perbaikan program pembelajaran tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif anak dalam kegiatan belajar melalui metode interaktif seperti bermain peran. Studi oleh (Khairani, N., Siregar, R., & Nopriani Lubis, 2023) misalnya, menyoroti bagaimana evaluasi komprehensif dengan model CIPP dapat mengoptimalkan proses belajar dan hasil yang dicapai, serta memberikan umpan balik yang konstruktif bagi pendidik untuk melakukan perbaikan berkelanjutan.

7. Hubungan Metode Bermain Peran dalam Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini

Metode bermain peran dan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini memiliki hubungan yang erat dan saling mendukung. Bermain peran tidak hanya menyediakan lingkungan belajar yang

menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih kemampuan bahasa dalam konteks yang bermakna dengan terlibat aktif dalam dialog yang terjadi selama bermain peran. Metode bermain peran atau drama merupakan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif bagi anak. Dalam metode ini, anak-anak didorong untuk meniru dan berakting peran dalam situasi tertentu melalui permainan imajinatif. Bermain peran makro memberikan manfaat sebagai berikut menjelaskan bahwa (Syafriyani, H., 2011):

- a. Meningkatkan kemandirian anak untuk mengaktualisasikan diri dengan menggunakan kemampuan keberanian secara ekspresif, berani bertindak, menyatakan pendapat, menyatakan perasaan, menyatakan keinginan dan kebutuhannya
- b. Meningkatkan keberanian anak untuk mengadakan hubungan sosial yang menyenangkan
- c. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, mengemukakan pendapat, perasaannya, dan keinginannya.
- d. Meningkatkan kemampuan menyusun kalimat dan memperkaya kosakata
- e. Melatih penggunaan ekspresi verbal dan non verbal untuk menyampaikan perasaan.

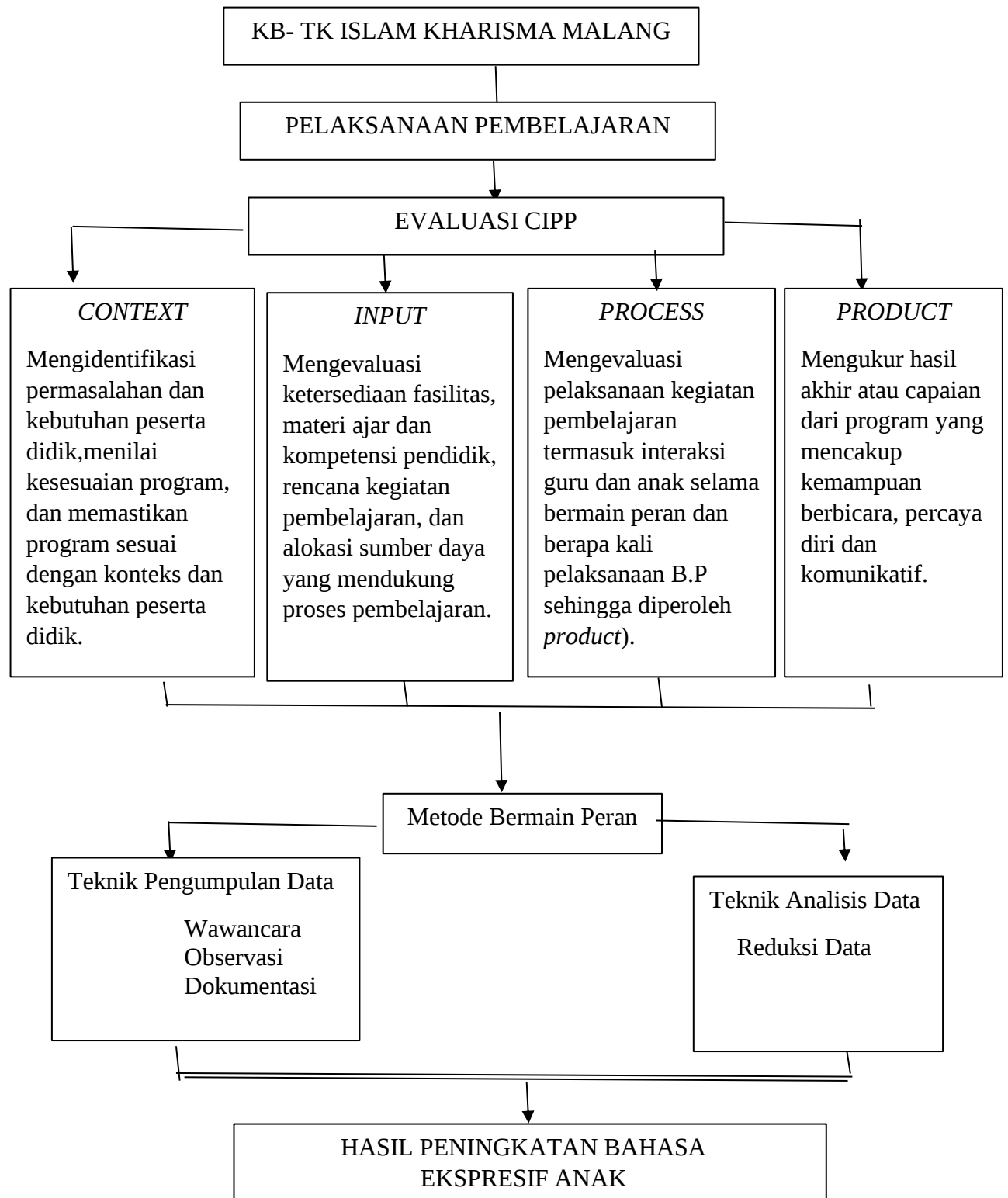
Adapun menurut Vygotsky (Masgula. N.K., 2021) teori yang berkaitan dengan hubungan metode bermain peran dan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini salah satunya adalah teori konstruktivisme sosial. Teori ini dapat digunakan untuk menjelaskan hubungan antara metode bermain peran dan kemampuan ekspresif bahasa anak usia dini. Teori ini menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kolaborasi dengan orang lain. Dalam konteks bermain peran, anak-anak belajar bahasa melalui interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa saat mereka berpura-pura menjadi karakter yang berbeda dan berpartisipasi dalam berbagai situasi.

Bermain peran makro juga menyediakan konteks yang kaya dan mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini. Saat bermain peran, anak-anak termotivasi untuk berkomunikasi, ingin terlibat dalam interaksi sosial yang bermakna, dimana mereka berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, bertukar informasi, dan menyelesaikan masalah bersama, menggunakan bahasa untuk menjelaskan apa yang mereka pikirkan. Melalui interaksi bermain peran ini anak-anak mengembangkan berbagai keterampilan bahasa ekspresif, seperti mempelajari kata-kata baru dan bagaimana menggunakannya dalam konteks yang berbeda, mempelajari struktur kalimat yang benar dan bagaimana menggunakan kata-kata secara tata bahasa, belajar berbicara dengan lancar dan koheren dan belajar menanggapi percakapan dengan tepat.

C. Kerangka konseptual

Kerangka konseptual penelitian ini disusun berdasarkan model evaluasi CIPP yang dikembangkan oleh Daniel L. Stufflebeam, yang meliputi empat komponen utama yaitu *context*, *input*, *process* dan *product*. Penelitian ini berfokus pada evaluasi pelaksanaan metode bermain peran dalam, meningkatkan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di TK Islam Kharisma Malang. Metode bermain peran yang akan dilakukan adalah metode bermain peran bebas/ makro dengan tema profesi dimana anak-anak berimajinasi dan menentukan sendiri apa yang ingin mereka lakukan dan peran apa yang ingin mereka mainkan, seperti bermain pura-pura menjadi dokter dan pasien, bermain menjadi *chef* dan kasir, bermain guru dan murid atau bermain polisi dan penjahat. Metode ini diharapkan ini digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk memberikan stimulasi bahasa kepada anak melalui kegiatan bermain, berbicara, berinteraksi dan mengekspresikan ide maupun perasaan. Pelaksanaan metode tersebut kemudian dievaluasi menggunakan model CIPP agar diketahui kesesuaian tujuan, kesiapan pelaksanaan, proses pembelajaran serta hasil perkembangan bahasa ekspresif anak.

Adapun alur kerangka konseptual penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 2.1 kerangka konseptual

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, dapat dilihat bahwa komponen *context* menjadi dasar kebutuhan dan tujuan penerapan bermain peran. Komponen input mendukung keberhasilan pelaksanaan melalui kesiapan guru, media, dan perangkat pembelajaran. Selanjutnya komponen *process* mengevaluasi bagaimana metode bermain peran dilaksanakan di kelas. Dari pelaksanaan tersebut akan diperoleh *product* berupa perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun. Melalui evaluasi model CIPP, peneliti dapat mengetahui efektivitas pelaksanaan metode bermain peran serta faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan bahasa ekspresif anak di TK Islam Kharisma Malang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian evaluatif, pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di TK islam kharisma malang. Penelitian kualitatif ini menekankan pada pengamatan terhadap fenomenasosial secara alamiah melalui pengamatan (observasi), wawancara dan dokumentasi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian evaluatif dengan model CIPP (*context, input, process, product*) yang dikembangkan oleh Stufflebeam. Model evaluasi CIPP dipilih karena mampu mengevaluasi program pembelajaran secara menyeluruh, mulai dari latar belakang program, kesiapan sumber daya yang digunakan, proses pelaksanaan, hingga hasil yang diperoleh dari penerapan metode bermain peran. Melalui penelitian ini, peneliti berupaya mendeskripsikan dan mengevaluasi pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun di TK islam kharisma malang berdasarkan komponen evaluasi CIPP, yaitu :

1. *Context (konteks)*,
2. *Input (input)*,
3. *Process (proses)*, dan
4. *Product (produk)*

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di KB-TK islam kharisma malang yang beralamat di jl. Perum. Tirtasani royal resort blok F2, desa Ngenep, kecamatan karangploso, kabupaten Malang. Pemilihan lokasi ini dilakukan secara *purposive* (bertujuan) karena beberapa pertimbangan :

- Relevansi program: lembaga ini menerapkan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajarannya, khususnya melalui pendekatan sentra yang sangat sesuai dengan fokus penelitian ini.

- Kebutuhan yang teridentifikasi: berdasarkan pra-observasi yang dilakukan ditemukan adanya kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak usia 4-5 tahun di TK ini, terutama pada kelompok A-1, dimana beberapa anak masih menunjukkan keraguan dan kurangnya keberanian dan berekspresi verbal.
- Dukungan lingkungan : di TK Islam Kharisma Malang memiliki fasilitas yang memadai dan lingkungan belajar yang kondusif untuk pelaksanaan metode bermain peran, termasuk ketersediaan sudut bermain peran dengan beragam properti.
- Komitmen lembaga : pihak sekolah, termasuk kepala sekolah dan guru menunjukkan komitmen tinggi dan keterbukaan untuk dievaluasi serta berpartisipasi aktif dalam penelitian ini.

Waktu pelaksanaan penelitian ini akan berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yakni bulan Januari dan Februari 2026, menyesuaikan kalender akademik lembaga dan jadwal observasi yang telah disepakati.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek penelitian ini kepala sekolah TK Islam Kharisma Malang, yaitu :

1. Kepala sekolah TK Islam Kharisma Malang
2. Guru sentra metode bermain peran makro,
3. guru kelas kelompok anak usia 4-5 tahun, dan
4. Anak usia 4-5 tahun sebagai peserta didik yang terlibat dalam pelaksanaan metode bermain peran.

Subjek penelitian ini dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan tertentu yang dianggap mengetahui informasi terkait penelitian. Sedangkan, objek penelitian ini adalah pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun yang dilihat melalui empat komponen evaluasi model CIPP ((*context, input, process, product*)). Dan subjek penelitian pada lampiran 3 hal

D. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Jika peneliti menggunakan wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data tersebut adalah responden, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan, baik pertanyaan tertulis maupun lisan (Arikunto, S., 2016). Pada tahap ini, peneliti berusaha mencari dan mengumpulkan berbagai sumber data yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini terdapat dua sumber data, antara lain:

1. Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari lapangan yang berkaitan dengan masalah dalam penelitian yang digunakan sebagai bahan informasi yang sedang dicari, seperti hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah, guru serta dokumentasi kegiatan pembelajaran anak usia 4-5 tahun.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data pelengkap yang sudah tersusun dan sudah dijadikan dalam bentuk dokumen-dokumen pendukung. Dalam hal ini, sumber data sekunder merupakan sumber data pendukung dari sumber data primer, seperti :

- Modul ajar (lampiran
- Foto kegiatan pembelajaran

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu :

1. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan dengan cara sistematis. Teknik ini digunakan untuk merekam dan mengamati berbagai fenomena yang terjadi dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki di lapangan hingga diperoleh data-data yang konkrit dari sumbernya. Namun dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran metode bermain peran dan respons bahasa ekspresif anak. Teknik ini berfungsi untuk memperoleh data proses dan produk dari model CIPP yang mencakup di lembar instrumen observasi.

Aspek yang diamati meliputi :

- Pelaksanaan metode bermain peran
- Interaksi guru dan anak
- Keaktifan anak dalam bermain peran
- Kemampuan bahasa ekspresif anak
- Respon anak selama kegiatan berlangsung

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan cara untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Teknik wawancara adalah tahap pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh peneliti kepada informan. Pada penelitian ini, teknik wawancara dilakukan kepada guru dan kepala sekolah untuk menggali informasi mengenai pelaksanaan metode bermain peran dan perkembangan bahasa ekspresif anak. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur dan fleksibel agar peneliti dapat menggali informasi lebih mendalam sesuai kebutuhan penelitian namun tetap fokus pada tujuan evaluasi.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah satu metode pengumpulan data dengan melihat atau menganalisis dokumen dokumen yang di buat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain. Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa, catatan, transkrip dan buku-buku, surat kabar, majalah dan sebagainya. Dokumen yang dimaksud adalah sebagai data penelitian dan tidak semua isi dokumen dimasukkan ke dalam penelitian ini, akan tetapi diambil pokok-pokok isinya yang dianggap penting, sedangkan yang lainnya sebagai data pendukung saja. Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi yang memiliki relevansi dengan proses pembelajaran metode bermain peran dan data-data terdahulu yang mendukung lainnya. Seperti :

- Foto kegiatan pembelajaran
- Catatan perkembangan anak
- Modul ajar

Teknik ini digunakan untuk mendukung validitas data dan memperkuat hasil observasi dan wawancara namun data dapat diperoleh dengan pernyataan pada lampiran 3 . Berikut ini matrik pengumpulan data sebagai berikut:

No	Komp.	Aspek	Sub Indikator	Teknik			Subjek
				W	O	D	
1	Context	Kebutuhan pembelajaran bermain peran	Latar belakang penggunaan metode bermain peran	√	√		Guru dan anak
2			Kesesuaian tujuan bermain peran	√	√		Guru dan anak
3			Relevansi dengan kurikulum	√	√	√	Guru dan anak
4				√	√		Guru dan anak
5			Dukungan lingkungan	√	√	√	Guru
6				√	√	√	Guru
7	Input	Sumber daya pendidik	Kualifikasi guru	√	√		Guru
8				√	√		Guru
9		sarana dan prasarana	Ketersediaan alat bermain	√	√	√	Guru

10		Perencanaan kegiatan	Ketersediaan ruang bermain	√	√	√	Guru
11			Penyusunan RPPH	√		√	Guru
12			Tujuan pembelajaran	√			Guru
13			Media pembelajaran	√	√	√	Guru
14			Strategi pembelajaran	√	√	√	Guru
15	Process	Pelaksanaan kegiatan	Kegiatan awal	√	√	√	Anak
16			Kegiatan inti	√	√	√	Anak
17				√	√	√	Guru dan anak
18				√	√	√	Guru dan anak
19					√	√	Anak
20					√	√	Anak
21		Peran guru/interaksi guru dan murid	motivasi	√	√		Anak dan guru
22			Pemberian contoh	√	√		Anak dan guru
23			Stimulasi bahasa	√	√		Anak dan guru
24		Keterlibatan anak	Ekspresi verbal dan non verbal		√	√	Anak
25			Kemampuan berbicara		√	√	Anak
26			Partisipasi aktif		√	√	Anak
27	Product	Menyebutkan kosakata	Menggunakan kosakata baru dalam bermain peran	√	√	√	Anak dan guru
28		Kemampuan menjawab pertanyaan	Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru atau teman	√	√	√	
29		Kemampuan menceritakan kembali	Menceritakan kembali peran yang dimainkan	√	√	√	Anak dan guru
30		Keberanian berbicara	Anak berbicara dengan percaya diri di depan kelompok		√	√	Anak

Tabel 3.1 Matrik data

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul melalui instrument pengumpulan data yang ada, maka tahap selanjutnya adalah menganalisa data-data tersebut. Dalam menganalisa data, penulis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi :

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan lapangan. Pada tahap ini, data mentah yang diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi di KB-TK Islam Khasrisma Malang akan dipilah. Data yang tidak relevan dengan fokus penelitian (evaluasi CIPP terhadap metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif) akan disisihkan, sementara data yang relevan akan diringkas, dikategorikan dan diberi kode untuk memudahkan analisis lebih lanjut. Misalnya transkrip wawancara akan diidentifikasi bagian-bagian yang berkaitan dengan "kebutuhan anak (konteks), kualifikasi guru (input), interaksi guru-anak atau anak-teman (process) atau perubahan kosakata anak (produk).

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memungkinkan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Setelah data direduksi, penyajian data dilakukan secara sistematis ke dalam bentuk narasi, matriks, atau bagan. Dalam penelitian ini, penyajian data akan dilakukan dengan menyusun temuan-temuan untuk setiap komponen CIPP (*context, input, process, product*) secara terpisah namun saling terkait. Misalnya data tentang sarana dan prasarana (input) disajikan dalam bentuk tabel deskriptif, sementara data tentang peran guru (*process*) disajikan dalam bentuk narasi tematik yang didukung kutipan wawancara dan deskripsi observasi. Penyajian ini bertujuan

untuk memudahkan pemahaman dan inteprestasi terhadap temuan penelitian.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah upaya untuk mencari makna, pola, tema, hubungan, persamaan, hal-hal yang sering timbul dari data yang telah disajikan. Kesimpulan awal dapat ditarik sejak awal pengumpulan data dan akan terus diverifikasi serta diperbaiki sering berjalannya proses analisis. Pada tahap akhir, kesimpulan akan dirumuskan secara komprehensif untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Dalam penelitian ini, penarikan kesimpulan akan fokus pada penilaian dampak metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak berdasarkan keempat komponen model CIPP. Kesimpulan akan disajikan dalam bentuk tafsiran dan argumentasi yang didukung oleh data yang telah dianalisis.

G. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Untuk memeriksa keabsahan data yang diperoleh dalam penelitian ini digunakan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang diluar data untuk pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data. Dalam penelitian ini triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber data, dimana triangulasi ini mengarahkan penelitian agar di dalam mengumpulkan data, ia wajib menggunakan beragam data yang ada. Triangulasi memanfaatkan jenis sumber data yang berbeda untuk menggali data yang sejenis. Demikian apa yang diperoleh dari sumber yang satu bisa diuji nilai dibandingkan dengan data sejenis yang diperoleh dari sumber lain yang berbeda. Dalam penelitian ini, triangulasi yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Menggunakan metode triangulasi sumber maka data yang dibutuhkan tidak hanya dari satu sumber saja tetapi berasal dari sumber-sumber lain yang

terkait dengan sumber penelitian. Sumber data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah informasi kepala sekolah KB-TK Islam Kharisma Malang, guru, hasil observasi dan dokumen pendukung.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji keabsahan data dilakukan dengan cara mengecek kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan menggabungkan observasi, wawancara dan dokumentasi. Jadi data yang diperoleh dengan wawancara dan observasi, lalu dicek dengan dokumentasi. Bila dengan dua teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka penulis melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya yang berbeda-beda.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu adalah teknik untuk memeriksa keabsahan data dengan melakukan pengumpulan data pada waktu yang berbeda, guna melihat konsistensi dan kestabilan informasi yang diperoleh dari subjek atau fenomena yang diteliti. Adapun triangulasi waktu dalam penelitian ini dilakukan dengan mengulang proses observasi dan wawancara pada waktu yang berbeda, agar hasil yang diperoleh tidak bersifat kebetulan atau dipengaruhi oleh situasi sementara. Misalnya observasi dilakukan lebih dari 1 kali dan wawancara dilakukan dalam tahapan waktu, yakni wawancara awal dengan guru sebelum kegiatan berlangsung (untuk komponen *context dan input*), wawancara lanjutan selama kegiatan berlangsung (untuk *process*) dan wawancara akhir setelah kegiatan (untuk *product*). Perkembangan bahasa ekspresif anak juga dicatat secara berkala oleh pendidik untuk melihat apakah ada kemajuan dari waktu ke waktu.

Dengan ini, tujuan triangulasi waktu adalah dengan tujuan memastikan data tidak dipengaruhi oleh kondisi sesaat (seperti

suasana anak atau guru), mengetahui dinamika atau perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung serta meningkatkan validitas dan kredibilitas temuan dalam penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Kharisma Malang yang terletak di Jalan Perumahan Tirtasani Royal Resort Blok F2, Karangploso, Kabupaten Malang. Lembaga ini merupakan lembaga PAUD yang menekankan pembelajaran berbasis sentra, khususnya sentra bermain peran. Sentra bermain peran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sosial, emosional serta kemampuan bahasa anak. Dalam kegiatan ini anak diberi kesempatan untuk memerankan berbagai tokoh sesuai dengan tema pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 10 anak usia 4–5 tahun dari kelompok A-1 KB-TK Islam Kharisma Malang (5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki). Selain anak-anak tersebut, guru kelas sentra bermain peran (Ibu Elis Indah, S.Pd) dan kepala sekolah (Ibu Ananda Putri Robiatul Adawiyah, S.Pd) dilibatkan sebagai informan kunci karena peran sentral mereka dalam perencanaan dan pelaksanaan metode bermain peran.

Pemilihan subjek ini dilakukan dengan teknik total sampling, yaitu seluruh anak dalam kelompok kelas A1 dijadikan sebagai subjek penelitian yang tertera pada lampiran 3 hal 86-87.

B. Hasil Evaluasi Pelaksanaan Metode Bermain Peran Berdasarkan Model CIPP

Paparan data hasil evaluasi disajikan berdasarkan empat komponen model CIPP, yaitu evaluasi *context*, *input*, *process*, dan *product*. Setiap komponen memberikan informasi yang rinci mengenai pendukung dan hasil yang dicapai dalam upaya meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. Berikut adalah temuan dan analisis untuk masing-masing komponen evaluasi:

1. Hasil Evaluasi konteks (*context*)

Berdasarkan hasil analisis, dapat dilihat bahwa komponen context menjadi dasar utama dan landasan kebutuhan dalam pelaksanaan

pembelajaran metode bermain peran di TK islam kharisma Malang. Komponen ini memetakan latar belakang, tujuan, relevansi kurikulum serta daya dukung lingkungan dan karakteristik siswa yang menjadi alasan kuat mengapa metode ini diterapkan. Data ini diperoleh dari observasi awal, wawancara dengan kepala sekolah dan guru serta studi dokumentasi kurikulum lembaga. Adapun data yang diperoleh, meliputi :

a. Latar belakang penggunaan metode bermain peran

Kebutuhan riil di lapangan menjadi pemicu utama dipilihnya metode bermain peran (*role playing*) di TK Islam Kharisma Malang. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Angga (Guru Kelas Kelompok A), terungkap bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak pasca-pandemi atau dalam keseharian menunjukkan kecenderungan pasif jika hanya distimulasi dengan metode ceramah atau lembar kerja.

"Sebelum metode ini dioptimalkan, anak-anak kalau diminta bercerita di depan kelas sering malu, bicaranya pelit (singkat), atau hanya meniru temannya. Kami butuh metode yang membuat mereka 'terpaksa' berbicara secara alami tanpa merasa sedang diuji. Melalui bermain peran, anak-anak masuk ke dalam karakter orang lain, sehingga mereka lebih lepas untuk berbicara." (KS/W.01).

Fenomena tersebut diperkuat oleh hasil observasi peneliti pada kegiatan pra siklus/awal. Ketika guru menggunakan metode tanya jawab biasa, hanya sebagian kecil anak yang dominan merespons, sementara sisanya memilih diam atau memberikan jawaban satu kata (misalnya, "Iya", "Tidak", "Bagus"). Oleh karena itu, konteks latar belakang penerapan metode ini dinilai sangat kuat karena bertolak dari problem nyata di kelas, yaitu perlunya wadah yang menyenangkan, interaktif, dan komunikatif untuk memantik keberanian anak dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan kosakata baru secara verbal.

b. Tujuan

Tujuan program bermain peran di TK Islam Kharisma Malang tidak berdiri sendiri, melainkan dijabarkan secara terstruktur dan selaras dengan visi misi lembaga untuk mencetak generasi yang komunikatif dan berkarakter islami. Melalui wawancara dengan Kepala TK Islam Kharisma Malang, diperoleh informasi mengenai kejelasan target dari metode ini:

"Tujuan kami menerapkan bermain peran ini bukan sekadar biar anak-anak senang bermain atau mengisi waktu luang. Ada target capaian yang jelas: pertama, memperkaya kosakata (*vocabulary*) anak; kedua, melatih artikulasi agar jelas saat menyampaikan maksud; dan ketiga, mengajarkan tata krama atau aspek pragmatis berbahasa, seperti bagaimana berbicara sopan saat menjadi dokter, pedagang, atau orang tua." (KS/W.02).

Secara empiris, hasil observasi peneliti menunjukkan adanya kesesuaian target tersebut dalam draf perencanaan guru. pada rencana pelaksanaan pembelajaran daily/mingguan, guru secara spesifik menuliskan indikator tujuan, seperti: "Anak mampu merespons pertanyaan teman dengan kalimat lengkap" atau "Anak mampu mengungkapkan keinginan saat berperan sebagai pembeli".

Saat pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati guru secara aktif mengarahkan jalannya permainan agar anak-anak tidak keluar dari esensi tujuan tersebut, misalnya dengan memberikan pemantik: "Coba dokter tanya ke pasiennya, apa yang sakit?". Hal ini membuktikan bahwa tujuan program telah dirumuskan dengan matang dan dieksekusi secara terarah.

c. Relevansi Metode Bermain Peran dengan Kurikulum

Analisis terhadap dokumen Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) di TK Islam Kharisma Malang menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki tingkat relevansi yang sangat tinggi terhadap capaian pembelajaran yang diamanatkan. Pembelajaran ini mampu

mengintegrasikan elemen-elemen penting dalam kurikulum anak usia dini, khususnya elemen jati diri serta dasar-dasar literasi dan STEAM. Hasil wawancara dengan Guru Sentra menjelaskan bagaimana relevansi ini dibangun:

"Dalam kurikulum kami, pembelajaran harus bermakna dan terintegrasi. Bermain peran ini sangat fleksibel. Saat mengusung topik 'Pasar Tradisional' misalnya, aspek literasi dapat (anak membaca plang harga, berbicara menawarkan barang), aspek math/STEAM juga masuk (anak menghitung uang mainan, mengelompokkan jenis sayur), dan nilai islaminya adalah mengajarkan kejujuran saat berdagang." (W/GS.02).

Hal ini divalidasi melalui observasi langsung peneliti di kelas. Saat kegiatan bermain peran bertema "Puskesmas Islami", relevansi kurikulum terlihat nyata ketika anak-anak:

- Literasi/Bahasa Ekspresif: Memanggil nomor antrean dan menanyakan keluhan pasien.
- STEAM/Math: Menimbang berat badan pasien dan mengurutkan nomor antrean.
- Sosial-Emosional/Jati Diri: Menunjukkan empati dan budaya antre secara bergantian.

d. Dukungan lingkungan

Berdasarkan hasil observasi, KB-TK Islam Kharisma Malang menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis sentra yang mendukung kegiatan bermain peran. Sekolah menyediakan area bermain peran beserta media pendukung seperti: kostum sederhana, alat masak-masakan, boneka, meja jual beli, dan properti sesuai tema pembelajaran. Lingkungan belajar dibuat aman dan nyaman sehingga anak dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara aktif selama kegiatan berlangsung. Meskipun demikian, guru menyampaikan bahwa variasi media bermain masih perlu ditambah agar anak lebih tertarik dan memiliki pengalaman bermain yang lebih beragam yang terlampir pada lampiran 2 dokumentasi.

Dengan demikian, metode ini terbukti bukan merupakan aktivitas tempelan, melainkan bagian integral yang mempercepat ketercapaian target kurikulum sekolah.

Dari hasil wawancara dan pengamatan mendalam terhadap anak usia 3–4 tahun dan 4–5 tahun di sekolah tersebut, siswa memiliki karakteristik perkembangan yang berada pada masa golden age dengan ciri khas:

- Memiliki daya imajinasi yang sangat tinggi.
- Suka meniru tindakan orang dewasa (meniru ibu memasak, ayah menyetir).
- Memiliki energi motorik yang aktif dan egosentrisme yang mulai beralih ke interaksi sosial.

Guru kelas menambahkan dalam wawancara:

"Anak-anak di sini dasarnya sangat ekspresif kalau bermain bebas, tapi kalau di forum formal sering ciut. Karakter mereka yang suka berimajinasi dan meniru itulah yang kami manfaatkan. Begitu dikasih baju tentara atau dikasih mikrofon mainan, sifat malu mereka hilang karena mereka merasa sedang menjadi orang lain." (W/GS.01).

Hasil observasi peneliti mengonfirmasi hal tersebut. Saat bermain peran, anak-anak yang biasanya pendiam di pojok kelas tampak antusias memegang kemudi mobil-mobilan dari kardus sambil berteriak menirukan suara klakson dan memberikan instruksi kepada temannya, "Ayo naik, mobilnya mau jalan ke Malang!". Karakteristik alamiah anak yang aktif dan imajinatif inilah yang menjadi modal internal (input) yang sangat klop dengan karakteristik metode bermain peran.

Berdasarkan hasil evaluasi konteks dapat diketahui bahwa metode bermain peran sesuai dengan kebutuhan perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4–5 tahun di KB-TK Islam Kharisma Malang. Kebutuhan anak, tujuan kurikulum, dukungan lingkungan belajar, dan kesadaran pendidik menunjukkan bahwa metode bermain peran relevan digunakan sebagai strategi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak.

2. Evaluasi Masukan (Input)

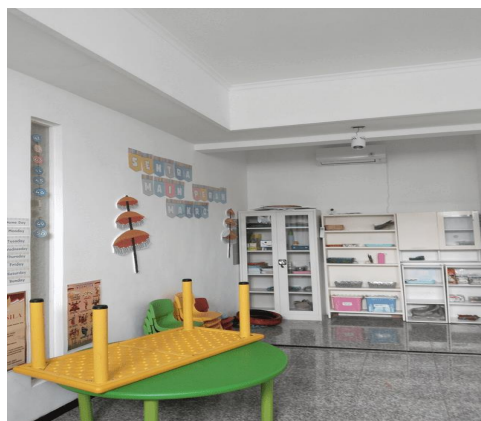
Evaluasi input berfokus pada identifikasi dan penilaian sumber daya serta strategi yang digunakan dalam mendukung pelaksanaan metode bermain peran. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru, observasi sarana dan prasarana, dan analisis

a. Kualifikasi dan pelatihan guru

Berdasarkan hasil wawancara, guru sentra bermain peran memiliki latar belakang pendidikan Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan telah mengikuti beberapa pelatihan pembelajaran aktif untuk anak usia dini. Guru menyampaikan bahwa: “Saya pernah mengikuti pelatihan pembelajaran aktif, tetapi belum pernah mengikuti pelatihan khusus tentang bermain peran untuk pengembangan bahasa anak.” (GS/W/03). Selain itu, guru menjelaskan bahwa pelaksanaan kegiatan bermain peran lebih banyak diperoleh dari pengalaman mengajar, diskusi dengan sesama guru, dan melihat contoh kegiatan pembelajaran dari sumber lain. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru telah memiliki pemahaman dasar mengenai pembelajaran aktif, namun masih memerlukan pelatihan khusus terkait penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan bahasa ekspresif anak.

b. Sarana dan prasarana

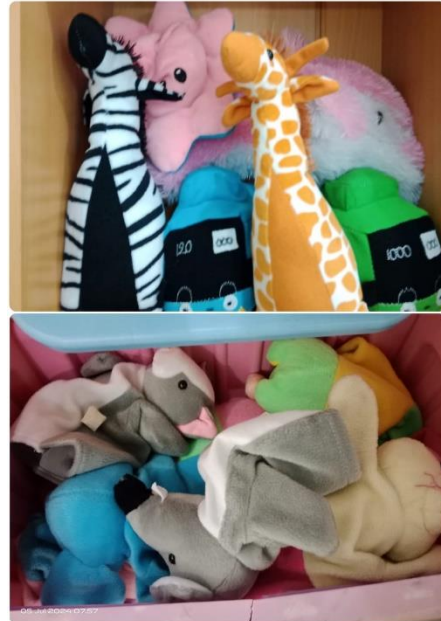
Berdasarkan hasil observasi, KB-TK Islam Kharisma Malang telah menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan bermain peran. Fasilitas yang tersedia meliputi:



Gambar 4.1 Ruang kelas



Gambar 4.2 kostum



Gambar 4.3 alat masak

Gambar 4.4 boneka

Kondisi sarana dan prasarana secara umum berada dalam kondisi baik dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, hasil observasi juga menunjukkan bahwa variasi media dan properti bermain masih terbatas sehingga beberapa tema permainan masih menggunakan alat bermain yang sama secara berulang. Guru menyampaikan bahwa: “Media bermain yang tersedia sudah cukup membantu, tetapi masih perlu tambahan alat dan kostum supaya anak lebih tertarik saat bermain.” (GS/W/04). Berikut hasil observasi dan dokumentasi (lampiran 2) sarana dan prasarana metode bermain peran:

No	Aspek sarana dan prasarana	Deskripsi		Ket.
		Ada	Tidak ada	
1.	Properti bermain peran sesuai tema	√		Baik
2.	Kostum dan pakaian	√		Baik
3.	Boneka	√		Baik

4.	Buku cerita/gambar	√		Baik
5.	Papan tulis kecil	√		Baik
6.	Cermin		√	
7.	Rak/ lemari penyimpanan properti	√		Baik

Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana Metode Bermain Peran

c. Perencanaan kegiatan

Berdasarkan hasil analisis modul ajar di TK Islam Kharisma Malang, Dalam pelaksanaannya, program bermain peran ini direncanakan secara matang melalui penyusunan Modul Ajar atau RPPH yang mencakup penentuan topik konkret dekat dengan kehidupan anak, dengan menerapkan strategi pembelajaran interaktif berbasis *Project-Based. Learning* (PBL) dan bermain simbolik yang dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu pijakan sebelum bermain (penjelasan aturan dan karakter), pijakan saat bermain (proses aksi peran), dan pijakan setelah bermain (evaluasi atau *recalling*).

Tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara spesifik menyasar pada peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak, seperti kemampuan menjawab pertanyaan pemantik, menceritakan kembali alur cerita sederhana, dan mengekspresikan emosi secara verbal sesuai tokoh yang diperankan. Guna mencapai tujuan tersebut, aspek media pembelajaran dirancang secara variatif menggunakan alat peraga konkret dan aman, seperti kostum profesi anak, replika sayuran, uang mainan, hingga pemanfaatan barang bekas layak pakai yang ditata dalam bentuk *setting* makro.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung saat anak-anak bermain peran menjadi "Pedagang Pasar Tradisional", seluruh komponen input ini terbukti sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–5 tahun yang berada pada fase operasional konkret dan imajinatif, di mana ketersediaan media penunjang yang menarik mampu memantik anak-anak untuk secara spontan memperluas kosakata, berani berdialog

dengan teman sebaya, serta aktif mengeksplorasi kemampuan berbahasa mereka tanpa rasa canggung.

Perencanaan kegiatan pembelajaran bermain peran disusun secara fleksibel menyesuaikan tema, kebutuhan, dan minat anak. Guru menyiapkan tujuan pembelajaran, media, alat bermain, serta stimulasi bahasa yang akan dikembangkan. Dalam kegiatan bermain peran, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi ide, berinteraksi, dan mengekspresikan bahasa secara spontan melalui aktivitas bermain. Hasil analisis menunjukkan bahwa TK Islam Kharisma Malang tidak menggunakan skenario pembelajaran secara tertulis secara rinci dalam pelaksanaan bermain peran. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran lebih berpusat pada imajinasi, minat, dan keinginan anak. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan secara fleksibel sesuai perkembangan situasi bermain yang muncul di kelas. Anak diberikan kebebasan menentukan tokoh, alur cerita, maupun bentuk interaksi selama kegiatan bermain berlangsung.

Meskipun tidak terdapat skenario tertulis secara khusus, guru tetap melakukan perencanaan umum melalui penyusunan modul ajar, penyediaan media bermain, serta penyesuaian capaian perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4–5 tahun. Dengan demikian, pembelajaran tetap berjalan terarah namun tidak membatasi kreativitas dan spontanitas anak dalam bermain peran yang sesuai dengan jadwal pembelajaran sentra berbasis *loosepart* yakni sebagai berikut :

HARI	SENTRA OLAH TUBUH	SENTRA BALOK	SENTRA MAIN PERAN MAKRO	SENTRA MAIN PERAN MIKRO	SENTRA SENI KREATIVITAS	SENTRA BAHAN ALAM	SENTRA EKSPLORASI DAN SAINS	SENTRA PERSEPAN
SENIN	A1	A1	A1	B2	A1	A1	A1	B2
SELASA	A1	A1	A1	B2	A1	A1	A1	B2
RABU	A1	A1	A1	B2	A1	A1	A1	B2
KAMIS	A1	A1	A1	B2	A1	A1	A1	B2
JUMAT	A1	A1	A1	B2	A1	A1	A1	B2
SENIN	A1	A1	A1	B2	A1	A1	A1	B2
SELASA	A1	A1	A1	B2	A1	A1	A1	B2
RABU	A1	A1	A1	B2	A1	A1	A1	B2
KAMIS	A1	A1	A1	B2	A1	A1	A1	B2

Gambar 4.5 jadwal sentra

Berdasarkan hasil evaluasi input dapat diketahui bahwa KB-TK Islam Kharisma Malang telah menyiapkan sebagian besar sumber daya pendukung pelaksanaan metode bermain peran, meliputi kesiapan guru, sarana prasarana, perencanaan pembelajaran, dan dukungan kepala sekolah. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa hal yang perlu dikembangkan, seperti peningkatan pelatihan khusus bermain peran bagi guru dan penambahan variasi media bermain agar kegiatan bermain peran lebih optimal dalam mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4–5 tahun.

3. Evaluasi Proses (*Process*)

Berdasarkan hasil observasi partisipatif dan wawancara mendalam dengan guru kelas di TK Islam kharisma Malang, komponen *process* (proses) terbukti menjadi acuan krusial dalam keberhasilan seluruh rangkaian perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan untuk menstimulasi bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain peran. Evaluasi proses dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4–5 tahun di KB-TK Islam Kharisma Malang. Evaluasi ini berfokus pada pelaksanaan kegiatan bermain peran, peran guru selama pembelajaran, serta keterlibatan anak dalam kegiatan bermain peran. Data diperoleh melalui observasi kegiatan pembelajaran dan wawancara dengan guru sentra bermain peran. Adapun evaluasi proses ini meliputi :

a. Pelaksanaan kegiatan bermain peran

Berdasarkan hasil observasi terstruktur di kelas dan wawancara mendalam bersama guru sentra bermain peran kelompok usia 4–5 tahun. Realita pelaksanaan di lapangan menunjukkan bahwa guru secara konsisten mengimplementasikan seluruh tahapan pembelajaran yang dirancang ke dalam tiga struktur baku yang runtut dan sistematis:

- **Kegiatan Awal (*Apersepsi* dan *Pemantapan Konteks*)**

Pembelajaran dimulai secara klasikal dengan pijakan lingkungan yang hangat. Guru membuka kelas dengan salam islami, menanyakan kabar, dan melakukan **apersepsi** interaktif

menggunakan media konkret atau buku cerita yang berkaitan dengan tema hari itu (misalnya topik "Dokter Muslim" atau "Pasar Tradisional"). Pada tahap ini, guru memantik bahasa ekspresif anak dengan mengajukan pertanyaan terbuka guna merangsang ingatan dan kosakata awal mereka. Setelah anak-anak mulai aktif merespons, guru menjelaskan aturan main, mengenalkan ragam tokoh yang akan diperankan, serta membagi kelompok main secara adil berdasarkan minat anak.

Pada kegiatan pembukaan, guru mengawali pembelajaran dengan salam, doa bersama, dan apersepsi terkait tema pembelajaran. Guru kemudian memperkenalkan tema bermain peran dan alat bermain yang akan digunakan anak. Pada tema "Tanamanku Buah Pisang", guru memperlihatkan gambar dan buah pisang asli kepada anak untuk menarik perhatian mereka. Guru juga menjelaskan peran yang akan dimainkan, seperti petani pisang, penjual pisang, pembeli, dan chef. Guru menyampaikan:

"Sebelum bermain biasanya anak dikenalkan dulu dengan tema dan alat bermain supaya mereka lebih paham dengan perannya." (GS/W/05)

- **Kegiatan Inti (Pelaksanaan Bermain Peran dan Stimulasi Bahasa)**

Memasuki kegiatan inti, anak-anak bergerak menuju area atau sentra yang telah ditata dengan berbagai properti main (seperti baju profesi, replika barang, atau perlengkapan mini). Di sinilah dinamika interaksi anak diuji. Anak usia 4–5 tahun mulai mengekspresikan peran mereka secara verbal dan non-verbal. Guru mengambil peran penting sebagai fasilitator dan motivator; guru tidak mendikte, melainkan memberikan contoh pemakaian kalimat santun, menstimulasi anak yang masih pasif agar mau berbicara dengan memancing pertanyaan ("*Wah, pedagang, sayur bayam ini harganya berapa ya?*"), serta

menengahi interaksi komunikasi antar-murid. Ragam kemampuan berbicara anak yang beraneka macam ada yang sudah lancar runtut dan ada yang masih malu-malu difasilitasi dengan pendekatan individual agar seluruh anak dapat berpartisipasi aktif dalam dialog interaktif sesuai karakter yang mereka mainkan.

Pada kegiatan inti, anak diberi kesempatan memilih peran sesuai keinginan mereka. Setelah itu anak mulai memainkan peran menggunakan alat bermain yang telah disediakan. Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan sederhana untuk memancing anak berbicara, seperti sedang apa kamu?, siapa yang menanam pisang?, pisang dijual untuk siapa?. Selama kegiatan berlangsung, anak terlihat aktif melakukan percakapan sederhana dengan teman sesuai peran masing-masing. Pada kegiatan penutup, guru mengajak anak melakukan recalling atau mengingat kembali kegiatan bermain yang telah dilakukan. Guru memberikan pertanyaan seperti tadi siapa yang jadi petani?, apa manfaat buah pisang?, bagaimana cara menjual pisang?.

- **Kegiatan Penutup (Refleksi, *Recalling*, dan Doa)**

Setelah kegiatan bermain peran selesai, guru mengajak anak-anak untuk merapikan kembali properti yang telah digunakan secara bersama-sama (edukasi tanggung jawab). Pada sesi penutup ini, guru melakukan kegiatan *recalling* atau refleksi, di mana anak-anak diberikan panggung untuk menceritakan kembali pengalaman, perasaan, dan peran apa saja yang mereka mainkan di depan teman-temannya. Kegiatan ini menjadi alat ukur akhir yang sangat efektif untuk melihat peningkatan bahasa ekspresif dan rasa percaya diri anak secara spontan. Rangkaian aktivitas harian ini diakhiri dengan memberikan apresiasi/pujian atas usaha seluruh anak, penyampaian pesan moral berbasis nilai-nilai islami, dan

ditutup secara khidmat dengan membaca **doa setelah belajar** bersama-sama serta bersalaman. Kegiatan kemudian ditutup dengan pemberian apresiasi kepada anak dan doa bersama. Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran berlangsung secara aktif dan interaktif dengan durasi sekitar 25–30 menit setiap pertemuan. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan bermain peran dilaksanakan sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah disusun dalam modul ajar. Kegiatan dilakukan melalui tahap pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

b. Peran guru/ Interaksi guru dan murid

Berdasarkan hasil observasi mendalam di kelas dan wawancara dengan guru Kelompok A di TK Islam Kharisma Malang, dinamika interaksi dalam komponen proses ini memperlihatkan karakteristik guru dan murid yang saling melengkapi sebagai berikut:

1) Karakteristik Guru : fasilitator yang responsif dan adaptif

Guru di TK Islam Kharisma Malang tidak berperan sebagai instruktur yang kaku, melainkan sebagai fasilitator aktif sekaligus rekan bermain bagi anak. Karakteristik guru yang terpantau meliputi:

- **Sabar dan Telaten dalam *Modeling* (Pemberian Contoh):** Guru tidak segan ikut berjongkok, mengubah suara (intonasi), dan menunjukkan mimik wajah ekspresif untuk mencontohkan sebuah peran. Guru memahami bahwa anak usia 4-5 tahun belajar lewat meniru, sehingga guru memosisikan dirinya sebagai model berbahasa yang baik.
- **Pemberi Motivasi yang Hangat:** Guru sangat peka terhadap kondisi emosional anak. Saat melihat anak yang ragu atau malu, guru memberikan penguatan positif (verbal maupun non-verbal seperti belaian atau senyuman) untuk menurunkan ketegangan anak.

- **Peka Stimulasi (*Scaffolding*):** Guru mampu menyesuaikan pertanyaan dengan tingkat kemampuan anak. Jika berhadapan dengan anak yang sudah lancar, guru memberikan pertanyaan terbuka ("*Bagaimana cara membuat obatnya, Dok?*"). Namun, jika berhadapan dengan anak yang pasif, guru mempersempit pertanyaan menjadi pilihan atau menuntun kata per kata.

2) **Karakteristik Murid: Imajinatif, Heterogen, dan Responsif**

Anak-anak usia 4-5 tahun di kelas ini berada pada fase operasional konkret yang sangat menyukai hal-hal berbasis fantasi dan tiruan. Karakteristik mereka saat proses bermain peran meliputi:

- **Memiliki Kemampuan Bahasa yang Beraneka Macam (Heterogen):** Di dalam kelas terdapat keragaman kemampuan. Ada anak yang sudah sangat vokal dan komunikatif (mampu memimpin skenario bermain), namun ada juga anak yang masih pemalu, artikulasinya belum jelas, atau cenderung menjadi pengikut saja.
- **Partisipatif Melalui Ekspresi Verbal:** Anak-anak yang memiliki kepercayaan diri tinggi menunjukkan partisipasi aktif secara verbal melalui dialog spontan, menjawab stimulasi pertanyaan guru dengan kalimat lengkap, hingga bernegosiasi menggunakan kosakata baru saat bertukar peran dengan temannya.
- **Terlibat Melalui Ekspresi Non-Verbal (Bagi Anak Pemalu):** Bagi anak yang kemampuan bicaranya masih terbatas, mereka tetap menunjukkan partisipasi aktif yang tinggi namun cenderung lewat jalur non-verbal. Peneliti mengamati anak-anak ini mengekspresikan perannya melalui gestur tubuh yang antusias (seperti mengangguk mantap, menakar timbangan, mengacungkan jempol), kontak mata yang fokus, dan mimik wajah yang riang. Ekspresi non-verbal ini menjadi modal awal mereka sebelum akhirnya berani memproduksi kata secara mandiri.

Perpaduan antara roses pembelajaran guru yang adaptif dan murid yang imajinatif ini menciptakan proses pembelajaran seimbang. Kehadiran guru sebagai stimulator mampu merangkul aneka macam karakteristik anak, sehingga anak yang dominan tetap terarah, dan anak yang pasif perlahan-lahan mulai berani mengekspresikan bahasanya tanpa merasa tertekan.

c. Keterlibatan anak

Selama proses bermain peran, keterlibatan anak dalam kegiatan bermain peran sangat tinggi. Selama proses pembelajaran bermain peran berlangsung, keterlibatan anak terwujud ke dalam ragam kemampuan yang saling melengkapi, yaitu :

1) Melalui ekspresi verbal dan non-verbal

- **Ekspresi verbal** : Anak-anak terlibat langsung melalui komunikasi lisan, seperti menjawab pertanyaan pemantik dari guru, melakukan dialog spontan antarteman (misalnya saat bertransaksi jual-beli), menyanyikan yel-yel kelompok, hingga menirukan kosakata baru yang dicontohkan oleh guru sesuai dengan peran yang mereka mainkan.
- **Ekspresi Non-Verbal**: Bagi anak-anak yang secara alamiah masih pemalu atau belum percaya diri berbicara, keterlibatan mereka terpantau sangat kuat melalui bahasa tubuh. Hal ini ditunjukkan dengan kontak mata yang fokus saat menyimak jalannya permainan, gestur tubuh yang antusias (seperti mengangguk, mengacungkan jempol, atau memperagakan gerakan menyuntik saat menjadi dokter), serta mimik wajah yang ceria dan penuh penghayatan terhadap karakter yang dimainkan.

2) Ragam kemampuan berbicara anak

kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di kelas ini sangat beraneka macam (heterogen). Guru mengungkapkan bahwa dalam satu kelas terdapat variasi kemampuan:

- Sebagian anak sudah berada pada tahap **sangat ekspresif**, di mana mereka mampu menyusun kalimat lengkap, artikulasinya jelas, dan berani berinisiatif memimpin percakapan.
- Sebagian lainnya masih berada pada tahap **berkembang**, di mana anak cenderung berbicara dalam kalimat pendek (dua sampai tiga kata), membutuhkan tuntunan (*scaffolding*) dari guru, atau artikulasinya masih sedikit kurang jelas (pelo) namun sudah memiliki kemauan besar untuk mencoba berbicara.

3) Partisipasi anak

Partisipasi aktif anak dalam kegiatan ini tidak bersifat pasif atau sekadar menonton, melainkan terlibat penuh dari awal hingga akhir sesi. Bentuk partisipasi aktif ini terlihat saat anak-anak secara sukarela mengajukan diri untuk memilih peran yang mereka sukai, bekerja sama membagi giliran bermain dengan temannya tanpa bertengkar, serta dengan berani mengekspresikan gagasan/ide imajinatif mereka secara mandiri ke dalam skenario permainan. Melalui partisipasi yang tinggi ini, metode bermain peran terbukti efektif menjadi wadah yang inklusif untuk mengakomodasi aneka macam kebutuhan dan tingkat kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini secara natural dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil evaluasi proses dapat diketahui bahwa pelaksanaan metode bermain peran di KB-TK Islam Kharisma Malang telah berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Guru berperan aktif sebagai fasilitator dan motivator dalam mendukung interaksi verbal anak selama kegiatan berlangsung. Selain itu, kegiatan bermain peran mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga anak lebih berani berbicara, berinteraksi, dan mengekspresikan bahasa secara lisan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.



Gambar 4.6 proses bermain peran

4. Evaluasi Produk (*Product*)

Berdasarkan hasil analisis data kualitatif yang diperoleh melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan unjuk kerja siswa, dapat dilihat bahwa hasil komponen *product* (produk) menjadi dasar utama untuk mengukur keberhasilan akhir dari seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran metode bermain peran di TK Islam Kharisma Malang. Komponen produk ini merefleksikan sejauh mana metode bermain peran mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun, khususnya pada aspek :

a. Kemampuan Berbicara Anak

Kemampuan berbicara dalam menyebutkan kosakata baru pada anak usia 4-5 tahun yang terbagi ke dalam dua indikator berikut :

1) Kemampuan menyebutkan nama benda dalam kegiatan

Hasil evaluasi pada komponen produk menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan anak dalam menyebutkan nama benda-benda konkret yang digunakan selama kegiatan bermain peran. Berdasarkan pengamatan di lapangan,

anak-anak tidak lagi sekadar menunjuk benda yang mereka inginkan, melainkan sudah mampu melafalkannya dengan jelas secara verbal. Sebagai contoh, saat bermain peran dengan tema "Puskesmas/Dokter", anak-anak mampu menyebutkan nama benda seperti "*stetoskop*", "*suntikan*", "*obat*", dan "*termometer*". Guru kelas menyampaikan dalam wawancara bahwa visualisasi benda nyata (properti mainan) yang dipadukan dengan metode bermain peran ini sangat efektif mempercepat anak dalam mengingat dan melafalkan nama-nama benda baru secara mandiri tanpa harus terus dituntun.

2) Kemampuan Menyebutkan Kata yang Berhubungan dengan Cerita yang Dimainkan.

Komponen produk ini juga membuktikan bahwa anak-anak mampu menyebutkan kata, istilah, atau kalimat pendek yang berhubungan langsung dengan alur cerita yang sedang dimainkan. Kemampuan bahasa ekspresif ini muncul secara natural dari imajinasi anak sesuai dengan konteks peran mereka. Misalnya, saat anak memerankan tokoh "Pedagang Pasar", mereka mampu menggunakan kata-kata yang relevan dengan skenario jual-beli, seperti "*berapa harganya*", "*murah*", "*kembalian*", dan "*segar*". Kemampuan anak dalam memproduksi kata-kata yang sesuai dengan konteks cerita ini menunjukkan bahwa metode bermain peran telah berhasil meningkatkan pemahaman pragmatis dan kekayaan kosakata (*vocabulary*) anak dalam berkomunikasi.

b. Kemampuan Menjawab Dan Mengajukan Pertanyaan Serta Bercerita

1) Kemampuan Menyampaikan Pertanyaan kepada Guru atau Teman Sebaya

Hasil evaluasi komponen produk juga menunjukkan perkembangan yang sangat positif . pada aspek inisiatif berbahasa, di mana anak tidak hanya pasif menerima stimulus, melainkan sudah mampu menyampaikan pertanyaan kepada guru maupun

teman sebaya saat bermain. Berdasarkan hasil observasi, anak-anak mulai berani menggunakan kata tanya sederhana untuk membangun interaksi sosial di dalam skenario cerita. Sebagai contoh, ketika bermain peran menjadi pembeli, anak dengan percaya diri bertanya kepada temannya yang menjadi pedagang, *"Ini harganya berapa?"*, atau bertanya kepada guru, *"Bu Guru, obatnya ditaruh di mana?"*. Kemampuan mengajukan pertanyaan ini membuktikan bahwa metode bermain peran berhasil merangsang rasa ingin tahu anak sekaligus melatih keberanian mental mereka untuk memulai sebuah komunikasi verbal secara mandiri.

2) Kemampuan Menjawab Pertanyaan Guru dengan Kalimat Sederhana

Indikator keberhasilan produk berikutnya tercermin dari kemampuan anak yang telah mampu menjawab pertanyaan guru menggunakan kalimat sederhana yang runtut, bukan lagi sekadar jawaban satu kata atau anggukan kepala. Saat guru melakukan intervensi edukatif di tengah permainan untuk menstimulasi bahasa ekspresif anak, anak-anak usia 4-5 tahun di kelas ini terpantau mampu merespons dengan kalimat yang terstruktur. Guru kelas mengonfirmasi hal ini melalui hasil wawancara: *"Kalau dulu diajak bicara atau ditanya guru jawabnya cuma 'iya' atau 'ndak', sekarang setelah rutin bermain peran, ketika ditanya 'Anak sholeh lagi masak apa itu?', mereka sudah bisa menjawab dengan kalimat lengkap seperti, 'Ini lagi masak sup wortel sama ayam, Bu'."* Kemampuan menjawab dengan struktur kalimat sederhana ini menandakan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman sintaksis dan kepercayaan diri anak dalam mengekspresikan pikirannya.

3) Kemampuan Menceritakan Kembali Bagian dari Cerita yang Dimainkan

Pada tahap akhir kegiatan, komponen produk ini memperlihatkan pencapaian tertinggi dari kemampuan bahasa ekspresif anak, yaitu mampu menceritakan kembali bagian dari cerita yang baru saja dimainkan saat sesi refleksi (*recalling*). Melalui pengamatan di kelas, ketika guru meminta anak menceritakan pengalamannya, anak-anak dengan antusias mampu mengingat alur peristiwa dan mengungkapkannya kembali lewat kata-kata mereka sendiri. Anak-anak dapat beralur cerita seperti, "*Tadi aku jadi dokter, terus periksa Khai yang batuk, terus aku kasih obat*" (observasi). Kemampuan menarasikan kembali pengalaman bermain ini menunjukkan bahwa metode bermain peran tidak hanya melatih kemampuan berbicara secara spontan, tetapi juga mengasah memori kerja (*working memory*) anak dalam menyusun urutan peristiwa secara logis dan ekspresif.

4) Keberanian dalam Menyampaikan Pendapat dan Berbagi Cerita

Salah satu capaian signifikan dalam komponen produk adalah meningkatnya aspek keberanian (*confidence*) anak dalam mengekspresikan diri. Melalui metode bermain peran, anak tidak lagi dipandang sebagai individu yang pasif, melainkan sebagai sosok yang berani untuk tampil. Keberanian ini terwujud dalam tiga dimensi utama:

- **Keberanian saat Memerankan Tokoh:** Hasil observasi menunjukkan bahwa metode bermain peran berfungsi sebagai "topeng" positif yang menurunkan rasa cemas anak. Ketika anak dituntut untuk menjadi sosok lain—seperti dokter, penjual, atau petugas kebersihan—mereka cenderung lebih berani melangkah dan bertindak di luar karakter aslinya yang mungkin pemalu. Anak mampu menyatu dengan peran yang dimainkan, yang secara tidak langsung melatih mentalitas mereka untuk tampil di depan umum tanpa merasa takut akan penilaian salah atau benar.

- **Keberanian Menjawab Pertanyaan Guru di Depan**

Teman: Dalam dinamika pembelajaran, keberanian anak untuk menjawab pertanyaan guru di depan teman sebaya menjadi indikator keberhasilan interaksi sosial yang baik. Anak-anak yang sebelumnya enggan bersuara, kini teramati lebih antusias untuk memberikan respons verbal saat guru melontarkan pertanyaan di tengah permainan. Keberanian ini muncul karena suasana bermain yang *fun* membuat anak merasa berada di lingkungan yang aman (*safe environment*), di mana setiap jawaban dianggap sebagai bagian dari alur cerita, sehingga tekanan psikologis anak untuk "harus benar" dapat diminimalisasi.

- **Keberanian Menyampaikan Pengalaman yang**

Berkaitan dengan Kegiatan: Pada akhir sesi pembelajaran (kegiatan penutup), anak-anak menunjukkan peningkatan keberanian dalam menyampaikan pengalaman pribadinya. Mereka mampu menghubungkan apa yang baru saja dimainkan dengan pengalaman nyata yang pernah mereka alami. Misalnya, seorang anak dengan percaya diri bercerita, "*Tadi aku jadi dokter, mirip seperti waktu aku dibawa Ibu ke rumah sakit kemarin*". Kemampuan untuk mengonstruksi cerita berdasarkan pengalaman pribadi dan menyampaikannya secara lisan di depan kelompok menunjukkan bahwa anak telah mencapai tingkat kepercayaan diri yang matang dalam hal bahasa ekspresif.

c. Kemampuan menyampaikan Gagasan secara Lisan

Indikator dari keberhasilan komponen produk ini tercermin pada kemampuan anak usia 4-5 tahun di TK Islam Kharisma Malang dalam menyampaikan gagasan secara lisan. Melalui metode bermain peran, anak-anak dilatih untuk berpikir kritis dan spontan, yang kemudian diwujudkan melalui tiga capaian indikator berikut:

- **Kemampuan Menyampaikan Ide Saat Bermain Peran:** Berdasarkan hasil observasi di kelas, anak-anak tidak lagi sekadar mengikuti arahan kaku dari guru, melainkan sudah mampu memunculkan ide-ide kreatif secara mandiri di tengah permainan. Ketika skenario berjalan, anak secara spontan menyampaikan gagasan baru untuk mengembangkan jalannya cerita. Sebagai contoh, saat bermain peran di area "Restoran/Dapur Mini", seorang anak tiba-tiba memberikan ide lisan kepada temannya, *"Eh, ayo kita buat kue rasa stroberi saja, biar warnanya pink!"*. Kemampuan mencetuskan ide secara lisan ini menandakan bahwa bahasa ekspresif anak telah berkembang ke arah pemecahan masalah dan kolaborasi imajinatif.
- **Kemampuan Menjelaskan Peran yang Sedang Dimainkan:** Hasil wawancara dengan guru kelas diperkuat oleh catatan observasi menunjukkan bahwa anak-anak telah mampu menjelaskan dengan baik mengenai peran yang sedang mereka mainkan. Ketika peneliti atau guru bertanya tentang tugas dari karakter tersebut, anak mampu mendeskripsikannya menggunakan kalimat mereka sendiri. Misalnya, seorang anak yang mengenakan celemek koki dengan fasih menjelaskan, *"Aku jadi chef, tugasnya memasak makanan yang enak untuk pembeli di sana"*. Kemampuan memberikan penjelasan ini membuktikan bahwa anak tidak hanya meniru gerakan fisik tokoh, tetapi juga memahami konsep dan fungsi sosial dari peran tersebut yang berhasil diekspresikan lewat bahasa lisan yang terstruktur.
- **Kemampuan Memberikan Tanggapan terhadap yang Disampaikan Guru:** Indikator terakhir ditunjukkan melalui responsivitas anak yang tinggi dalam memberikan tanggapan atas stimulus, instruksi, atau pertanyaan yang

disampaikan oleh guru. Hubungan komunikasi dua arah ini terlihat sangat hidup selama proses evaluasi produk. Saat guru memberikan intervensi atau memantik argumen di sela-sela bermain (seperti, "*Wah, toko bukunya kok sepi ya? Bagaimana ini?*"), anak-anak dengan sigap memberikan tanggapan lisan yang solutif, "*Biar ramai, ayo kita bikin papan pengumuman yang besar, Bu!*". Kemampuan memberikan tanggapan secara cepat dan nyambung ini menegaskan bahwa anak telah memiliki keterampilan menyimak yang baik yang langsung dikonversikan menjadi kemampuan bahasa ekspresif yang adaptif.

Berdasarkan hasil evaluasi produk dapat diketahui bahwa dengan tercapainya seluruh indikator mulai dari kekayaan kosakata, kemampuan bertanya-jawab, keberanian mental, hingga penyampaian gagasan secara lisan, maka hasil evaluasi komponen *product* pada model CIPP ini dinyatakan **Sangat Berhasil**. Metode bermain peran di TK Islam Kharisma Malang terbukti secara empiris dan meyakinkan telah menjadi instrumen pembelajaran yang efektif dalam melejitkan seluruh potensi bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun sesuai dengan target capaian perkembangan anak usia dini.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di KB-TK Islam Kharisma Malang, penerapan metode bermain peran menunjukkan hasil yang positif terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak usia 4–5 tahun.

1. Evaluasi konteks : Validasi Kebutuhan Stimulasi Bahasa Melalui Pendekatan Sosio-Kultural

Data evaluasi konteks menunjukkan bahwa dorongan utama penerapan bermain peran adalah untuk memecahkan kebekuan bahasa anak yang cenderung pasif. Temuan ini sangat selaras dengan Teori Konstruktivisme Sosial dari Lev Vygotsky yang diulas pada Bab II, yang

menyatakan bahwa perkembangan kognitif dan bahasa anak tidak terbentuk secara terisolasi, melainkan dikonstruksi melalui mediasi interaksi sosial yang bermakna. Bermain peran memberikan lingkungan alami bagi anak untuk masuk ke dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD), di mana anak terdorong menggunakan struktur bahasa yang lebih tinggi daripada kemampuan sehari-harinya karena tuntutan sosial karakter yang ia mainkan. Kejelasan target lembaga yang menasar pada kekayaan kosakata dan kemampuan pragmatis berkomunikasi membuktikan bahwa evaluasi konteks dalam program ini sudah didasarkan pada landasan teoritis perkembangan anak usia dini yang matang.

2. Temuan evaluasi (*Input*): Pentingnya Ketersediaan Media Simbolik dan Kesiapan Perangkat Pembelajaran

Evaluasi input menunjukkan bahwa modul ajar yang fleksibel tanpa skenario kaku dan ketersediaan properti konkret di sentra memicu antusiasme bahasa anak. Temuan lapangan ini memvalidasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget pada Bab II mengenai fase praoperasional (usia 2–7 tahun). Pada fase ini, kemampuan fungsi simbolik anak sedang berkembang pesat. Anak membutuhkan objek atau miniatur konkret (seperti kostum, buah buatan, uang mainan) sebagai representasi nyata dari dunianya untuk menstimulasi visualisasi berpikirnya sebelum diubah menjadi bentuk bahasa lisan (ekspresif). Namun, temuan input mengenai minimnya pelatihan khusus bermain peran bagi guru menjadi catatan kritis. Sebagaimana dikutip dalam teori manajemen evaluasi program CIPP oleh Stufflebeam pada Bab II, kegagalan atau keterbatasan dalam aspek *input* (seperti kurangnya penguasaan kompetensi spesifik guru) secara sistematis dapat menghambat optimalisasi proses pelaksanaan di lapangan.

3. Temuan Evaluasi Proses (*Process*) : Efektivitas Tiga Pijakan Sentra sebagai Implementasi *Scaffolding*

Dinamika proses yang membagi kegiatan menjadi pijakan sebelum, saat, dan setelah bermain, disertai peran aktif guru sebagai fasilitator

responsif, membuktikan keberhasilan penerapan konsep *Scaffolding* dalam teori Vygotsky. Guru di TK Islam Kharisma Malang tidak mendominasi, melainkan memberikan penguatan verbal dan stimulasi pertanyaan terbuka di tengah permainan. Karakteristik anak yang heterogen di kelas, di mana anak pemalu berpartisipasi lewat jalur non-verbal terlebih dahulu sesuai dengan Teori Psikososial Erik Erikson yang dibahas pada Bab II. Pada usia 4–5 tahun, anak berada pada tahap *initiative vs guilt*. Melalui metode bermain peran makro yang bebas, rasa inisiatif anak dipupuk karena mereka diberikan kebebasan memilih peran dan mengeksplorasi tindakan. Lingkungan bermain yang aman (*safe environment*) yang diciptakan guru meminimalkan rasa bersalah (*guilt*) atau takut salah pada anak, sehingga pelan-pelan anak yang pasif secara non-verbal bertransisi berani mengekspresikan bahasanya secara verbal.

4. **Temuan Produk (*Product*): Pencapaian Komprehensif Indikator Standar Perkembangan Bahasa Ekspresif**

Indikator keberhasilan pada evaluasi produk menunjukkan hasil yang signifikan. Ketika temuan produk ini disandingkan dengan **Indikator Perkembangan Bahasa Ekspresif berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD** yang dirujuk pada Bab II, maka seluruh aspek tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) telah terpenuhi, meliputi:

- Anak mampu menyebutkan berbagai kosakata baru yang dikenal untuk mengekspresikan ide.
- Anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (ketika merespons pertanyaan pemantik guru di tengah permainan).
- Anak berani mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat menggunakan kalimat sederhana kepada guru maupun teman sebaya.
- Anak mampu menceritakan kembali cerita atau pengalaman yang dialaminya secara sederhana pada saat sesi *recalling*.

Secara teoritis, keberhasilan produk ini membuktikan pendapat Syafriyani (2011) pada Bab II bahwa metode bermain peran secara makro

memiliki dampak linier terhadap peningkatan kemandirian mengaktualisasikan diri, memperkaya struktur kalimat, serta melatih penggunaan ekspresi verbal dan non-verbal anak usia dini secara integratif.

D. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah dirancang dan dilaksanakan secara sistematis dengan pendekatan evaluatif menggunakan model CIPP (*Context, Input, Process, Product*), terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil serta dalam merancang penelitian sejenis di masa yang mendatang.

1. Keterbatasan lingkup lokasi

Penelitian ini hanya dilaksanakan di satu lembaga pendidikan anak usia dini, yaitu TK Islam Kharisma Malang. Dengan demikian, temuan yang diperoleh sangat dipengaruhi oleh konteks lokal lembaga tersebut, seperti budaya sekolah, gaya mengajar pendidik, karakteristik spesifik peserta didik, serta fasilitas yang tersedia. Hal ini membatasi generalisasi hasil ke lembaga PAUD lain yang mungkin memiliki kondisi yang berbeda secara signifikan. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih luas dan dapat digeneralisasi, diperlukan penelitian serupa di berbagai lokasi dengan karakteristik yang beragam.

2. Keterbatasan Instrumen dan Metode Pengumpulan Data

Meskipun data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang sistematis, pengamatan bahasa ekspresif bersifat subjektif. Penilaian terhadap ekspresi verbal anak melibatkan interpretasi peneliti dan guru sehingga terdapat potensi perbedaan persepsi. Meskipun triangulasi data telah dilakukan, aspek subjektivitas ini tetap menjadi keterbatasan dalam mengukur bahasa ekspresif secara sepenuhnya objektif. Penggunaan instrumen standar yang teruji validitas dan reliabilitasnya secara kuantitatif mungkin dapat memberikan data yang lebih objektif.

3. Durasi Observasi yang Terbatas

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu yang terbatas, yaitu hanya beberapa sesi bermain peran pada periode tertentu

dalam satu semester. Padahal, perkembangan bahasa ekspresif anak berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh kemungkinan belum sepenuhnya merepresentasikan dinamika dan variasi perkembangan bahasa anak secara menyeluruh dalam jangka panjang. Studi lanjutan dengan pengamatan jangka panjang atau longitudinal dapat memberikan gambaran yang lebih utuh tentang efektivitas metode bermain peran terhadap peningkatan bahasa ekspresif anak.

Keterbatasan-keterbatasan di atas menunjukkan perlunya penelitian lanjutan dengan rentang waktu lebih panjang, variasi lokasi yang lebih luas, dan instrumen pengukuran bahasa ekspresif yang lebih mendalam. Dengan perbaikan tersebut, hasil penelitian diharapkan lebih representatif dan dapat digeneralisasi ke konteks yang lebih luas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai evaluasi pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4–5 tahun di KB-TK Islam Kharisma Malang menggunakan model evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product), dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pada komponen **evaluasi konteks (*Context Evaluation*)** Pelaksanaan metode bermain peran di KB-TK Islam Kharisma Malang memiliki landasan konteks yang sangat kuat. Program ini lahir dari kebutuhan riil di lapangan untuk mengatasi kekakuan dan kepasifan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 4–5 tahun. Tujuan program telah dirumuskan secara jelas oleh lembaga, yaitu untuk memperkaya kosakata, melatih artikulasi, dan menanamkan tata krama lisan islami. Program ini juga memiliki relevansi yang tinggi dengan elemen literasi pada Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) serta selaras dengan karakteristik anak usia dini yang berada pada fase imajinatif-simbolik.

Pada komponen **evaluasi input (*Input Evaluation*)** Kesiapan aspek masukan secara umum sudah dinilai memadai, namun masih memiliki catatan evaluatif. Dari sisi SDM, guru sentra memiliki kualifikasi akademik S-1 PAUD/PIAUD yang linier, meskipun masih membutuhkan pelatihan khusus yang spesifik mengenai optimalisasi metode bermain peran. Dari sisi sarana prasarana, ruang sentra dan properti bermain (seperti kostum dan miniatur benda konkret) sudah tersedia dengan baik dan terawat, walau variasinya perlu terus diperbanyak. Dari sisi perencanaan, guru telah menyusun Modul Ajar/RPPH berbasis tema yang fleksibel tanpa skenario kaku untuk membebaskan imajinasi anak.

Pada **evaluasi proses (*Process Evaluation*)** Implementasi metode bermain peran makro di lapangan telah berjalan dengan sangat runtut dan sistematis melalui penerapan tiga pijakan utama sentra, yaitu pijakan

sebelum bermain (pembukaan dan aturan), pijakan saat bermain (inti pelaksanaan peran), dan pijakan setelah bermain (*recalling*). Guru telah menjalankan perannya dengan baik sebagai fasilitator yang memberikan *scaffolding* berupa pertanyaan pemantik terbuka. Proses interaksi juga berjalan adaptif, di mana anak-anak yang vokal mampu berinteraksi secara verbal, sementara anak yang cenderung pemalu tetap terlibat aktif melalui ekspresi non-verbal (gestur dan kontak mata) sebelum pelan-pelan distimulasi untuk berbicara.

Pada **evaluasi produk (*Product Evaluation*)** Secara keseluruhan, pelaksanaan metode bermain peran terbukti memberikan dampak positif yang signifikan (berhasil) terhadap peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak kelompok A-1. Keberhasilan produk ini dibuktikan dengan tercapainya indikator Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) secara komprehensif, meliputi: peningkatan penguasaan kosakata baru, keberanian anak dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan kompleks, kemampuan mencetuskan ide/gagasan lisan secara spontan saat bermain, serta kemampuan menceritakan kembali rangkaian pengalaman bermainnya secara runtut pada sesi *recalling*.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa implikasi yang dapat dijadikan perhatian dalam pengembangan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak.

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak usia dini. Temuan penelitian mendukung teori Vygotsky yang menyatakan bahwa perkembangan bahasa anak berkembang melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan bahasa secara aktif dalam situasi bermain yang nyata sehingga membantu anak

mengembangkan kemampuan komunikasi, kosakata, dan keberanian berbicara.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. Guru dapat menggunakan kegiatan bermain peran sebagai pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena melalui bermain anak lebih mudah mengekspresikan ide, perasaan, dan pendapat secara lisan. Selain itu, sekolah perlu menyediakan lingkungan belajar dan media bermain yang mendukung agar kegiatan bermain peran dapat berjalan lebih optimal dan menarik bagi anak.

3. Implikasi bagi Lembaga PAUD

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi bagi lembaga PAUD dalam mengembangkan program pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan berpusat pada anak. Lembaga diharapkan:

- meningkatkan penyediaan media bermain peran,
- memberikan pelatihan kepada guru terkait pembelajaran bermain peran,
- dan melakukan evaluasi pembelajaran secara berkala agar perkembangan bahasa anak dapat berkembang secara optimal.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan implikasi yang telah disuraikan, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan kepada berbagai pihak terkait :

1. Bagi Guru/Pendidik

- Guru untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan serta menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa, termasuk merancang skenario bermain yang bervariasi dan relevan dengan minat anak serta mengintegrasikan kosakata baru secara sistematis
- Guru perlu terus meningkatkan keterampilan dalam memfasilitasi kegiatan bermain peran, seperti memberikan pertanyaan pancingan yang efektif, memberikan contoh peran dan menciptakan lingkungan aman dan suportif agar setiap anak berani berkomunikasi secara aktif dan antusias.
- Guru hendaknya diberikan kesempatan untuk mengikuti pelatihan atau workshop terkait desain pembelajaran berbasis peran dan strategi peningkatan bahasa ekspresif untuk meningkatkan kompetensinya

2. Bagi Lembaga PAUD:

- Lembaga perlu terus mendukung implementasi metode bermain peran dengan menyediakan sarana dan prasarana yang lebih memadai dan bervariasi seperti penambahan koleksi kostum, alat peraga edukatif
- Penyusunan jadwal kegiatan pembelajaran dengan mengalokasikan waktu yang cukup untuk bermain peran
- Manajemen sekolah dapat memfasilitasi pengembangan profesional guru melalui bimbingan teknis, *peer teaching*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- Disarankan agar penelitian lanjutan memperluas variasi metode dan ukuran sampel, misalnya dengan membandingkan bermain peran dengan metode pembelajaran lain atau mengevaluasi efek jangka panjangnya.
- studi mendatang dapat menggali aspek-aspek lain yang berkaitan, seperti pengaruh bermain peran terhadap aspek sosial-emosional anak.
- Melakukan studi longitudinal untuk mengevaluasi efek jangka panjang dari metode bermain peran terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak serta melihat konsistensi dan stabilitas peningkatan kemampuan siiring waktu

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. R.N., Fitriyani. S., Rahmatillah. A.R., Hasanah. Latipah. (2022). Evaluasi Speech Therapy Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Pada Anak Speech Delay. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(1).
- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., & Nurhidayah, V. A. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif (Teori dan Panduan Pratis)*. In *Model & Metode Pembelajaran Inovatif (Teori dan Panduan Pratis)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Alfin, J., & Pangastuti, R. (2020). Perkembangan Bahasa pada Anak Speechdelay. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 76–86.
- Andini. T. A., Ramiat. E. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran Guna Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 8–15.
- Arikunto. S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azwar. S. (2013). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Pustaka Jaya.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- Dewi. R.S., Susanti. R., R. (2025). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak di RA Ar Raihan. *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 02(01), 173–177.
- Erikson, E. H. (1977). *Society and Childhood*. Published in Paladin Books.
- Fitriani, N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif (Berbicara) Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bercerita dengan Media Wayang Kartun di TK Anak Sholeh Muslimat NU Tuban. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 72–82. <https://doi.org/10.24246/audiensi.vol1.no22022pp72-82>
- Halida. (2011). Metode Bermain Peran dalam Mengotimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 tahun). *Jurnal Pontianak: PAUDFKIP Universitas Tanjungpura*. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jckrw/article/view/270/27%0A5>
- Husamah. (2016). Belajar dan Pembelajaran', education, 148. *Education*, 148, 148–162.
- Husna, A., & Eliza, D. (2021). Strategi Perkembangan dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif dan Bahasa Ekspresif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Family Education*, 1(4), 38–46. <https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.21>

- Husna. A., Eliza. D. (2021). "Strategi Perkembangan Dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif Dan Bahasa Ekspresif Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Family Education 1.4*, 38–46.
- Kamil. N. (2023). Evaluasi Pembelajaran CIPP Pada Pembelajaran STEAM di PAUD. *Anakta : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2).
- Khairani, N., Siregar, R., & Nopriani Lubis, J. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5942–5952.
- Lubis, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Boneka Tangan. Pendidikan *Prosiding Seminar Dan Diskusi*, 385–389.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/10166>
- Masgula. N.K., M. P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
<https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Mufid. M. (2020). Evaluasi Model Context, Input, Process and Product (CIPP) Program Baca Tulis Al-Qur'an di Institut Agama Islam Negeri Pekalongan. *Quality*, 8(1).
- Musi. M.A., W. W. (2017). Efektivitas Bermain Peran Untuk Pengembangan Bahasa Anak. *PEMBELAJAR Jurnal Ilmu Pendidikan Keguruan Dan Pembelajaran*, 1(2), 93.
- Nisa. K.I. (2015). *Pengaruh Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran guna Mengembangkan Sosial Emosional Siswa TK Darma Wanita Singonegaran III Kota Kediri*. IAIN Kediri.
- Setiawan. C. (2022). *Mengkontruksi Tema. Konsep dan Panduan Praktis Analisis Data*. UNY Press.
- Sudjana. (2017). *Metode Statistika*. PT Tarsito.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Method)*. Alfabeta.
- Susanto. A. (n.d.). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Bumi Aksara.
- Susanto. H., Irmawati., Akmal, H., Abbas, E.W. (2021). Media Film Dokumenter dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Siswa. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 9(1).
- Susanto. (2021). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana Prenadamedia Group.
- Syafriyani, H. (2011). *99 Ide Kegiatan Main Peran untuk Anak Usia Dini*. Indocamp.
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan*

Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, 5(3).

Telaumbanua, T. A., K. M. (2022). Strategi Guru Dalam Pengembangan Keterampilan Berbahasa Ekspresif Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Trust Hiliduruwa. *Jurnal Arya Satya*, 2(4), 9–20. <https://widyasari-press.com/wpcontent/uploads/2023/05/2.-Theofani-Anggraini-Telaumbanua-Strategi-Guru-DalamPengembangan-Keterampilan-Berbahasa-Ekspresif-Anak-Usia-4-6-Tahun-.pdf>

UNICEF. (2020). *Situasi Anak di Indonesia - Tren, peluang, dan Tantangan dalam Memenuhi Hak-Hak Anak*.

Xu, J. (2024). The development of expressive language in bilingual children and relevant factors. 507–511. *CNC Press*, 507–511. <https://doi.org/10.1201/9781003564966-77>

Lampiran 1. Surat Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jl. Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Website : https://fkip.uin-malang.ac.id Email : fkip@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 0089/Un.03.1/TL.00.1/05/2026	22 Mei 2026
Perihal	: Izin Penelitian	
 Yth. Kepala Sekolah KB-TK Islam Kharisma Malang Jl. Perum. Tirtasani Blok F2 Ngenep Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang di Tempat <i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i> Dalam rangka memenuhi tugas akhir bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk melakukan penelitian lapangan pada lembaga atau perusahaan. Oleh karena itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan untuk memberikan izin penelitian di instansi atau perusahaan Bapak/Ibu pimpin kepada mahasiswa kami : Nama : MAULIDAH ADELIA PUTRI HAMZAH NIM : 210105110006 Program Studi : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI Semester : X (Sepuluh) Contact Person : 082257337168 Judul Penelitian : EVALUASI METODE BERMAIN PERAN MENGGUNAKAN MODEL CIPP DALAM MENINGKATKAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KB-TK ISLAM KHARISMA MALANG Dosen Pembimbing : Dr. Melly Elvira, M.Pd Perlu kami sampaikan bahwa data-data yang diperlukan sebatas kajian keilmuan dan tidak dipublikasikan. Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik, kami sampaikan terima kasih. <i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</i>		
 a.n. Dekan Ketua Program Studi,  Akhmad Mukhlis		
 Tembusan disampaikan kepada Yth : 1. Dekan Sebagai Laporan, 2. Kabag Tata Usaha, 3. Arsip.		
		

Lampiran 2. Kisi-kisi Instrumen penelitian

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Evaluasi Metode Bermain Peran dengan Model CIPP dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini

Variabel : Metode Bermain Peran

No	Komponen	Aspek	Sub Indikator	Pernyataan	Teknik			Subjek
					W	O	D	
1	Context	Kebutuhan pembelajaran bermain peran	Latar belakang penggunaan metode bermain peran	Guru menjelaskan tujuan bermain peran	√	√		Guru dan anak
2			Kesesuaian tujuan bermain peran	Tujuan bermain peran sesuai tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun	√	√		Guru dan anak
3			Relevansi dengan kurikulum	Kegiatan bermain peran sesuai tema pembelajaran	√	√	√	Guru dan anak
4				Kegiatan bermain peran mendukung capaian perkembangan bahasa ekspresif anak	√	√		Guru dan anak
5			Dukungan lingkungan	Sudut bermain peran tersedia dan dilengkapi alat peraga	√	√	√	Guru
6				Lingkungan mendukung anak berbicara ekspresif	√	√	√	Guru
7	Input	Sumber daya pendidik	Kualifikasi guru	Guru memahami prinsip bermain peran dalam pembelajaran bahasa	√	√		Guru
8				Guru memiliki pengalaman atau pelatihan terkait bermain peran	√	√		Guru
9		sarana dan prasarana	Ketersediaan alat bermain	Alat peraga bermain peran tersedia dan	√	√	√	Guru

				digunakan saat kegiatan				
10			Ketersediaan ruang bermain	Ruang bermain peran mendukung kegiatan interaksi verbal anak	√	√	√	Guru
11		Perencanaan kegiatan	Penyusunan RPPH	Kegiatan bermain peran tercantum dalam RPPH	√		√	Guru
12			Tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran mendukung kemampuan bahasa ekspresif	√			Guru
13			Media pembelajaran	Guru menyiapkan media yang sesuai dengan tema bermain peran	√	√	√	Guru
14			Strategi pembelajaran	Guru menyusun langkah kegiatan bermain peran secara sistematis	√	√	√	Guru
15	Process	Pelaksanaan kegiatan	Kegiatan awal	Guru memberikan apersepsi sebelum bermain peran dimulai	√	√	√	Anak
16			Kegiatan inti	Guru menjelaskan aturan bermain peran kepada anak	√	√	√	Anak
17				Anak aktif memerankan tokoh sesuai skenario	√	√	√	Guru dan anak
18				Aktivitas bermain berjalan sesuai alur kegiatan	√	√	√	Guru dan anak
19				Anak menggunakan ekspresi wajah dan suara dalam bermain		√	√	Anak
20				Anak berbicara sesuai konteks peran yang dimainkan		√	√	Anak
21		Peran guru/interaksi guru dan murid	motivasi	Guru memotivasi anak berbicara sesuai perannya	√	√		Anak dan guru
22			Pemberian contoh	Guru memberikan contoh dialog bermain peran	√	√		Anak dan guru
23			Stimulasi	Guru memberikan pertanyaan untuk	√	√		Anak dan guru

			bahasa	merangsang anak berbicara				
24		Keterlibatan anak	Ekspresi verbal dan non verbal	Anak menggunakan ekspresi wajah dan suara saat bermain		√	√	Anak
25			Kemampuan berbicara	Anak berbicara sesuai konteks peran yang dimainkan		√	√	Anak
26			Partisipasi aktif	Anak berani berinteraksi dengan teman saat bermain peran		√	√	Anak
27	<i>Product</i>	Kemampuan berbicara anak	Kemampuan menceritakan kembali	Anak mampu menceritakan kembali peran yang dimainkan	√	√	√	Anak dan guru
28			Kemampuan menjawab pertanyaan	Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru atau teman	√	√	√	
29			Penguasaan kosakata baru	Anak menggunakan kosakata baru dalam bermain peran	√	√	√	Anak dan guru
30			Pengulangan kosakata	Anak mengulang kosakata dalam situasi bermain		√	√	Anak
31		Kepercayaan diri	Keberanian berbicara	Anak berbicara dengan percaya diri di depan kelompok		√	√	Anak
32			Kemampuan menyampaikan pendapat	Anak tidak malu menyampaikan pendapat secara lisan		√	√	Anak

Lampiran 3.

PROFIL DAN KARAKTERISTIK SUBJEK PENELITIAN

Nama lembaga : KB-TK Islam Kharisma Malang

Kelompok/ Usia : A-1 / 4–5 Tahun

Jumlah Anak : 10 Anak (5 Laki-laki, 5 Perempuan)

A. Deskripsi umum karakteristik anak usia 4-5 tahun

Secara teoritis dan empiris, karakteristik anak usia 4–5 tahun di lokasi penelitian berada pada masa peralihan egosentris ke sosial yang lebih luas. Dalam konteks perkembangan bahasa ekspresif, anak pada usia ini idealnya sudah mampu:

1. Menggunakan kalimat yang terdiri dari 4–6 kata untuk berkomunikasi.
2. Menyatakan alasan, keinginan, dan perasaan secara verbal.
3. Menjawab pertanyaan sederhana tentang "apa", "siapa", "di mana", dan "mengapa".
4. Melakukan rujukan bahasa melalui bermain pura-pura (*pretend play*) atau bermain peran

B. Matriks Karakteristik Individu Anak

Berikut adalah pemetaan karakteristik spesifik dari 10 anak yang menjadi subjek penelitian, yang diamati selama proses evaluasi metode bermain peran berjalan

No.	Nama	Jenis kelamin	Gaya belajar	Karakteristik awal bahasa ekspresif dan respons dalam bermain peran
1	K	L	Visual-Spasial	Aktif & Dominan: Memiliki kosakata yang kaya, berani memimpin percakapan, dan cepat merespons instruksi verbal guru. Sangat antusias memilih peran utama (misal: Dokter/Polisi).
2	A	P	Auditoris	Ekspresif & Imajinatif: Senang meniru intonasi suara guru atau karakter cerita. Mampu mengekspresikan emosi tokoh dengan baik melalui kalimat-kalimat pendek yang runtut.
3	V	L	Kinestetik	Ekspresif Non-Verbal Tinggi: Pada awal program cenderung komunikatif melalui gerakan tubuh (gestur). Membutuhkan stimulasi (<i>scaffolding</i>) pertanyaan

				pemantik dari guru agar mau mengeluarkan suara/pendapatnya secara lisan
4	S	P	visual	Pengamat (Pemalu): Cenderung pasif dan ragu-ragu di awal kegiatan. Merespons dengan kalimat satu-dua kata. Namun, setelah diberikan peran yang sederhana (misal: Pasien), anak mulai berani menjawab pertanyaan interaktif.
5	H	L	Kinestetik	Aktif Motorik: Lebih fokus pada manipulasi properti bermain daripada dialog. Kemampuan bahasanya muncul saat berinteraksi merebutkan atau berbagi mainan dengan temannya (muncul komunikasi negosiasi lisan)
6	N	P	Auditoris	Kooperatif: Sangat baik dalam mendengarkan arahan (<i>pijakan sebelum bermain</i>). Mampu menjawab pertanyaan <i>recalling</i> (menceritakan kembali) dengan kalimat yang terstruktur dan logis.
7	D	P	Visual	Responsif-Kontekstual: Bahasa ekspresifnya berkembang pesat jika didukung oleh properti bermain yang konkret dan menarik (berbasis STEAM). Mampu menjelaskan fungsi benda yang dipegangnya
8	F	L	Auditoris	Pendengar Pendiam: Cenderung meniru kata-kata yang diucapkan oleh temannya yang lebih aktif. Membutuhkan dorongan personal dari guru agar mau mengutarakan idenya sendiri secara mandiri.
9	G	P	Kinestetik	Ekspresif Sosial: Senang bergaul dan suka mengajak temannya berdialog dalam bermain. Kadang keluar dari skenario imajinatif karena terlalu asyik mengobrol secara spontan dengan temannya
10	Y	L	Visual spasial	Kreatif-Verbal: Mampu menciptakan ide cerita baru di luar arahan guru saat bermain peran mikro/makro. Berani mengajukan pertanyaan kompleks ("Mengapa aku harus jadi peran ini?").

C. Ringkasan klarifikasi karakteristik bahasa ekspresif

Berdasarkan hasil observasi mendalam (Evaluasi Konteks dan Proses), karakteristik bahasa ekspresif ke-10 anak sebelum dan selama penerapan metode bermain peran dikelompokkan menjadi tiga kategori utama:

- **Kelompok Verbal-Aktif (4 Anak):** Anak-anak yang secara alamiah memiliki kepercayaan diri tinggi, kosakata luas, dan langsung menjadi penggerak dialog dalam bermain peran tanpa banyak arahan guru.
- **Kelompok Responsif-Konstruktif (4 Anak):** Anak-anak yang mau berbicara dan mengekspresikan bahasanya secara runut apabila dipicu oleh pertanyaan pemantik dari guru, diberikan stimulus properti bermain yang menarik, atau diajak berdialog oleh temannya.
- **Kelompok Pasif-Ekspresif Non-Verbal (2 Anak):** Anak-anak yang memiliki kecenderungan pemalu atau pasca-pandemi kurang stimulasi lisan. Mereka lebih banyak merespons menggunakan gestur tubuh, senyuman, atau anggukan, sehingga memerlukan penanganan khusus (*modeling* dan *scaffolding*) dari guru pendamping

Lampiran 4.

**INSTRUMEN HASIL LEMBAR OBSERVASI KARAKTERISTIK
PERKEMBANGAN BAHASA EKSPRESIF ANAK**

Nama pengamat : Peneliti

Hari/ Tanggal :

Pertemuan ke : 7

Petunjuk pengisian

Berikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai kemampuan anak sesuai dengan indikator yang muncul saat proses bermain peran berlangsung dengan kriteria sebagai berikut:

- **BB** : Belum Berkembang
- **MB** : Mulai Berkembang
- **BSH**: Berkembang Sesuai Harapan
- **BSB**: Berkembang Sangat Bagus / Sangat Baik

No	Inisial anak	Memperkaya kosakata baru				Menjawab & mengajukan pertanyaan secara mandiri				Keberanian tampil & berdialog di depan kelompok				Menyampaikan ide secara lisan			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	B B	M B	B S H	B S B
1	K			√					√				√				√
2	A			√					√				√				√
3	V		√					√			√					√	
4	S		√					√			√					√	
5	H		√					√			√					√	
6	N		√					√					√			√	
7	D		√				√					√			√		
8	F	√				√					√			√			
9	G			√					√			√					√
10	Y			√					√				√				√

B. Rubrik penilaian Rubrik Penilaian Karakteristik Bahasa Ekspresif

Untuk menjaga objektivitas penelitian kualitatif Anda, berikut adalah dokumen rubrik penilaian yang menjadi acuan pengisian tabel di atas:

1. Indikator 1: Memperkaya Kosakata Baru Terkait Tema Cerita

- **BB**: Anak belum mampu mengucapkan kosakata baru yang diajarkan dalam tema bermain peran; masih menggunakan bahasa isyarat (gestur).
- **MB**: Anak mampu meniru mengucapkan kosakata baru setelah diberikan contoh (*modeling*) berulang kali oleh guru.

- **BSH:** Anak mampu mengucapkan kosakata baru terkait tema cerita secara spontan saat berdialog dengan temannya.
- **BSB:** Anak mampu menggunakan kosakata baru secara tepat, lancar, dan dapat menjelaskan arti kata tersebut kepada temannya secara lisan.

2. Indikator 2: Menjawab & Mengajukan Pertanyaan Secara Mandiri

- **BB:** Anak diam atau hanya mengangguk/menggeleng saat diberikan pertanyaan pemantik oleh guru/teman.
- **MB:** Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana jika dipicu dengan bantuan properti konkret atau diberikan pilihan jawaban oleh guru.
- **BSH:** Anak mampu menjawab pertanyaan terbuka ("Mengapa" atau "Bagaimana") dengan kalimat pendek yang runtut secara mandiri.
- **BSB:** Anak aktif menjawab dan berani mengajukan pertanyaan kompleks atau kritis secara mandiri kepada guru maupun temannya saat bermain.

3. Indikator 3: Keberanian Tampil & Berdialog di Depan Kelompok

- **BB:** Anak menolak ikut serta, menangis, atau bersembunyi di belakang guru saat diajak masuk ke sentra bermain peran.
- **MB:** Anak mau masuk ke area bermain peran, tetapi hanya bersikap sebagai pengamat pasif atau bergerak tanpa mengeluarkan suara dialog.
- **BSH:** Anak berani mengambil peran, memakai properti, dan melakukan dialog interaktif bersama kelompoknya dengan percaya diri.
- **BSB:** Anak sangat percaya diri memimpin jalannya dialog dalam kelompok, ekspresif menggunakan intonasi suara yang dramatis, serta mampu merangkul anak yang pemalu.

4. Indikator 4: Menyampaikan Ide Lisan & Menceritakan Kembali (*Recalling*)

- **BB:** Anak belum mampu menceritakan kembali apa yang telah ia mainkan; hanya diam saat sesi *recalling*.
- **MB:** Anak mampu menceritakan kegiatannya secara terbata-bata atau hanya menyebutkan potongan kata benda/properti yang dipegangnya tadi.
- **BSH:** Anak mampu menyampaikan ide/gagasan solutif saat bermain dan menceritakan kembali urutan bermainnya secara lisan menggunakan kalimat sederhana.
- **BSB:** Anak mampu mengevaluasi perannya sendiri, menceritakan kembali seluruh alur cerita secara runtut, logis, serta berani mengusulkan ide cerita untuk esok hari.

Lampiran 5.

PEDOMAN OBSERVASI MODEL CIPP

Identitas Observasi

- Lembaga yang diamati : KB-TK Islam Kharisma
- Hari, tanggal : 20 April 2025
- Waktu : 09.30-10.00
- Kelompok : A
- Lokasi : kelas sentra bermain peran
- Nama pengamat : Maulidah Adelia

Petunjuk Pengisian

Berikan tanda centang (√) pada kolom :

- Ada = jika kegiatan/perilaku terlihat saat observasi
- Tidak ada = jika kegiatan/perilaku tidak terlihat saat observasi

No	Aspek	Indikator	Butir Pernyataan	Hasil		Ket.
				Ada	Tidak Ada	
1	context	Latar belakang penggunaan metode bermain peran	Guru menjelaskan tujuan bermain peran	√		
		Kesesuaian tujuan bermain peran	Tujuan bermain peran sesuai tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun	√		
		Relevansi dengan kurikulum	Kegiatan bermain peran sesuai tema pembelajaran	√		
			Kegiatan bermain peran mendukung capaian perkembangan bahasa ekspresif anak	√		
		Dukungan lingkungan	Sudut bermain peran tersedia dan dilengkapi alat peraga	√		
			Lingkungan mendukung anak berbicara ekspresif	√		
2	Input	Kualifikasi guru	Guru memahami prinsip bermain peran dalam	√		

			pembelajaran bahasa			
			Guru memiliki pengalaman atau pelatihan terkait bermain peran			
		Ketersediaan alat bermain	Alat peraga bermain peran tersedia dan digunakan saat kegiatan	√		
		Ketersediaan ruang bermain	Ruang bermain peran mendukung kegiatan interaksi verbal anak	√		
		Penyusunan RPPH	Kegiatan bermain peran tercantum dalam RPPH	√		
		Tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran mendukung kemampuan bahasa eskpresif	√		
		Media pembelajaran	Guru menyiapkan media yang sesuai dengan tema bermain peran	√		
		Strategi pembelajaran	Guru menyusun langkah kegiatan bermain peran secara sistematis	√		
3.	<i>Process</i>	Kegiatan awal	Guru memberikan apersepsi sebelum bermain peran dimulai	√		
		Kegiatan inti	Guru menjelaskan aturan bermain peran kepada anak	√		
			Anak aktif memerankan tokoh	√		
			Aktivitas bermain berjalan sesuai alur kegiatan	√		
			Anak menggunakan ekspresi wajah dan suara dalam bermain	√		

			Anak berbicara sesuai konteks peran yang dimainkan	√		
		motivasi	Guru memotivasi anak berbicara sesuai perannya	√		
		Pemberian contoh	Guru memberikan contoh dialog bermain peran	√		
		Stimulasi bahasa	Guru memberikan pertanyaan untuk merangsang anak berbicara	√		
		Ekspresi verbal dan non verbal	Anak menggunakan ekspresi wajah dan suara saat bermain	√		
		Kemampuan berbicara	Anak berbicara sesuai konteks peran yang dimainkan	√		
		Partisipasi aktif	Anak berani berinteraksi dengan teman saat bermain peran	√		
4.	<i>Product</i>	Kemampuan menceritakan kembali	Anak mampu menceritakan kembali peran yang dimainkan	√		
		Kemampuan menjawab pertanyaan	Anak dapat menjawab pertanyaan dari guru atau teman	√		
		Penguasaan kosakata baru	Anak menggunakan kosakata baru dalam bermain peran	√		
		Keberanian berbicara	Anak berbicara dengan percaya diri di depan kelompok	√		
		Kemampuan menyampaikan pendapat	Anak tidak malu menyampaikan pendapat secara lisan	√		

Lampiran 6. Hasil Catatan Observasi

LEMBAR OBSERVASI 1

Hari/Tanggal : Rabu, 19 November 2025
Waktu : 09.30 WIB
Tempat : Kelas Sentra Bermain Peran Makro
Tema : Sayuranku (brokoli)
Jumlah Anak : 5

Pada kegiatan bermain peran makro dengan tema memasak, guru menyiapkan area bermain berupa sudut memasak lengkap dengan alat permainan seperti kompor mainan, wajan, penjepit makanan, saringan, dan bahan makanan tiruan. Anak-anak terlihat berkumpul di area bermain dan mulai memilih alat yang akan digunakan. Anak laki-laki tampak berdiri di dekat kompor mainan sambil memegang penjepit makanan dan memasukkan makanan ke dalam wajan. Anak perempuan di sampingnya terlihat membantu menyiapkan bahan makanan dan memperhatikan proses memasak. Beberapa anak bergantian menggunakan alat masak sambil berbicara dengan teman mengenai makanan yang dibuat. Selama kegiatan berlangsung, suasana kelas terlihat aktif dan kondusif. Anak-anak tampak antusias mengikuti permainan serta terlibat langsung dalam aktivitas memasak. Guru berada di sekitar area bermain untuk mengawasi dan memberikan arahan sederhana kepada anak ketika menggunakan alat permainan. Hal ini bahwasannya guru telah menyiapkan media dan alat bermain yang mendukung stimulasi belajar anak.

LEMBAR OBSERVASI 2

Hari/Tanggal : Rabu, 21 November 2025
Waktu : 09.30 WIB
Tempat : Kelas Sentra Bermain Peran Makro
Tema : Tanamanku “Buah Pisang”
Jumlah Anak : 10 Anak

Kegiatan dilakukan pada hari Rabu, 21 November pukul 09.30 WIB kegiatan pembelajaran di sentra bermain peran makro TK Islam Kharisma Malang dimulai dengan salam, doa bersama, dan apersepsi mengenai buah pisang. Guru menunjukkan buah pisang mainan dan mengajak anak berdiskusi tentang warna, rasa, manfaat, serta cara menjual buah pisang. Selanjutnya guru menyiapkan alat bermain berupa buah pisang mainan, keranjang, meja jualan, topi petani, dan uang mainan, kemudian anak diberi kesempatan memilih peran sesuai keinginan seperti petani, penjual, pembeli, dan pengangkut pisang. Anak mulai memainkan peran

secara spontan sesuai imajinasi masing-masing, seperti berpura-pura menanam, memanen, menjual, dan membeli pisang sambil melakukan percakapan sederhana dengan teman. Guru memberikan stimulus pertanyaan seperti “Sedang apa kamu?”, “Siapa yang menanam pisang?”, dan “Pisang dijual untuk siapa?” untuk memancing kemampuan bahasa ekspresif anak. Dari 10 anak terdapat 1 anak laki-laki yang menunjukkan karakteristik ADHD, terlihat kurang fokus, sering berpindah tempat, dan beberapa kali meninggalkan area bermain, namun guru memberikan arahan singkat sehingga anak kembali mengikuti kegiatan bersama teman-temannya. Kegiatan berlangsung aktif dan interaktif selama kurang lebih 25–30 menit, kemudian ditutup dengan recalling, apresiasi, dan doa bersama.

LEMBAR OBSERVASI 3

Hari/Tanggal : Rabu, 21 Januari 2026

Waktu : 09.30 WIB

Tempat : Kebun sekolah

Tema : Rekreasi (piknik di kebun sekolah)

Pada pagi hari anak-anak berkumpul di halaman sekolah sebelum menuju kebun sekolah untuk kegiatan piknik. Guru mengajak anak berjalan bersama sambil membawa tikar dan bekal makanan. Anak-anak terlihat antusias selama perjalanan menuju kebun. Beberapa anak saling berbicara mengenai makanan yang mereka bawa dan tanaman yang mereka lihat di sekitar sekolah. Sesampainya di kebun sekolah, guru mengarahkan anak-anak untuk duduk melingkar di atas tikar. Anak-anak mulai mengamati tanaman, bunga, dan pohon yang ada di sekitar kebun. Beberapa anak menunjuk bunga sambil menyebutkan warna bunga yang mereka lihat. Ada anak yang mengatakan bahwa pohonnya besar dan daunnya banyak. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak terlihat berinteraksi dengan teman-temannya. Mereka saling berbagi makanan dan minuman yang dibawa dari rumah. Beberapa anak terlihat bercanda dan tertawa bersama saat makan. Ada anak yang mengajak temannya melihat kupu-kupu yang hinggap di dekat tanaman. Guru kemudian mengajak anak-anak bernyanyi bersama dan bercerita tentang suasana rekreasi di kebun. Anak-anak mengikuti arahan guru sambil duduk santai. Sebagian anak menjawab pertanyaan guru tentang benda-benda yang ada di kebun sekolah, seperti rumput, bunga, dan pohon.

Di akhir kegiatan, anak-anak membantu guru merapikan tikar dan mengumpulkan sampah bekas makanan ke tempat sampah. Anak-anak kembali ke kelas dengan tertib sambil masih membicarakan pengalaman mereka selama piknik di kebun sekolah.

LEMBAR OBSERVASI 4

Hari/Tanggal : Rabu, 04 Februari 2026

Waktu : 09.30 WIB

Tempat : Kelas Sentra Bermain Peran Makro

Tema : Benda bumi (Batu)

Jumlah Anak : 5

Tanggal 4 februari di sentra bermain peran makro, pada tema benda bumi anak-anak terlihat aktif bermain menggunakan media bahan alam seperti batu, kerikil, ranting, dan biji-bijian. Kegiatan dilakukan secara berkelompok di atas alas bermain berwarna hijau. Anak-anak menyusun batu dan ranting membentuk jalur, pola, dan area permainan sesuai dengan imajinasi mereka masing-masing. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi bahan yang tersedia sambil berinteraksi dengan teman selama kegiatan berlangsung. Anak perempuan yang berada di sisi kiri terlihat duduk sambil memperhatikan hasil susunan yang dibuat dan sesekali tersenyum ke arah pengamat. Anak perempuan di bagian tengah tampak fokus menyusun batu putih mengikuti pola garis yang telah dibuat. Sementara itu, anak laki-laki di bagian belakang terlihat aktif mengambil dan memindahkan batu dari wadah ke area permainan. Anak perempuan di sisi kanan juga tampak memperhatikan susunan yang dibuat sambil berpartisipasi meletakkan batu di sekitar pola permainan. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak menunjukkan kemampuan bekerja sama, berbagi alat bermain, serta berkomunikasi sederhana dengan teman. Anak terlihat mampu mengikuti arahan guru, menyebutkan benda yang digunakan, dan mengungkapkan ide saat menyusun pola permainan. Kegiatan di sentra bermain peran makro ini membantu mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif, sosial emosional, kreativitas, serta motorik halus anak melalui aktivitas bermain yang menyenangkan

Lampiran 7.

PEDOMAN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

A. Identitas Informan

Nama Informan : Ananda Putri Robiatul adawiyah S.Pd
Jabatan : Koordinator sekolah KB-TK islam kharisma malang
Lokasi : Ruang Resepsionis
Kode pewawancara: W
Kode Narasumber :

B. Tujuan wawancara

Pedoman wawancara ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun berdasarkan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*).

C. Pedoman wawancara kepala sekolah

A. Komponen context

= Kebutuhan pembelajaran bermain peran

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
1.	Latar belakang penggunaan metode bermain peran	Mengapa sekolah menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran anak usia dini?	
2.	Kesesuaian tujuan bermain peran	Menurut Ibu, apakah tujuan bermain peran sudah sesuai dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun?	
3.	Relevansi kurikulum	Bagaimana penerapan kegiatan bermain peran dalam kurikulum sekolah?	
4.	Relevansi dengan tema pembelajaran	Apakah kegiatan bermain peran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung?	
5.	Dukungan lingkungan	Bagaimana sekolah menyediakan lingkungan yang mendukung kegiatan bermain peran ?	
6.	Dukungan terhadap bahasa ekspresif	Bagaimana sekolah mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran?	

B. Komponen Input

= sumber daya dan perencanaan

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
----	-----------	------------	---------

1.	Kualifikasi guru	Apakah guru telah memahami prinsip bermain peran dalam pembelajaran bahasa anak?	
2.	Pelatihan guru	Apakah guru pernah mengikuti pelatihan terkait metode bermain peran?	
3.	Ketersediaan sarana	Bagaimana ketersediaan alat bermain peran di sekolah?	
4.	Ketersediaan ruang bermain	Apakah ruang ruang bermain yang tersedia sudah mendukung kegiatan interaksi verbal anak?	
5.	Perencanaan kegiatan	Apakah kegiatan bermain peran dicantumkan dalam RPPH guru?	
6.	Tujuan pembelajaran	Bagaimana sekolah memastikan tujuan pembelajaran mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak?	
7.	Media pembelajaran	Bagaimana sekolah mendukung penyediaan media bermain peran?	
8.	Strategi pembelajaran	Bagaimana arahan sekolah terhadap guru dalam menyusun kegiatan bermain peran	

C. Komponen Process

= pelaksanaan metode bermain peran

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
7.	Kegiatan awal	Bagaimana pelaksanaan kegiatan awal sebelum bermain peran berlangsung?	
8.	Penjelasan aturan bermain	Apakah guru menjelaskan aturan bermain sebelum kegiatan berlangsung?	
9.	Keaktifan anak	Bagaimana keterlibatan anak saat memerankan tokoh dalam bermain peran	
10.	Alur kegiatan	Apakah kegiatan peran berjalan sesuai rencana pembelajaran?	
11.	Motivasi guru	Bagaimana guru memotivasi anak selama bermain peran berlangsung?	

12.	Contoh bermain peran	Apakah guru memberikan contoh dialog atau skenario peran untuk anak?	
13.	Stimulasi bahasa	Bagaimana guru menstimulasi anak agar aktif berbicara selama bermain peran?	
14.	Ekspresi verbal dan non verbal	Bagaimana anak menggunakan ekspresi wajah dan suara saat bermain peran?	
15.	Kemampuan berbicara	Bagaimana kemampuan anak berbicara sesuai peran yang dimainkan?	
16.	Partisipasi aktif	Apakah seluruh anak aktif terlibat dalam metode bermain peran?	

D. Komponen Product

= hasil perkembangan bahasa ekspresif anak

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
17.	Kemampuan menceritakan kembali	Apakah anak mampu menceritakan kembali peran yang dimainkan?	
18.	Kemampuan menjawab pertanyaan	Bagaimana kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan guru atau teman?	
19.	Penggunaan kosakata baru	Apakah terdapat peningkatan kosakata anak setelah bermain peran?	
20.	Pengulangan kosakata	Apakah anak mampu mengulang kosakata dalam kegiatan bermain?	
21.	Kepercayaan diri berbicara	Bagaimana perkembangan rasa percaya diri anak saat berbicara di depan kelompok?	
22.	Kemampuan menyampaikan pendapat	Apakah anak sudah berani menyampaikan pendapat secara lisan	

Penutup

1. Apa harapan ibu terhadap penerapan metode bermain peran di sekolah?
2. Apa kendala yang dihadapi sekolah dalam pelaksanaan metode bermain peran?
3. Apa upaya sekolah untuk meningkatkan perkembangan bahasa ekspresif anak?

Lampiran 8.

PEDOMAN WAWANCARA GURU

A. Identitas Informan

Nama Informan : Elis Indah S.Pd
Jabatan : Guru sentra bermain peran
Lokasi : Ruang sentra bermain peran
Kode Pewawancara: Peneliti
Kode Narasumber : AL

B. Tujuan wawancara

Pedoman wawancara ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun berdasarkan model evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*).

C. Pedoman wawancara guru sentra

A. Komponen context

= Kebutuhan pembelajaran bermain peran

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
23.	Latar belakang penggunaan metode bermain peran	Mengapa sekolah menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran anak usia dini?	
24.	Kesesuaian tujuan bermain peran	Menurut Ibu, apakah tujuan bermain peran sudah sesuai dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun?	
25.	Relevansi kurikulum	Bagaimana penerapan kegiatan bermain peran dalam kurikulum sekolah?	
26.	Relevansi dengan tema pembelajaran	Apakah kegiatan bermain peran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung?	
27.	Dukungan lingkungan	Bagaimana sekolah menyediakan lingkungan yang mendukung kegiatan bermain peran ?	
28.	Dukungan terhadap bahasa ekspresif	Bagaimana sekolah mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran?	

B. Komponen Input

= sumber daya dan perencanaan

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
----	-----------	------------	---------

9.	Kualifikasi guru	Apakah guru telah memahami prinsip bermain peran dalam pembelajaran bahasa anak?	
10.	Pelatihan guru	Apakah guru pernah mengikuti pelatihan terkait metode bermain peran?	
11.	Ketersediaan sarana	Bagaimana ketersediaan alat bermain peran di sekolah?	
12.	Ketersediaan ruang bermain	Apakah ruang ruang bermain yang tersedia sudah mendukung kegiatan interaksi verbal anak?	
13.	Perencanaan kegiatan	Apakah kegiatan bermain peran dicantumkan dalam RPPH guru?	
14.	Tujuan pembelajaran	Bagaimana sekolah memastikan tujuan pembelajaran mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak?	
15.	Media pembelajaran	Bagaimana sekolah mendukung penyediaan media bermain peran?	
16.	Strategi pembelajaran	Bagaimana arahan sekolah terhadap guru dalam menyusun kegiatan bermain peran	

C. Komponen Process

= pelaksanaan metode bermain peran

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
29.	Kegiatan awal	Bagaimana pelaksanaan kegiatan awal sebelum bermain peran berlangsung?	
30.	Penjelasan aturan bermain	Apakah guru menjelaskan aturan bermain sebelum kegiatan berlangsung?	
31.	Keaktifan anak	Bagaimana keterlibatan anak saat memerankan tokoh dalam bermain peran	
32.	Alur kegiatan	Apakah kegiatan peran berjalan sesuai rencana pembelajaran?	
33.	Motivasi guru	Bagaimana guru memotivasi anak selama bermain peran berlangsung?	

34.	Contoh bermain peran	Apakah guru memberikan contoh dialog atau skenario peran untuk anak?	
35.	Stimulasi bahasa	Bagaimana guru menstimulasi anak agar aktif berbicara selama bermain peran?	
36.	Ekspresi verbal dan non verbal	Bagaimana anak menggunakan ekspresi wajah dan suara saat bermain peran?	
37.	Kemampuan berbicara	Bagaimana kemampuan anak berbicara sesuai peran yang dimainkan?	
38.	Partisipasi aktif	Apakah seluruh anak aktif terlibat dalam metode bermain peran?	

D. Komponen Product

= hasil perkembangan bahasa ekspresif anak

No	Indikator	Pertanyaan	Jawaban
39.	Kemampuan menceritakan kembali	Apakah anak mampu menceritakan kembali peran yang dimainkan?	
40.	Kemampuan menjawab pertanyaan	Bagaimana kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan guru atau teman?	
41.	Penggunaan kosakata baru	Apakah terdapat peningkatan kosakata anak setelah bermain peran?	
42.	Pengulangan kosakata	Apakah anak mampu mengulang kosakata dalam kegiatan bermain?	
43.	Kepercayaan diri berbicara	Bagaimana perkembangan rasa percaya diri anak saat berbicara di depan kelompok?	
44.	Kemampuan menyampaikan pendapat	Apakah anak sudah berani menyampaikan pendapat secara lisan	

Penutup

1. Apa kelebihan metode bermain peran menurut Ibu?
2. Apa kendala yang dialami saat pelaksanaan bermain peran?
3. Bagaimana solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?
4. Apa harapan ibu terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak melalui ?

Lampiran 9.

PEDOMAN DOKUMENTASI

Tujuan : untuk memperoleh data pendukung penelitian terkait pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan bahasa ekspresif anak usia 4-5 tahun berdasarkan model evaluasi CIPP.

No.	Jenis Dokumen	Indikator	Ada	Tidak Ada	Ket.
1	Profil Lembaga/ visi-misi sekolah	Visi mendukung pengembangan bahasa dan kreativitas anak	√		
2	Jadwal harian	Tersedia tema yang relevan dengan bermain peran dan perkembangan bahasa	√		
3	RPPH	Memuat kegiatan bermain peran yang menstimulasi bahasa ekspresif	√		
4	Daftar dan foto Media Pembelajaran	Terdapat daftar dan foto alat peraga yang digunakan dalam kegiatan bermain peran (kostum profesi, topi, boneka, dll)	√		
5	Foto dan dokumentasi kegiatan	Foto menunjukkan anak sedang melakukan bermain peran, berbicara atau mengekspresikan peran tertentu	√		
6	Video pembelajaran	Video memperlihatkan anak sedang melakukan bermain peran, berbicara dan	√		

		mengekspresikan peran tertentu			
--	--	-----------------------------------	--	--	--

Lampiran 10. Hasil Transkrip wawancara Kepala sekolah

A. Komponen context

= Kebutuhan pembelajaran bermain peran

No	Pertanyaan	Jawaban	Pemadatan fakta	Kode
1.	Mengapa sekolah menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran anak usia dini?	Sekolah menggunakan metode bermain peran karena metode ini sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain. Anak-anak lebih mudah memahami materi ketika mereka terlibat langsung dalam kegiatan bermain dan berinteraksi dengan teman. Melalui bermain peran, anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa, sosial emosional, keberanian berbicara, serta imajinasi mereka. Selain itu, metode ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga anak menjadi aktif dan antusias selama kegiatan berlangsung	Metode bermain peran digunakan karena sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini melalui bermain serta membantu perkembangan bahasa, sosial emosional, imajinasi, dan keberanian berbicara anak.	KS1.W1
2.	Menurut Ibu, apakah tujuan bermain peran sudah sesuai dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun?	Menurut saya, tujuan bermain peran sudah sangat sesuai dengan perkembangan anak usia 4–5 tahun karena pada usia tersebut anak sedang aktif berbicara, meniru, berimajinasi, dan belajar bersosialisasi. Kegiatan bermain peran membantu anak mengekspresikan bahasa, mengenal lingkungan sekitar, serta belajar bekerja sama dan berkomunikasi dengan teman. Anak juga menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan perasaannya	Tujuan bermain peran sesuai dengan perkembangan anak usia 4–5 tahun karena mendukung kemampuan berbicara, imajinasi, sosialisasi, kerja sama, dan rasa percaya diri anak	KS2.W2

3.	Bagaimana penerapan kegiatan bermain peran dalam kurikulum sekolah?	Kegiatan bermain peran di KB-TK Islam Kharisma diterapkan sebagai salah satu metode pembelajaran yang terintegrasi dalam kurikulum sekolah, khususnya pada pembelajaran sentra dan kegiatan tematik anak usia dini. Guru menggunakan kegiatan bermain peran untuk membantu anak memahami materi pembelajaran melalui pengalaman langsung dan aktivitas bermain yang menyenangkan. Dalam pelaksanaannya, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi, berbicara, dan mengekspresikan ide sesuai tema yang dipelajari. Kegiatan ini dilakukan secara terjadwal dan disesuaikan dengan capaian perkembangan anak usia dini, terutama pada aspek bahasa, sosial emosional, dan kognitif.	Bermain peran diterapkan sebagai metode pembelajaran dalam kurikulum sekolah yang terintegrasi dengan kegiatan sentra dan pembelajaran tematik untuk mendukung perkembangan bahasa, sosial emosional, dan kognitif anak.	KS3.W3
4.	Apakah kegiatan bermain peran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung?	Ya, kegiatan bermain peran selalu disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung agar anak lebih mudah memahami materi melalui pengalaman bermain. Misalnya pada tema profesi anak bermain menjadi dokter, guru, atau pedagang, sedangkan pada tema lingkungan anak bermain tentang kegiatan di rumah atau pasar. Penyesuaian tema ini membantu anak menghubungkan pengalaman bermain dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.	Kegiatan bermain peran disesuaikan dengan tema pembelajaran agar anak lebih mudah memahami materi melalui pengalaman bermain yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	KS4.W4
5.	Bagaimana sekolah menyediakan lingkungan yang	Sekolah menyediakan lingkungan bermain yang aman, nyaman, dan menarik untuk mendukung kegiatan bermain peran. Guru menyiapkan	Sekolah menyediakan lingkungan bermain yang aman dan menarik dengan berbagai media serta alat	KS5.W5

	mendukung kegiatan bermain peran ?	berbagai alat permainan edukatif seperti miniatur profesi, boneka, alat rumah tangga, perlengkapan dokter, dan media pendukung lainnya sesuai tema pembelajaran. Selain itu, ruang kelas dan sentra bermain ditata sedemikian rupa agar anak merasa nyaman saat bermain dan dapat berinteraksi dengan teman secara aktif. Sekolah juga memberikan kebebasan kepada guru untuk mengembangkan media bermain yang kreatif dan sesuai kebutuhan anak	permainan edukatif yang mendukung kegiatan bermain peran sesuai tema pembelajaran.	
6.	Bagaimana sekolah mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran?	Sekolah mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk berbicara, bertanya, menjawab, dan berinteraksi dengan teman selama bermain. Guru berperan aktif dalam memberikan stimulasi bahasa melalui pertanyaan, contoh dialog, dan pendampingan saat anak bermain. Melalui kegiatan tersebut anak menjadi lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat, menceritakan pengalaman, serta menggunakan kosakata baru dalam komunikasi sehari-hari. Sekolah juga melakukan pengamatan terhadap perkembangan bahasa anak selama kegiatan berlangsung.	Sekolah mendukung perkembangan bahasa ekspresif melalui stimulasi komunikasi dalam kegiatan bermain peran sehingga anak lebih percaya diri berbicara dan mampu menambah kosakata baru.	KS6.W6

B. Komponen Input

= sumber daya dan perencanaan

No	Pertanyaan	Jawaban	Pemadatan fakta	Kode
7.	Apakah guru telah memahami prinsip bermain peran dalam pembelajaran bahasa anak?	Alhamdulillah Guru-guru insyaallah sudah memahami prinsip dasar bermain peran dalam pembelajaran anak usia dini. Mereka memahami bahwa bermain peran dapat membantu anak berani berbicara, berinteraksi, dan mengekspresikan bahasa anak melalui kegiatan bermain.”	Guru memahami prinsip dasar bermain peran untuk mengembangkan bahasa ekspresif anak.	KS7.W7
8.	Apakah guru pernah mengikuti pelatihan terkait metode bermain peran?	Untuk pelatihan khusus metode bermain peran sendiri belum pernah diikuti secara khusus. Namun guru mendapatkan pemahaman dari pengalaman mengajar, diskusi bersama guru lain, dan referensi pembelajaran anak usia dini	Guru belum mengikuti pelatihan khusus bermain peran dan memahami metode melalui pengalaman serta diskusi internal.	KS8.W8
9.	Bagaimana ketersediaan alat bermain peran di sekolah?	Alhamdulillah sekolah kami sudah menyediakan beberapa alat bermain peran seperti alat masak-masakan, boneka, perlengkapan profesi, dan media pendukung lainnya. Namun jumlahnya masih terbatas sehingga digunakan secara bergantian	Sekolah menyediakan alat bermain peran, tetapi jumlah media masih terbatas.	KS9.W9
10.	Apakah ruang ruang bermain yang tersedia sudah mendukung kegiatan interaksi verbal anak?	Alhamdulillah Ruang bermain yang ada sudah cukup mendukung kegiatan bermain peran anak. Penataan ruang dibuat nyaman dan aman agar anak bisa berinteraksi dan berbicara dengan teman saat bermain	Ruang bermain cukup mendukung interaksi verbal anak.	KS10.W10
11.	Apakah kegiatan bermain peran	Ya, kegiatan bermain peran sudah dicantumkan dalam RPPH sesuai tema pembelajaran dan tujuan perkembangan anak. Kenetulan kami		KS11.W11

	dicantumkan dalam RPPH guru?	setiap hari cara sentranya adalah moving setipa kelas.		
12.	Bagaimana sekolah memastikan tujuan pembelajaran mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak?	Sekolah mengarahkan guru untuk membuat tujuan pembelajaran yang mendukung kemampuan berbicara anak, seperti anak mampu menjawab pertanyaan, bercerita, dan berinteraksi dengan teman.	Sekolah memastikan tujuan pembelajaran mendukung kemampuan komunikasi dan bahasa ekspresif anak	KS12.W12
13.	Bagaimana sekolah mendukung penyediaan media bermain peran?	Guru diarahkan untuk menyusun kegiatan bermain peran yang sesuai tema, menarik, dan memberikan kesempatan anak untuk aktif berbicara selama kegiatan berlangsung.”	Sekolah mengarahkan guru menyusun kegiatan bermain peran yang menarik dan interaktif	KS12.W12
14.	Bagaimana arahan sekolah terhadap guru dalam menyusun kegiatan bermain peran	Adapun kepala sekolah memberikan arahan kepada guru agar kegiatan bermain peran disusun sesuai tema pembelajaran, kebutuhan perkembangan anak, dan tujuan bahasa yang ingin dicapai. Guru diarahkan untuk menyiapkan skenario sederhana, alat permainan yang aman dan menarik, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif berbicara dan berinteraksi selama bermain peran. Selain itu, sekolah juga mengingatkan guru untuk menyesuaikan kegiatan dengan usia anak dan melakukan evaluasi setelah pembelajaran berlangsung.”	Sekolah mengarahkan guru menyusun kegiatan bermain peran sesuai tema, tujuan perkembangan bahasa anak, dan karakteristik usia 4–5 tahun. Guru diminta menyiapkan media, skenario sederhana, serta memberi kesempatan anak aktif berkomunikasi dan dievaluasi setelah kegiatan berlangsung.	KS13.W13

Komponen Process

= pelaksanaan metode bermain peran

No	Pertanyaan	Jawaban	Pemadatan Fakta	Kode
	Bagaimana pelaksanaan kegiatan awal sebelum bermain peran berlangsung?	Sebelum bermain peran dimulai, guru mengajak anak berdoa, bernyanyi tentang tanaman, dan melakukan apersepsi mengenai buah pisang. Guru menunjukkan buah pisang asli dan bertanya kepada anak seperti “Siapa suka makan pisang?” atau “Pisang warnanya apa?”. Setelah itu guru mengenalkan alat bermain seperti keranjang pisang, uang mainan, dan meja jual beli sebelum pembagian peran dilakukan.	Guru melakukan kegiatan pembuka, apersepsi, dan pengenalan tema, pengenalan alat bermain dan pengenalan kegiatan sebelum bermain peran dimulai.	KS14.W 14
15.	Apakah guru menjelaskan aturan bermain sebelum kegiatan berlangsung?	Ya, guru menjelaskan aturan bermain sebelum kegiatan dimulai, seperti berbicara bergantian, tidak berebut buah pisang mainan, dan menggunakan bahasa yang sopan saat bermain jual beli. Guru juga mengingatkan anak untuk merapikan alat setelah selesai bermain	Guru menjelaskan aturan bermain dan penggunaan alat sebelum kegiatan bermain peran berlangsung.	KS15.W 15
16.	Bagaimana keterlibatan anak saat memerankan tokoh dalam bermain peran	Anak terlihat antusias saat memerankan tokoh penjual dan pembeli pisang. Contohnya anak yang menjadi penjual menawarkan dagangan dengan berkata “Ayo beli pisangnya” sedangkan anak yang menjadi pembeli memilih dan menanyakan harga pisang kepada temannya.	Anak aktif memerankan tokoh penjual dan pembeli dalam tema buah pisang.	KS16.W 16
17.	Apakah kegiatan peran berjalan sesuai rencana pembelajaran?	Kegiatan bermain peran berjalan sesuai RPPH yang telah disusun guru. Guru melaksanakan kegiatan mulai dari	Kegiatan bermain peran di sekolah KB-TK Islam kharisma berjalan sesuai RPPH dan tahapan pembelajaran.	KS17.W 17

		pengenalan tema tanamanku buah pisang, pembagian peran, kegiatan jual beli, hingga penutup dan refleksi bersama anak.		
18.	Bagaimana guru memotivasi anak selama bermain peran berlangsung?	Guru memberikan motivasi melalui pujian dan arahan langsung. Misalnya ketika anak malu berbicara, guru mengatakan “Coba tawarkan pisangnya ke teman ya” atau “Bagus, suaranya sudah berani.” Guru juga memberi tepuk tangan kepada anak yang aktif berbicara	Guru memotivasi anak dengan pujian, arahan, dan apresiasi selama bermain peran.	KS18.W 18
19.	Apakah guru memberikan contoh dialog atau skenario peran untuk anak?	Ya, guru memberikan contoh dialog sederhana sebelum bermain dimulai. Misalnya guru mencontohkan percakapan “Bu, saya mau beli pisang” lalu dijawab “Baik, silakan pilih pisangnya.” Contoh tersebut membantu anak memahami cara berbicara sesuai peran.	Guru memberikan contoh dialog sederhana tentang jual beli ataupun tema lainnya sebelum bermain peran.	KS19.W 19
20.	Bagaimana guru menstimulasi anak agar aktif berbicara selama bermain peran?	Guru memberikan pertanyaan pemancing selama kegiatan berlangsung, seperti “Pisangnya berapa?”, “Rasanya bagaimana?”, atau “Mau beli berapa buah?” sehingga anak terdorong untuk menjawab dan berbicara dengan teman sesuai perannya.	Guru menstimulasi anak berbicara melalui pertanyaan dan percakapan selama bermain peran.	KS20.W 20
21.	Bagaimana anak menggunakan ekspresi wajah dan suara saat bermain peran?	Anak mulai menggunakan ekspresi wajah dan suara sesuai peran. Anak yang menjadi penjual berbicara dengan suara lebih keras saat menawarkan pisang, sedangkan anak yang menjadi pembeli menggunakan suara lebih pelan saat bertanya harga. Anak juga	Anak menggunakan ekspresi wajah dan intonasi suara sesuai tokoh yang dimainkan.	KS21.W 21

		tampak tersenyum dan menunjukkan ekspresi senang selama bermain.		
22.	Bagaimana kemampuan anak berbicara sesuai peran yang dimainkan?	Sebagian besar anak mampu berbicara menggunakan kalimat sederhana sesuai peran. Contohnya anak berkata “Saya mau beli dua pisang” atau “Ini pisangnya manis.” Meskipun masih ada beberapa anak yang perlu dibantu guru dalam menyusun kalimat.	Anak mampu berbicara menggunakan kalimat sederhana sesuai peran	KS22.W 22
23.	Apakah seluruh anak aktif terlibat dalam metode bermain peran?	Sebagian besar anak aktif terlibat dalam kegiatan bermain peran tema buah pisang. Namun ada beberapa anak yang masih malu berbicara sehingga guru memberikan peran sederhana seperti membawa keranjang pisang atau menjadi pembeli agar anak tetap ikut berpartisipasi.	Sebagian besar anak aktif terlibat, sedangkan beberapa anak masih memerlukan pendampingan guru.	KS23.W 23

C. Komponen Product

= hasil perkembangan bahasa ekspresif anak

No	Pertanyaan	Jawaban	Pemadatan fakta	Kode
24.	Apakah anak mampu menceritakan kembali peran yang dimainkan?	Sebagian besar anak sudah mampu menceritakan kembali peran yang dimainkan dengan kalimat sederhana. Misalnya setelah bermain peran tema “Tanamanku Buah Pisang”, anak dapat mengatakan “Tadi saya jadi penjual pisang” atau “Saya menjual pisang kepada teman.” Walaupun beberapa anak masih perlu bantuan guru untuk mengingat urutan cerita.	Anak mampu menceritakan kembali peran yang dimainkan menggunakan kalimat sederhana.	KS24.W 24

25.	Bagaimana kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan guru atau teman?	Kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan berkembang cukup baik. Anak mulai mampu menjawab pertanyaan sederhana dari guru maupun teman selama bermain peran. Contohnya ketika ditanya “Berapa harga pisangnya?” anak dapat menjawab “Lima ribu” atau saat ditanya “Pisangnya manis tidak?” anak menjawab “Manis.”	Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana dari guru dan teman selama bermain peran.	KS25.W 25
26.	Apakah terdapat peningkatan kosakata anak setelah bermain peran?	Alhamdulillah Ya, terdapat peningkatan kosakata anak setelah kegiatan bermain peran dilakukan. Anak mulai mengenal dan menggunakan kosakata baru sesuai tema, seperti “penjual”, “pembeli”, “keranjang”, “tandan pisang”, dan “uang.” Anak juga mulai menggunakan kata-kata tersebut dalam percakapan sehari-hari di kelas.	Kosakata anak meningkat setelah bermain peran melalui penggunaan kata baru sesuai tema.	KS26.W 26
27.	Apakah anak mampu mengulang kosakata dalam kegiatan bermain?	Sebagian besar anak mampu mengulang kosakata yang dicontohkan guru selama bermain peran. Misalnya anak dapat mengulang kalimat seperti “Silakan beli pisangnya” atau “Ini pisangnya manis.” Pengulangan dilakukan saat anak berinteraksi dengan teman sesuai perannya.	Anak mampu mengulang kosakata dan kalimat sederhana selama kegiatan bermain peran.	KS27.W 27
28.	Bagaimana perkembangan rasa percaya diri anak saat berbicara di depan kelompok?	Rasa percaya diri anak mengalami perkembangan yang cukup baik. Anak yang awalnya malu mulai berani berbicara di depan kelompok kecil saat memerankan tokoh penjual atau pembeli. Contohnya anak sudah berani menawarkan pisang	Rasa percaya diri anak berkembang melalui keberanian berbicara saat bermain peran.	KS28.W 28

		kepada teman-temannya dengan suara yang lebih jelas dibanding sebelumnya.		
29.	Apakah anak sudah berani menyampaikan pendapat secara lisan	Sebagian besar anak sudah mulai berani menyampaikan pendapat secara lisan selama kegiatan bermain berlangsung. Misalnya anak mengatakan “Saya mau jadi penjual” atau menyampaikan pilihan pisang yang disukai ketika guru bertanya. Namun beberapa anak masih membutuhkan dorongan dan motivasi dari guru.	Sebagian besar anak sudah berani menyampaikan pendapat secara lisan meskipun beberapa masih memerlukan motivasi guru.	KS29.W 29

Penutup

1. Apa harapan ibu terhadap penerapan metode bermain peran di sekolah?
Harapan saya, metode bermain peran dapat terus diterapkan secara konsisten karena kegiatan ini membantu anak lebih aktif berbicara, berani berkomunikasi, dan mampu mengekspresikan perasaan maupun pendapatnya. Melalui bermain peran, anak juga belajar bersosialisasi, bekerja sama, dan menggunakan kosakata baru sesuai tema pembelajaran. Misalnya pada tema “Tanamanku Buah Pisang”, anak belajar berbicara sebagai penjual dan pembeli dengan bahasa yang sederhana dan sopan.
2. Apa kendala yang dihadapi sekolah dalam pelaksanaan metode bermain peran?
Kendala yang dihadapi sekolah yaitu masih ada beberapa anak yang malu berbicara dan kurang percaya diri saat bermain peran. Selain itu, keterbatasan media dan properti bermain juga menjadi hambatan karena guru harus menyesuaikan alat dengan tema pembelajaran. Contohnya pada tema “Tanamanku Buah Pisang”, guru terkadang harus membuat sendiri alat bermain seperti keranjang atau uang mainan agar kegiatan lebih menarik.

3. Apa upaya sekolah untuk meningkatkan perkembangan bahasa ekspresif anak?

Sekolah berupaya meningkatkan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran, bercerita, tanya jawab, dan pembiasaan komunikasi aktif di kelas. Guru juga memberikan stimulasi berupa pertanyaan pemancing, contoh dialog, serta motivasi agar anak berani berbicara. Selain itu sekolah menyediakan lingkungan belajar yang mendukung anak untuk aktif berkomunikasi dengan teman dan guru.

Lampiran 11. Transkrip wawancara guru

A. Komponen context

= Kebutuhan pembelajaran bermain peran

No	Pertanyaan	Jawaban	Pemadatan Fakta	Kode
	Mengapa sekolah menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran anak usia dini?	Sekolah menggunakan metode bermain peran karena anak usia dini lebih mudah belajar melalui kegiatan bermain secara langsung. Melalui bermain peran, anak dapat belajar berbicara, berinteraksi, dan mengekspresikan bahasa dengan cara yang menyenangkan. Misalnya pada tema “Tanamanku Buah Pisang”, anak belajar berbicara sebagai penjual dan pembeli sehingga kemampuan komunikasi anak lebih berkembang.	Metode bermain peran digunakan karena sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini dan membantu perkembangan bahasa anak.	GS1.W1
2.	Menurut Ibu, apakah tujuan bermain peran sudah sesuai dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun?	Menurut saya, tujuan bermain peran sudah sangat sesuai dengan perkembangan anak usia 4–5 tahun karena pada usia tersebut anak mulai aktif berbicara, senang meniru kegiatan orang dewasa, dan memiliki imajinasi yang tinggi. Melalui bermain peran, anak belajar berkomunikasi, menyampaikan pendapat, serta mengekspresikan perasaan dengan kalimat sederhana. Contohnya pada tema “Tanamanku Buah Pisang”, anak belajar berbicara	Tujuan bermain peran sesuai dengan perkembangan bahasa, sosial, dan imajinasi anak usia 4–5 tahun.	GS2.W2

		sebagai penjual dan pembeli menggunakan percakapan sederhana		
3.	Bagaimana penerapan kegiatan bermain peran dalam kurikulum sekolah?	Kegiatan bermain peran diterapkan dalam pembelajaran harian dan sudah dimasukkan ke dalam RPPH sesuai tema pembelajaran. Guru menyiapkan tujuan kegiatan, media bermain, pembagian peran, serta penilaian perkembangan anak selama kegiatan berlangsung. Bermain peran biasanya dilakukan pada kegiatan inti di sentra bermain. Dengan metode moving class, di sekolah kami kebetulan ada 8 kelas	Bermain peran diterapkan dalam RPPH dan kegiatan inti pembelajaran sesuai kurikulum sekolah dengan metode moving class	GS3.W3
4.	Apakah kegiatan bermain peran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung?	Ya, kegiatan bermain peran selalu disesuaikan dengan tema pembelajaran agar anak lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif dalam kegiatan. Contohnya pada tema “Tanamanku Buah Pisang”, anak bermain peran sebagai penjual, pembeli, dan petani pisang dengan menggunakan alat bermain yang sesuai tema.	Kegiatan bermain peran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung.	GS4.W4
5.	Bagaimana sekolah menyediakan lingkungan yang mendukung kegiatan bermain peran ?	Sekolah menyediakan lingkungan bermain yang aman, nyaman, dan menarik untuk anak. Di sentra bermain peran, guru menyiapkan alat dan media sesuai tema pembelajaran, seperti keranjang buah, pisang mainan, meja jual beli, uang mainan,	Sekolah menyediakan lingkungan bermain yang aman, nyaman, dan media bermain sesuai tema pembelajaran.	GS5.W5

		dan gambar pohon pisang pada tema “Tanamanku Buah Pisang”. Ruang bermain juga diatur agar anak leluasa bergerak dan berinteraksi dengan teman selama kegiatan berlangsung.		
6.	Bagaimana sekolah mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran?	Sekolah mendukung perkembangan bahasa ekspresif anak dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif berbicara selama bermain peran. Guru memberikan contoh dialog, pertanyaan pemancing, dan motivasi agar anak berani berbicara serta menyampaikan pendapat. Misalnya anak diajak berbicara saat menawarkan pisang, menanyakan harga, atau menjawab pertanyaan teman selama kegiatan berlangsung.	Sekolah mendukung bahasa ekspresif anak melalui stimulasi berbicara, dialog, dan komunikasi aktif dalam bermain peran.	GS6.W6

B. Komponen Input

= sumber daya dan perencanaan

No	Pertanyaan	Jawaban	Pemadatan fakta	Kode
	Apakah guru telah memahami prinsip bermain peran dalam pembelajaran bahasa anak?	Guru sudah memahami bahwa bermain peran merupakan kegiatan belajar sambil bermain yang bertujuan menstimulasi perkembangan bahasa anak melalui interaksi langsung. Dalam kegiatan bermain peran, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berbicara, bertanya, menjawab, dan mengekspresikan perasaan sesuai tokoh	Guru memahami prinsip bermain peran sebagai kegiatan belajar sambil bermain untuk menstimulasi bahasa anak melalui interaksi dan komunikasi aktif.	GS7.W7

		yang dimainkan. Guru juga memahami bahwa kegiatan harus dilakukan secara menyenangkan, tidak memaksa anak, dan disesuaikan dengan tahap perkembangan usia 4–5 tahun. Misalnya pada tema “Tanamanku Buah Pisang”, anak diberi kesempatan berbicara sebagai penjual, pembeli, atau petani pisang menggunakan kalimat sederhana.		
8.	Apakah guru pernah mengikuti pelatihan terkait metode bermain peran?	Guru belum pernah mengikuti pelatihan khusus mengenai metode bermain peran secara formal. Namun guru memperoleh pengetahuan melalui kegiatan KKG (Kelompok Kerja Guru), diskusi bersama guru lain, seminar pendidikan anak usia dini, serta mencari referensi dari buku dan internet. Guru juga belajar dari pengalaman mengajar dan mencoba berbagai kegiatan bermain peran yang sesuai dengan kebutuhan anak di kelas.	Guru belum mengikuti pelatihan khusus bermain peran dan memperoleh pemahaman melalui KKG, seminar, referensi, dan pengalaman mengajar.	GS8.W8
9.	Bagaimana ketersediaan alat bermain peran di sekolah?	Sekolah menyediakan beberapa alat bermain peran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, seperti kostum sederhana, buah-buahan mainan, keranjang, meja jual beli, uang mainan, dan alat pendukung lainnya. Pada tema “Tanamanku Buah Pisang”, guru menyiapkan pisang mainan, gambar pohon pisang, keranjang buah, dan meja kecil untuk kegiatan jual beli. Namun karena keterbatasan media, beberapa alat dibuat sendiri oleh guru	Sekolah menyediakan alat bermain peran sesuai tema, namun beberapa media masih dibuat sederhana oleh guru.	GS9.W9

		menggunakan bahan sederhana seperti kardus bekas dan kertas warna agar tetap menarik bagi anak.		
10.	Apakah ruang ruang bermain yang tersedia sudah mendukung kegiatan interaksi verbal anak?	Ruang bermain yang tersedia sudah cukup mendukung kegiatan interaksi verbal anak karena penataan sentra dibuat terbuka dan nyaman sehingga anak dapat bergerak, berbicara, dan bermain bersama teman secara leluasa. Guru juga mengatur posisi alat bermain agar anak dapat saling berhadapan dan mudah melakukan percakapan selama bermain peran berlangsung. Misalnya saat kegiatan jual beli buah pisang, meja penjual dan pembeli diatur berdekatan agar anak dapat berinteraksi secara langsung.	Ruang bermain mendukung interaksi verbal anak melalui penataan sentra yang nyaman dan memungkinkan komunikasi aktif.	GS10.W10
11.	Apakah kegiatan bermain peran dicantumkan dalam RPPH guru?	Ya, kegiatan bermain peran dicantumkan dalam RPPH sebagai bagian dari kegiatan inti pembelajaran. Guru menuliskan tujuan pembelajaran, indikator perkembangan bahasa, langkah kegiatan, media yang digunakan, dan penilaian perkembangan anak selama bermain berlangsung. Pada tema “Tanamanku Buah Pisang”, tujuan pembelajaran diarahkan agar anak mampu berbicara sederhana, menjawab pertanyaan, dan menggunakan kosakata baru selama bermain peran.	Kegiatan bermain peran dicantumkan dalam RPPH lengkap dengan tujuan, indikator, media, dan penilaian perkembangan bahasa anak.	GS11.W11
12.	Bagaimana sekolah memastikan tujuan pembelajaran mendukung	Sekolah memastikan tujuan pembelajaran dengan menyusun indikator yang berfokus pada kemampuan bahasa ekspresif anak,	Sekolah menyusun indikator pembelajaran yang mendukung	GS12.W12

	perkembangan bahasa ekspresif anak?	seperti keberanian berbicara, kemampuan menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, serta menggunakan kalimat sederhana saat bermain. Guru juga melakukan observasi selama kegiatan berlangsung untuk melihat perkembangan bahasa anak satu per satu.	kemampuan berbicara dan bahasa ekspresif anak.	
13.	Bagaimana sekolah mendukung penyediaan media bermain peran?	Sekolah mendukung penyediaan media bermain dengan menyediakan alat permainan edukatif sesuai tema pembelajaran dan membantu guru menyiapkan kebutuhan bermain peran. Selain itu guru juga diberi kebebasan untuk membuat media kreatif dari bahan sederhana agar kegiatan lebih menarik. Misalnya pada tema buah pisang, guru membuat pohon pisang dari karton dan menyiapkan uang mainan untuk mendukung percakapan anak selama bermain jual beli.	Sekolah mendukung media bermain peran melalui penyediaan alat bermain dan pembuatan media kreatif sesuai tema.	GS13.W13
14.	Bagaimana arahan sekolah terhadap guru dalam menyusun kegiatan bermain peran	Sekolah mengarahkan guru agar kegiatan bermain peran disusun sesuai tema pembelajaran, tujuan perkembangan anak, dan karakteristik usia 4–5 tahun. Guru juga diarahkan untuk membuat kegiatan yang menarik, memberikan kesempatan anak aktif berbicara, menggunakan media yang mendukung interaksi verbal, dan menciptakan suasana bermain yang menyenangkan. Selain itu sekolah mengingatkan guru agar kegiatan bermain peran tidak hanya fokus pada hasil, tetapi	Sekolah mengarahkan guru menyusun kegiatan bermain peran yang sesuai tema, perkembangan anak, dan mendukung komunikasi aktif anak.	GS14.W14

		juga pada proses komunikasi dan keberanian anak saat berbicara.		
--	--	---	--	--

C. Komponen Process

= pelaksanaan metode bermain peran

No	Pertanyaan	Jawaban	Pemadatan fakta	Kode
	Bagaimana pelaksanaan kegiatan awal sebelum bermain peran berlangsung?	Sebelum kegiatan bermain peran dimulai, guru terlebih dahulu menyiapkan suasana belajar yang menyenangkan agar anak siap mengikuti kegiatan. Guru mengajak anak berdoa, bernyanyi, melakukan apersepsi, dan berdiskusi ringan sesuai tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Setelah itu guru mengenalkan alat dan media bermain yang akan digunakan serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak. Guru juga membantu anak memilih dan memahami peran yang akan dimainkan agar anak merasa lebih siap dan percaya diri saat bermain.	Guru melakukan kegiatan awal berupa apersepsi, pengenalan tema, media bermain, dan pembagian peran sebelum bermain peran berlangsung.	GS15.W15
16.	Apakah guru menjelaskan aturan bermain sebelum kegiatan berlangsung?	Ya, guru selalu menjelaskan aturan bermain sebelum kegiatan dimulai agar kegiatan berjalan tertib dan anak memahami cara bermain yang baik. Aturan yang disampaikan meliputi bergantian berbicara, tidak berebut alat bermain, mendengarkan teman saat berbicara, menggunakan bahasa yang sopan, serta merapikan alat bermain setelah selesai digunakan. Guru juga	Guru menjelaskan aturan bermain dan tata tertib sebelum kegiatan berlangsung.	GS16.W16

		memberikan contoh langsung agar anak lebih mudah memahami aturan tersebut.		
17.	Bagaimana keterlibatan anak saat memerankan tokoh dalam bermain peran	Sebagian besar anak terlihat aktif dan antusias saat memerankan tokoh dalam kegiatan bermain peran. Anak mulai mampu menyesuaikan diri dengan karakter yang dimainkan serta berinteraksi dengan teman selama kegiatan berlangsung. Anak terlihat senang berbicara, bertanya, menjawab, dan menggunakan alat bermain sesuai perannya. Namun masih ada beberapa anak yang membutuhkan arahan dan pendampingan guru agar lebih percaya diri saat bermain.	Anak aktif dan antusias memerankan tokoh serta berinteraksi selama bermain peran berlangsung.	GS17.W17
18.	Apakah kegiatan peran berjalan sesuai rencana pembelajaran?	Kegiatan bermain peran dilaksanakan sesuai dengan RPPH yang telah disusun guru. Guru melaksanakan kegiatan mulai dari pembukaan, penjelasan tema, pembagian peran, pelaksanaan bermain, hingga kegiatan penutup dan recalling. Selama kegiatan berlangsung, guru juga menyesuaikan pelaksanaan dengan kondisi dan kebutuhan anak agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.	Kegiatan bermain peran berjalan sesuai RPPH dan tahapan pembelajaran yang telah direncanakan.	GS18.W18
19.	Bagaimana guru memotivasi anak selama bermain peran berlangsung?	Guru memotivasi anak dengan memberikan pujian, semangat, dan pendampingan selama kegiatan berlangsung. Guru memberikan apresiasi ketika anak berani berbicara atau mencoba memainkan perannya dengan	Guru memotivasi anak melalui pujian, semangat, dan pendampingan selama bermain peran.	GS19.W19

		baik. Anak yang masih malu biasanya didampingi dan diajak berbicara secara perlahan agar merasa nyaman dan percaya diri untuk ikut bermain bersama teman-temannya.		
20.	Apakah guru memberikan contoh dialog atau skenario peran untuk anak?	Ya, sebelum bermain guru biasanya memberikan contoh dialog sederhana dan memperagakan cara bermain sesuai tema pembelajaran. Hal ini dilakukan agar anak lebih mudah memahami alur permainan, cara berbicara, serta peran yang akan dimainkan. Guru menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami anak usia dini.	Guru memberikan contoh dialog dan skenario sederhana sebelum kegiatan bermain berlangsung	GS20.W20
21.	Bagaimana guru menstimulasi anak agar aktif berbicara selama bermain peran?	Guru menstimulasi anak dengan memberikan pertanyaan pemancing, mengajak anak berdialog, serta memberikan kesempatan anak untuk berbicara sesuai perannya. Guru juga mendorong anak untuk berinteraksi dengan teman selama bermain sehingga anak lebih aktif menggunakan bahasa dalam kegiatan bermain peran.	Guru menstimulasi anak berbicara melalui pertanyaan, dialog, dan interaksi selama bermain peran.	GS21.W21
22.	Bagaimana anak menggunakan ekspresi wajah dan suara saat bermain peran?	Anak mulai mampu menggunakan ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan intonasi suara sesuai karakter yang dimainkan. Anak terlihat mencoba menyesuaikan cara berbicara dan ekspresi dengan tokoh yang diperankan meskipun beberapa anak masih memerlukan contoh dan arahan dari guru.	Anak menggunakan ekspresi wajah dan intonasi suara sesuai karakter yang dimainkan.	GS22.W22

23.	Bagaimana kemampuan anak berbicara sesuai peran yang dimainkan?	Sebagian besar anak sudah mampu berbicara menggunakan kalimat sederhana sesuai perannya. Anak dapat menjawab pertanyaan, menyampaikan keinginan, dan melakukan percakapan sederhana dengan teman selama bermain berlangsung. Namun kemampuan setiap anak berbeda sehingga beberapa anak masih membutuhkan bantuan guru dalam menyusun kalimat dan berbicara lebih jelas.	Anak mampu berbicara menggunakan kalimat sederhana sesuai peran yang dimainkan.	GS23.W23
24.	Apakah seluruh anak aktif terlibat dalam metode bermain peran?	Sebagian besar anak aktif mengikuti kegiatan bermain peran karena kegiatan dilakukan secara menyenangkan dan sesuai minat anak. Namun masih ada beberapa anak yang cenderung malu atau pasif sehingga guru perlu memberikan motivasi, arahan, dan peran yang lebih sederhana agar anak tetap mau terlibat dalam kegiatan bermain bersama teman-temannya.	Sebagian besar anak aktif terlibat dalam bermain peran, namun beberapa anak masih memerlukan motivasi dan pendampingan guru	GS24.W24

D. Komponen Product

= hasil perkembangan bahasa ekspresif anak

No	Pertanyaan	Jawaban	Pemadatan fakta	Kode
25.	Apakah anak mampu menceritakan kembali peran yang dimainkan?	Sebagian besar anak sudah mampu menceritakan kembali peran yang dimainkan dengan kalimat sederhana sesuai pengalaman bermainnya. Setelah kegiatan selesai, anak dapat menyebutkan tokoh yang diperankan, kegiatan yang dilakukan, dan percakapan yang terjadi selama bermain. Namun beberapa anak masih memerlukan pertanyaan pemancing dan bantuan guru agar lebih mudah mengingat dan menyampaikan cerita secara lisan	Sebagian besar anak mampu menceritakan kembali peran yang dimainkan menggunakan kalimat sederhana	GS25.W25
26.	Bagaimana kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan guru atau teman?	Kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan berkembang cukup baik selama kegiatan bermain peran berlangsung. Anak mulai mampu menjawab pertanyaan sederhana dari guru maupun teman sesuai situasi bermain. Anak juga terlihat lebih berani merespon percakapan dibanding sebelumnya, meskipun masih ada beberapa anak yang menjawab dengan suara pelan atau singkat.	Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana dari guru dan teman selama bermain peran.	GS26.W26
27.	Apakah terdapat peningkatan kosakata anak setelah bermain peran?	Ya, terdapat peningkatan kosakata anak setelah kegiatan bermain peran dilakukan secara rutin. Anak mulai mengenal dan menggunakan kosakata baru sesuai tema pembelajaran, seperti nama benda,	Kosakata anak meningkat melalui penggunaan kata baru selama kegiatan bermain peran.	GS27.W27

		pekerjaan, atau kegiatan yang digunakan saat bermain. Anak juga mulai menggunakan kosakata tersebut dalam percakapan sehari-hari di kelas.		
28.	Apakah anak mampu mengulang kosakata dalam kegiatan bermain?	Sebagian besar anak mampu mengulang kosakata dan kalimat sederhana yang dicontohkan guru selama kegiatan berlangsung. Anak sering menirukan kata atau percakapan yang didengar saat bermain dan menggunakannya kembali ketika berinteraksi dengan teman. Namun beberapa anak masih memerlukan pengulangan dan pendampingan guru agar lebih lancar berbicara.	Anak mampu mengulang kosakata dan kalimat sederhana selama bermain peran berlangsung	GS28.W28
29.	Bagaimana perkembangan rasa percaya diri anak saat berbicara di depan kelompok?	Rasa percaya diri anak mengalami perkembangan yang cukup baik melalui kegiatan bermain peran. Anak yang sebelumnya malu mulai berani berbicara, menjawab pertanyaan, dan tampil di depan teman-temannya saat memainkan peran tertentu. Walaupun masih ada beberapa anak yang memerlukan motivasi dan pendampingan guru agar lebih percaya diri saat berbicara di depan kelompok.	Rasa percaya diri anak berkembang melalui keberanian berbicara dan tampil saat bermain peran.	GS29.W29
30.	Apakah anak sudah berani menyampaikan pendapat secara lisan	Sebagian besar anak sudah mulai berani menyampaikan pendapat secara lisan selama kegiatan bermain berlangsung. Anak dapat menyampaikan pilihan peran, menjawab pertanyaan, dan mengungkapkan keinginan atau pendapat	Sebagian besar anak sudah berani menyampaikan pendapat secara lisan meskipun beberapa anak masih memerlukan motivasi guru.	GS30.W30

		sederhana kepada guru maupun teman. Namun beberapa anak masih memerlukan dorongan dan motivasi agar lebih aktif berbicara.		
--	--	---	--	--

Penutup

23. Apa kelebihan metode bermain peran menurut Ibu?
Menurut saya, metode bermain peran memiliki banyak kelebihan karena anak belajar secara langsung melalui kegiatan yang menyenangkan. Bermain peran dapat membantu anak lebih aktif berbicara, berani berkomunikasi, dan menambah kosakata baru. Selain itu, anak juga belajar bekerja sama, bersosialisasi, memahami aturan, serta mengekspresikan perasaan dan pendapatnya melalui tokoh yang dimainkan. Anak biasanya lebih mudah memahami pembelajaran ketika dilakukan melalui bermain dibanding hanya mendengarkan penjelasan guru.
24. Apa kendala yang dialami saat pelaksanaan bermain peran?
Kendala yang sering dialami yaitu masih ada beberapa anak yang malu berbicara, kurang percaya diri, atau belum mau terlibat aktif saat bermain peran. Selain itu, kemampuan bahasa setiap anak berbeda sehingga ada anak yang sudah lancar berbicara dan ada yang masih membutuhkan bantuan guru. Kendala lain adalah keterbatasan media dan alat bermain yang harus disesuaikan dengan tema pembelajaran serta kondisi kelas yang terkadang menjadi ramai saat kegiatan berlangsung.
25. Bagaimana solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?
Guru mengatasi kendala dengan memberikan pendampingan dan motivasi kepada anak yang masih malu agar lebih percaya diri saat berbicara. Guru juga memberikan peran yang sederhana terlebih dahulu kepada anak yang pasif agar anak mau terlibat dalam kegiatan. Selain itu guru menggunakan media sederhana yang dibuat sendiri agar kegiatan tetap menarik dan mengatur kelompok bermain agar kegiatan lebih kondusif dan semua anak mendapat kesempatan berbicara.
26. Apa harapan ibu terhadap perkembangan bahasa ekspresif anak melalui ?
Harapan saya, melalui kegiatan bermain peran anak menjadi lebih berani berbicara, mampu menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan berkomunikasi dengan baik kepada guru maupun teman. Saya juga berharap kosakata anak semakin berkembang, anak lebih percaya diri tampil di depan kelompok, serta mampu mengekspresikan perasaan dan pikirannya secara lisan dengan kalimat sederhana sesuai tahap perkembangannya.

Lampiran 12

DATA PERKEMBANGAN BAHASA EKSPRESIF ANAK

DATA PERKEMBANGAN BAHASA EKSPRESIF ANAK								
Identitas penilaian								
Nama anak :								
Kelompok :								
Hari tanggal : Rabu, 19 November 2025								
No	Nama anak	Berbicara sederhana	Menjawab pertanyaan	Menyampaikan pendapat	Menceritakan peran	Peningkatan kosakata	Percaya diri	keterangan
1.	KZ	ya	tidak	tidak	ya	ya	tidak	Masih malu
2.	KV	ya	ya	tidak	ya	ya	Tidak	Mulai aktif berbicara
3.	FT	tidak	tidak	tidak	tidak	tidak	tidak	Perlu pendampingan guru
4.	YF	tidak	ya	tidak	ya	tidak	tidak	Masih malu
5.	VN	ya	tidak	tidak	ya	ya	ya	Cukup aktif saat bermain
6.	AN	ya	ya	tidak	tidak	ya	ya	Mulasi percaya diri
7.	AG	ya	ya	tidak	ya	ya	ya	Mulai aktif berbicara
8.	DN	ya	tidak	tidak	tidak	ya	tidak	Masih malu
9.	NS	ya	tidak	tidak	tidak	ya	tidak	Masih malu
10.	AY	ya	tidak	tidak	tidak	ya	tidak	Masih malu

Deskripsi awal semester :

Pada awal semester, sebagian besar anak masih malu berbicara di depan kelompok dan belum percaya diri menyampaikan pendapat secara lisan. Anak cenderung menjawab pertanyaan dengan singkat serta masih memerlukan bantuan guru saat bermain peran. Penggunaan kosakata anak juga masih terbatas dan interaksi verbal antar teman belum berkembang optimal.

DATA PERKEMBANGAN BAHASA EKSPRESIF ANAK

Identitas penilaian

Nama anak :

Kelompok :

Hari tanggal : Rabu, 19 November 2025

No	Nama anak	Berbicara sederhana	Menjawab pertanyaan	Menyampaikan pendapat	Menceritakan peran	Peningkatan kosakata	Percaya diri	keterangan
1.	KZ	ya	tidak	tidak	ya	ya	tidak	Masih malu
2.	KV	ya	ya	tidak	ya	ya	Tidak	Mulai aktif berbicara
3.	FT	tidak	tidak	tidak	tidak	tidak	tidak	Perlu pendampingan guru
4.	YF	tidak	ya	tidak	ya	tidak	tidak	Masih malu
5.	VN	ya	tidak	tidak	ya	ya	ya	Cukup aktif saat bermain
6.	AN	ya	ya	tidak	tidak	ya	ya	Mulai percaya diri
7.	AG	ya	ya	tidak	ya	ya	ya	Mulai aktif berbicara
8.	DN	ya	tidak	tidak	tidak	ya	tidak	Masih malu
9.	NS	ya	tidak	tidak	tidak	ya	tidak	Masih malu
10.	AY	ya	tidak	tidak	tidak	ya	tidak	Masih malu

Deskripsi akhir semester :

Pada akhir semester terlihat adanya perkembangan bahasa ekspresif anak melalui kegiatan bermain peran. Sebagian besar anak mulai mampu berbicara menggunakan kalimat sederhana, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat secara lisan. Anak juga terlihat lebih percaya diri saat berbicara di depan kelompok serta mulai menggunakan kosakata baru sesuai tema pembelajaran. Interaksi verbal antar teman berkembang lebih aktif dibanding awal semester.

Lampiran 13. FOTO KEGIATAN BERMAIN PERAN



Gambar 13.1 pengenalan alat peraga



Gambar 13.2 bermain di kebun



Gambar 13.3. bermain peran topeng gambar pisang



Gambar 13.4. bermain peran makan buah pisanng



Gambar 13.5 pelaksanaan bermain peran cheff

Lampiran 14. Dokumentasi Wawancara



Gambar 14.1 Dokumentasi wawancara dengan kepala sekolah KBTK Islam kharisma



Gambar 14.2 Dokumentasi wawancara dengan guru kelas dan sentra main peran KBTK Islam kharisma

Lampiran 15

PROFIL SEKOLAH TK ISLAM KHARISMA MALANG

KB-TK ISLAM KHARISMA

PROGRAM UNGGULAN

- ISLAMIC CHARACTER BUILDING**
(Daily Doa & Adab Habits, Tahfidz Fun Journey, Program "Sahabat Rasul", Tahsin & Tashin dengan Metode, Ihtimi, Charity, pembiasaan sholat dhuha dan dhuhur berjamaah)
- KURIKULUM MERDEKA DENGAN DEEP LEARNING APPROACH**
- PROGRAM REGULER (HALF DAY) & FULL DAY SCHOOL**
- STEAM-BASED LEARNING DENGAN MODEL PEMBELAJARAN SENTRA (BCCT)**
- KURIKULUM KEARIFAN LOKAL, ECO ISLAMIC SCHOOL DAN LITERASI BUDAYA**
- CREATIVE EXPRESSION & PUBLIC PERFORMANCE-FUN FRIDAY**
(Tadabur Alam, Fun Cooking, Life Skill, Talents Day, Traditional Games)
- P5 PAUD**
Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, Outing Class & Field Project
- HEALTHY & ACTIVE KIDS PROGRAM**
(Morning Motoric, DDTK, makan sehat)
- PARENT & COMMUNITY ENGAGEMENT**
(Observasi dan wawancara siswa, Family Project & Charity Day, MPMT-My Parent My Teacher)
- MULTILINGUAL LEARNING**
(English-Arabic-Indonesian-Javanese Habituation)
- INCLUSIVE SMALL CLASS LEARNING**

EKSTRAKURIKULER

- SELF DEFENSE
- BERENANG
- MENYANYI
- MENARI
- MENGGAMBAR
- PRASIAGA
- ROBOTIK
- KOMPUTER / IFP

Lampiran 16

VISI MISI SEKOLAH KB- TK ISLAM KHARISMA MALANG

VISI

Mewujudkan generasi anak usia dini yang berkarakter Islami, berpemikiran kritis, kreatif, dan mandiri dalam menghadapi masa depan dengan percaya diri, melalui lembaga yang ramah anak dan inklusif.

MISI

1. Menanamkan nilai-nilai Islami dan budi pekerti luhur melalui pembiasaan karakter yang hangat dan ibadah sesuai dengan Al-Qur'an dan As-Sunah.
2. Mendorong rasa ingin tahu anak melalui kegiatan bermain, seni, dan eksplorasi yang menyenangkan,
3. Menumbuhkan potensi dan kreativitas anak melalui kegiatan yang merangsang daya cipta dan imajinasi.
4. Mendorong anak belajar mandiri agar mampu menyelesaikan tantangan yang sesuai dengan tahap perkembangan usianya
5. Menanamkan jiwa kepemimpinan serta tanggung jawab melalui peran harian yang sederhana dan bermakna.
6. Mewujudkan lingkungan belajar yang aman, ramah anak, dan inklusif sesuai dengan kebutuhan perkembangan setiap anak.

TUJUAN

1. Menanamkan nilai-nilai keislaman dan budi pekerti luhur sejak dini melalui pembiasaan akhlak mulia dalam kegiatan sehari-hari, agar anak tumbuh menjadi pribadi yang berakhlak, penyayang, dan menghormati sesama sejak usia dini.
2. Mendorong tumbuhnya rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis anak, agar anak terbiasa bertanya, mengeksplorasi, dan memahami hubungan sebab-akibat secara sederhana.
3. Mengembangkan potensi kreativitas anak melalui kegiatan yang memberi ruang untuk berimajinasi, mencipta, dan mengekspresikan diri.
4. Melatih anak untuk bertindak mandiri dan solutif, sesuai dengan tahap perkembangan usianya, baik dalam rutinitas pribadi maupun interaksi sosial.
5. Menumbuhkan sikap tanggung jawab dan kepemimpinan anak melalui pemberian tugas sederhana dan kesempatan memimpin dalam kegiatan kelompok kecil.
6. Mewujudkan lingkungan belajar yang ramah anak, aman, nyaman, dan inklusif untuk mendukung tumbuh kembang optimal setiap anak merasa aman, diterima, dan mendapatkan dukungan sesuai kebutuhannya.

Lampiran 17.

MODUL AJAR DAN RPPH

[illegible]

Gambar 17 Modul Ajar dan RPPM

Lampiran 18.

DOKUMETASI SARANA DAN PRASARANA



gambar 18.1 puzzle



gambar 18.2 alat memasak



Gambar 18.3 balok, bola dan media pembelajaran

BIODATA MAHASISWA



Nama : Maulidah Adelia Putri Hamzah
NIM : 210105110006
Tempat,Tanggal lahir : Gresik,16 Mei 2003
Tahun Masuk : 2021
Alamat Rumah : Jl. Adi sucipto Sungonlegowo Bungah Gresik
No.Telp : 082257337168
Alamat Email : Maulidahadelia223@gmail.com