



## Efektivitas *Role Playing* Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini

Winarti<sup>✉</sup>, Aprilia Wahyuning Fitri<sup>2</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia<sup>(1)</sup>

DOI: [10.31004/aulad.v5i1.290](https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.290)

✉ Corresponding author:

[wina7423@gmail.com] [apriawfitri94@gmail.com]

### Article Info

### Abstrak

#### Kata kunci:

Kemampuan kosakata;  
*Role Playing*;  
Anak Usia Dini

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh permainan *role playing* terhadap kemampuan serta mengetahui tingkat efektifitas permainan *role playing* terhadap kemampuan kosakata anak usia 4-5 tahun di RA Darusalam Wotbuwono. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan *pre-eksperimental design* yang dilakukan dengan tahapan *pre-test* dan *post-test*. penelitian ini dilaksanakan selama 6 hari. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan kosakata meningkat setelah adanya perlakuan. Pengenalan benda-benda sekitar, kata kerja, kata sifat. Kemampuan kosakata anak sebelumnya cenderung sangat rendah, selanjutnya anak diberi *treatment* berupa permainan *role playing* selama 3 hari, kemudian anak diberikan test yang sama sebagai *post-test*. Hasil skor *post-test* menunjukkan peningkatan nilai yang artinya kemampuan kosakata anak meningkat setelah diberikan *treatment*.

#### Abstract

#### Keywords:

Vocabulary Skills, *Role Playing*, Early Childhood

This study aims to determine the difference in the effect of role playing games on abilities and to determine the level of effectiveness of role playing games on the vocabulary skills of children aged 4-5 years at RA Darusalam Wotbuwono. This research is an experimental study with a pre-experimental design carried out with pre-test and post-test stages. This research was carried out for 6 days. The results of the study showed that vocabulary skills increased after the treatment. Recognition of surrounding objects, verbs, adjectives. The previous child's vocabulary ability tends to be very low, then the child is given treatment in the form of a role playing game for 3 days, then the child is given the same test as the post-test. The results of the post-test score showed an increase in the score, which means that the child's vocabulary ability increased after being given treatment.

## 1. PENDAHULUAN

Manusia mempunyai ukuran potensi, keunikan, gerak tersendiri sebagai ciptaan Tuhan. Potensi yang disimpan manusia dapat menentukan dalam setiap rentang kehidupannya dari lahir sampai tutup usia. Selain itu, manusia mempunyai karakteristik dan kelebihan tersendiri yang menjadi ciri khas dan tidak dimiliki makhluk lain, objek utama pendidikan ialah manusia, kemudian dengan sendirinya berkembangnya ukuran hakikat manusia yaitu pendidikan (Bronowski et al., 1973)

Perkembangan merupakan suatu perubahan kegunaan yang memiliki sifat kualitatif, baik dari kegunaan-kegunaan fisik ataupun mental sebagai hasil dari keterkaitan dengan pengaruh lingkungan, perkembangan juga bisa dibidang sebagai antrian-antrian perubahan yang bersifat sistematis, yang artinya saling ketergantungan atau saling berpengaruh antara aspek-aspek fisik dan psikis adalah satu kesatuan yang menyesuaikan. (Ernawulan, 2003) Perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan motorik, perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, perkembangan moral, dan perkembangan seni. Salah satu aspek perkembangan anak yang perlu mendapatkan perhatian dari orangtua ialah perkembangan bahasa sangat dibutuhkan sebagai sarana komunikasi dengan orang lain, menyatakan perasaan anak dalam bentuk tulisan maupun lisan. (Ernawulan, 2003)

Pandemi COVID-19, terkenal sebagai pandemi coronavirus, dimana pada pandemi wabah penyakit corona virus sedang berlangsung mulai tahun 2019 sampai sekarang. Wabah COVID-19 membuat seluruh kegiatan umum berpindah dengan kegiatan dirumah, demikian pula dengan kegiatan pendidikan yang mau tidak mau harus melaksanakan kegiatan pembelajaran dari rumah begitu juga Pendidikan Anak Usia Dini yang harus siap menjalani era kehidupan baru melalui pendekatan belajar dengan media elektronik supaya proses pengajaran tetap berlangsung meski tidak bertemu secara langsung. Pembelajaran anak usia dini merupakan pembelajaran dasar guna sebagai pembentukan, penanaman nilai moral, akhlak, pengembangan intelektual yang tinggi serta pengembangan fisik motorik anak. (Suryana, 2013)

Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang Nomor 146 tentang Kurikulum 2013 Pembelajaran Anak Usia Dini bab 1 pasal 1 bahwa "Pembelajaran anak usia dini adalah sesuatu upaya pembinaan yang diperuntukan kepada anak sejak lahir sampai dengan umur 6 tahun yang dicoba lewat pemberian stimulus pembelajaran sebagai penolong pertumbuhan, perkembangan, baik jasmani atau rohani sehingga anak memiliki kesiapan merambah pembelajaran lebih lanjut". (Nasional, 2014)

Sejalan dengan kemajuan zaman sekarang pendidikan harus mendapat perhatian penting dari orangtua kepada anak-anak. Pada kurun waktu dulu anak-anak masih jarang yang masuk sekolah Taman kanak-kanak dikarenakan pengetahuan orang tua pada masa dulu masih minim tentang pendidikan sejak dini. Dulu masih jarang lembaga-lembaga pendidikan Taman kanak-kanak akan tetapi seiring berkembangnya dunia pendidikan orangtua sudah mulai sadar akan pentingnya pendidikan bagi anak sejak dini. Salah satu pendidikan anak usia dini di Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen ialah RA Darusalam Wotbuwono yang merupakan salah satu lembaga pendidikan anak yang dinaungi oleh yayasan Subulus Salam Wotbuwono.

RA Darusalam Wotbuwono berdiri sejak tahun 1983. RA Darusalam Wotbuwono juga merupakan satu-satunya RA yang berada di Kecamatan Klirong Kebumen yang menggunakan model pembelajaran sentra dengan tenaga pendidik sebanyak 5 orang. Pendekatan yang digunakan berfokus pada anak guna mengembangkan seluruh potensinya. RA Darusalam Wotbuwono jarang sekali menggunakan permainan *role playing*, padahal permainan *role playing* perlu diterapkan guna mengembangkan kosakata dan bahasa anak yang masih menggunakan kosakata campuran. Penerapan permainan *role playing* di RA Darusalam Wotbuwono perlu dicoba, sebab dengan *role play*, anak-anak lebih berperan aktif dan anak-anak senang dengan kegiatan yang berbeda, sebab anak usia dini tidak dituntut harus rajin belajar akan tetapi anak dibimbing melalui kegiatan yang menyenangkan dan mainkan oleh anak secara langsung diarahkan oleh guru. Dalam penelitian ini bahwa di RA Darusalam Wotbuwono tahun ini belum pernah menggunakan permainan *role playing* disebabkan Pandemi Covid yang tak kunjung hilang.

*Role playing* merupakan pendekatan pembelajaran anak yang merupakan salah satu bagian stimulasi yang ditujukan guna menciptakan beraneka peristiwa, perubahan sosial budaya, yang mungkin timbul. (Rozi & Firdausiah, 2021) Pendekatan pembelajaran ini membuat anak belajar lebih aktif serta mampu meningkatkan suatu kesenangan tersendiri sekaligus dapat menghargai perbedaan antara satu sama lain serta dapat membedakan berbagai kecerdasan anak (Baharun et al., 2021). *Role playing* merupakan kegiatan permainan yang sangat menggembirakan. (J W Santrock, 1995)

*Role playing* benar-benar maksimal guna memudahkan anak ketika menekuni perilaku dan nilai-nilai, hal ini didasarkan atas kehidupan sesungguhnya yang didatangkan dan diucapkan pada skenario permainan. (Herlina, 2016) Tujuan *role playing* dapat membuat anak senang serta menjadi motivasi dalam kegiatan pembelajaran, dengan banyaknya permainan maka anak mempunyai kesempatan untuk mengungkapkan diri, menciptakan sikap senang dalam permainan, sebab dunianya anak ialah bermain. (Herlina, 2016) *Role playing* mempunyai beberapa tahapan pelaksanaan diantaranya pemanasan, memilih peran, mengatur tempat terjadinya sesuatu, mempersiapkan pengamat, pelaksanaan *role playing*, evaluasi, peranan ulang, evaluasi dan diskusi, bercerita pengalaman. (Sagala, 2010)

*Role playing* juga sering disebut sebagai proses pemberian bantuan terbimbing guna mengembangkan imajinasi dan penghayatan dengan memerankan salah satu tokoh atau benda-benda sekitar. (Herlina, 2016) *Role playing* memiliki kelebihan dan kelemahan, kelebihan dari *role playing* yaitu mengikutsertakan semua anak untuk dapat berkontribusi guna meningkatkan kemampuan bekerja sama, anak-anak bebas bereksplorasi, permainannya yang gampang sehingga mudah dilakukan kapanpun, kemudian kekurangan *role playing* diantaranya kecakapan interpersonal lebih mudah dari kemampuan teknis, anak-anak terpengaruh dengan rasa takut dan malu, pengalaman yang didapat anak kurang tepat dengan kenyataan. (Herlina, 2016) Dari paparan diatas disimpulkan bahwa pemakaian permainan *role playing*, guru memegang peranan sangat penting yang mampu menentukan masalah, topik buat anak serta memboyong keadaan sesuai keinginan dan hasil penilaian anak kemudian dibuat skenario *role playing*, selanjutnya didiskusikan serta mengevaluasi pengalaman yang didapat oleh anak.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti ingin mengetahui kontribusi permainan *role playing* terhadap kemampuan kosakata anak dimasa pandemi covid 19. Peneliti akan mengujikan apakah permainan *role playing* dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan kosakata anak dimasa pandemi covid 19 di RA Darussalam Wotbuwono Kecamatan Klirong Kebumen.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif *Pre-Experimen* dengan desain *one group pre-test-post-test*, gambaran pola penelitian dengan metode *one group pre-test-post-test*. (Sugiyono, 2009) Kegiatan penelitian ini ditujukan guna mengetahui perbedaan pengaruh bermain peran terhadap kosakata anak di RA Darussalam Wotbuwono.



**Gambar 1. Rumus Pre Experiment One Group Pre test-Post test Design**

Keterangan:

O1 (*Pretest*)

X (*Posttest*)

O2 (*Posttest*)

Dalam pelaksanaan eksperimen memakai desain sampel tunggal dilaksanakan melalui pemberian tes kepada sampel yang belum diberi perlakuan yang disebut *pre test* (O1) untuk mendapatkan kemampuan kosakata setelah diperoleh data, selanjutnya dilakukan *treatment* (X) dengan menggunakan *role play*, dalam *posttest* didapatkan data hasil dari eksperimen dimana kemampuan kosakata anak meningkat atau tidak ada perubahan. Bandingkan O1 dan O2 untuk menentukan perbedaan, bila sebagai akibat diberikannya variable eksperimen. Kemudian data dianalisis menggunakan *t-test*. (Arikunto s, 2006)



**Gambar 2. One Group Pretest, Posttest Design**

Keterangan:

S : sampel

*Prettest* : Tes awal kemampuan kosakata

*Treatment* : Penggunaan kosakata benda, kosakata kerja dan kosakata sifat dalam bermain peran

*Posstest* : Tes ahir kemampuan kosakata

Uji coba instrument digunakan untuk menguji validitas dan reliabilitas instrument yang akan dipakai dalam penelitian dengan tujuan instrument benar dapat digunakan untuk mendapatkan data. Validasi instrument peneliti menggunakan bantuan program statistik *IBM SPSS Statistics 26*, kemudian setelah validasi dilakukan reliabilitas instrument guna mengukur obyek yang sama dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach's*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui obyek bedistribusi normal atau tidak dengan rumus *Kolmogorov-smirnov* guna menguji keselarasan pada data, pada *Independent Sample T Test* dilakukan guna mengetahui terdapat tidaknya perbedaan rata-rata antara *pre-test* dan *post-test*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melaksanakan penelitian pada anak usia 4-5 tahun di RA Darussalam Wotbuwono. Peneliti menggunakan *pre-test*, *treatment*, dan *post-test*. Peneliti melakukan penelitian pada tanggal 30 sampai 06 Desember 2021. Instrument divalidasi oleh pakar dan ahlinya serta dengan bantuan *IBM SPSS Statistick 26* kemudian diujikan kepada anak secara acak. Hasil penelitian diperoleh data-data *pre-test*, *treatment*, dan *post-test*, kemudian data yang dianalisis yaitu kemampuan kosakata anak yang diperoleh dari subjek penelitian yang berjumlah 39 anak. Sebelum diberikan perlakuan dilakukan tes awal kemampuan kosakata anak, kemudian anak diberikan perlakuan dan selanjutnya dilakukan tes ahir atau *post-test* guna mengetahui terdapat pengaruh *role playing* atau tidak.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas menggunakan kolmogrov smirnov yaitu jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi (Sig) lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 1 hasil analisis diperoleh bahwa dari kelima variabel tersebut diperoleh nilai Signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dari kelima variabel di atas berdistribusi normal.

**Tabel 1 Rangkuman Uji Normalitas Data**

Variabel	Sig	Kesimpulan
(KB) Dapat menunjukan dan menyebutkan gambar/benda disekitar	.038	Normal
(KB) Dapat menyusun kalimat menggunakan kata benda "makanan"	.085	Normal
(KK)Dapat menyelesaikan tugasnya sendiri	.054	Normal
(KK) Mengerti perintah yang diberikan	.200	Normal
(KS) Dapat mengungkapkan perasaannya sendiri	.024	Normal

**Tabel 2 Hasil Uji One Sample T Test**

	Paired Samples Test					Paired Differences					Sig (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			
Pair 1	PRETEST - POSTEST			Lower	Upper				Lower	Upper		
		-3.256	4.476	.717	-4.707	-1.805						
	PRETEST - POSTEST											

Rumusan hipotesis penelitian  $H_0$ =Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil *pre-test* dengan *post-test* yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan *role playing* terhadap kemampuan kosakata anak di RA Darrusalam.  $H_a$ =ada perbedaan rata-rata anatara hasil *pretest* dengan *posttest* yanga artinya ada pengaruh penggunaan permainan *role playing* terhadap kemampuan kosakata anak di RA Darrusalam. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sampel t-test berdasarkan nilai signifikansi (Sig) yaitu,

jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima, sebaliknya jika nilai Sig (2- tailed) > 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak.

Tabel 2 diketahui nilai Sig. (2-tailed) ialah sebesar 0,000 < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dengan *posttest* yang artinya ada pengaruh penggunaan permainan *role playing* terhadap kemampuan kosakata anak usia 4-5 di RA Darussalam.

*Role playing* memberikan pengalaman sebenarnya kepada anak-anak dalam berkomunikasi. (Bluiett, 2009) Dalam bermain peran hal paling dasar ialah adanya kesempatan bagi anak untuk memainkan peran yang berbeda serta kesempatan buat berkomunikasi secara lisan. Pengalaman bermain peran yang berbeda memerlukan kosakata-kosakata yang baru sesuai dengan tema peran yang dimainkan. Komunikasi lisan bagi anak ialah kemampuan menggunakan kosakata untuk berkomunikasi dengan orang lain. Bermain peran memerlukan komunikasi secara lisan guna membangun pengetahuan berupa pengalaman main serta pendapatan kosakata baru.

Hal ini menunjukkan bahwa *role playing* dapat meningkatkan kemampuan kosakata, khususnya kosakata ungkapan yang dihasilkan anak ketika berkomunikasi dengan teman-temannya didalam anggota bermain. Gowen dan Sara Smilansky (dalam PLPG, 2008) salah satu aspek dari *role play* ialah komunikasi lisan. Komunikasi ini menghasilkan kosakata dan urutan cerita yang ditampilkan selama *role play*. Anak-anak akan memainkan peran tertentu sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Setiap tema adalah pertemuan, serta tema-tema ini dikembangkan oleh anak-anak melalui komunikasi lisan selama proses bermain peran.

Permainan pura-pura atau *role playing* merupakan salah satu bentuk permainan yang bisa mengembangkan kognisi anak. (Rahardjo, 2007) Peaget juga mengatakan awal dari bermain peran atau *role playing* bisa menjadi perilaku anak-anak tepat setelah ulang tahun pertama anak. Ciri-ciri *role playing* ialah menerapkan ide pada objek yang tidak dapat diterapkan dalam kehidupan sebenarnya. Peaget juga menunjukkan bahwa merupakan simbolisme kolektif bagi anak-anak untuk berpartisipasi dalam permainan peran tingkat tinggi dengan teman-teman. Teori Sigmund, Freud, Peaget menggambarkan bahwa dialog lisan anak-anak selama bermain peran akan berkompromi antar kebutuhan langsung dan kesadaran rasional diri. (Siska, 2011)

Permainan bisa membuat anak-anak melepaskan kekuatan fisik yang berlebihan dan melepaskan emosi yang tertekan. Bermain peran merupakan salah satu bentuk permainan yang menggembirakan. Mengungkapkan dengan permainan dapat mengurangi stres, meningkatkan perkembangan kognitif, serta dapat meningkatkan daya jelajah. (John W Santrock et al., 2002)

Hal ini bahwa *role playing* mendorong anak untuk bersosialisasi dengan temannya sehingga tercipta komunikasi. Anak-anak yang dulunya lebih pasif dan pendiam dalam bermain mulai berinteraksi dengan teman-temannya. Perkembangan kognitifnya meningkat seiring dengan peningkatan penguasaan kosakata dan pengetahuan dalam proses bermain peran. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *role playing* memiliki manfaat lain selain komunikasi yaitu meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak. Pernyataan Hoorn (dalam Partini, 2010) permainan memainkan peran sangat penting dalam mengembangkan keterampilan sosial, berpikir logis, imajinasi dan kreativitas. Permainan merupakan lingkungan yang baik untuk perkembangan kognitif anak. (Fadillah, 2019) Dalam kegiatan bermain peran ini, anak menggunakan inderanya untuk menyentuh, melihat, dan mendengar. Anak-anak akan merasakan alat permainan edukatif yang dipakai sebagai property, seperti boneka yang dibandingkan dengan saudara perempuan dengan cara menyentuh dan menggosok, melihat ekspresi wajah teman ketika berbicara kepada mereka. Dalam pengertian inilah pengetahuan, informasi dan pengalaman yang diperoleh anak akan meningkatkan kemampuan kosakata anak.

Bermain peran merupakan salah satu sentra yang terdapat dalam metode BCCT. BCCT merupakan suatu metode Pendidikan atau pendekatan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang dikembangkan berdasarkan hasil kajian teoritik dan pengalaman empirik oleh *Creative For Childhood Research and Training (CCCR)* di Florida, USA, Metode ini merupakan pengembangan dari metode *Montessori, High Scope, dan Reggio Emilio*. (PLPG, 2008)

Pada penelitian ini peneliti memakai empat pijakan dalam menerapkan sentra bermain peran. Pijakan *Scaffolding* tahapan dalam melaksanakan kegiatan guna mendukung perkembangan anak. Pijakan *scaffolding* merupakan konsep dari Vygotsky yang merupakan bagian dari konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)*. *The Zone of proximal developer, or ZPD, one of the most well kown off all of Vygotsky's generalities, is a way of conceptualizing the relationship between literacy and development* keempat pijakan

tersebut adalah pijakan lingkungan main, sebelum bermain, ketika bermain dan sesudah bermain. (Broadhead, 2006)

Pijakan lingkungan main guru menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan seperti APE (Alat Permainan Edukatif) APE merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat atau media bermain anak yang mengandung nilai pendidikan dan bisa mengembangkan potensi anak (Mulyati, 2010). Alat Permainan Edukatif (APE) disesuaikan dengan tema misalnya, alat komunikasi, disiapkan APE berupa gambar kantor pos, telpon, HP, amplop, kertas surat, komputer, seragam tukang pos, topi, dan lainnya. Persiapan ini dilakukan supaya property benar bisa disediakan secara maksimal dengan keperluan.

Pada saat main peran guru memberikan waktu 10-20 menit guna sebagai pengalaman main dengan tujuan mengembangkan komunikasi yang baik, memperkuat kosakata, memperluas gagasan, meningkatkan kesempatan sosialisasi dengan teman sebaya, mengamati perkembangan anak, serta memberi dukungan pengembangan kegiatan main anak. Karena masih dalam kondisi covid 19 permainan *role playing* dilakukan dengan bergantian setiap harinya.

Anak merupakan individu yang pengetahuannya bisa dibangun sendiri. Sejak lahir anak sudah membawa potensinya masing-masing yang siap untuk ditubuh kembangkan dengan lingkungan yang disiapkan serta kondisi yang dapat menstimulus timbulnya potensi yang tersembunyi. Kajian dari aspek pedagogik usia dini adalah masa dimana letak dasar pondasi awal buat pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Anak belajar dengan bermain, rasa ingin tahunya serta minat memotivasi anak belajar melalui bermain dan terdapat kombinasi individual perkembangan serta belajarnya. (Sujiono, 2009)

Kosakata perlu diajarkan untuk anak sedini mungkin supaya anak dapat memenuhi tuntutan komunikasi dengan lingkungan dalam kehidupan maju (Sugiono, 2010). *Role playing* juga ampuh guna meningkatkan kemampuan kosakata anak usia 4-5 tahun dibandingkan dengan sentra lainnya. Pengalaman main anak memberikan pengaruh besar dalam membangun pengetahuannya. Vygotsky mengatakan anak dapat terlibat dalam situasi menyenangkan semasa permainan dan belajar dengan pengalamannya. (Musfiroh, 2004)

Dwyer (dalam Bintz, 2011) mengungkapkan kosakata terus menerus menjadi tujuan yang sangat penting untuk berkomunikasi. Kemampuan kosakata dimaksudkan sebagai kemampuan seseorang anak dalam mempunyai kata-kata yang dipakai guna berkomunikasi dalam bicaranya dan menyimaknya. (Marwa, 2019) Ketentuan kemampuan kosakata adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan serta memahami kata-kata saat mendengar serta berbicara. Belajar aktif mempunyai peranan yang penting untuk memiliki kemampuan kosakata yang dipegunakan ketika mendengar dan berbicara. (Syamsi, 2005)

Keterampilan kosakata dikelompokkan menjadi, kosakata reseptif yaitu kosakata yang ditunjukkan melalui pemahaman dari menyimak, kosakata produktif merupakan kemampuan menguasai kosakata yang ditunjukkan melalui berbicara, penulisan dari indikator dari keterampilan kosakata yang dimiliki oleh anak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kosakata umum yang diantaranya kosakata benda, kosakata sifat, dan kosakata kerja.

Macam-macam kosakata mengenai pemerolehan kosakata anak-anak terbagi menjadi kata benda yaitu kata yang menunjukkan benda-benda misalnya: meja, kursi, sapu, karpet dan lain sebagainya. Kata kerja yang merupakan kata yang menunjukkan suatu tindakan, misalnya: menyapu, menggunting, makan dan lainnya. Kata sifat ialah kata yang menunjukkan situasi tertentu, misalnya: rajin, kurus, gemuk pandai. Kata fungsi ialah kata yang mempunyai fungsi tertentu untuk menghubungkan kalimat. (Marwa, 2019)

Jenis kosakata ialah kata umum, kata khusus, perkembangan anak pra sekolah berdasarkan status sosial keluarga yaitu anak-anak dari kalangan orang tua profesional mempunyai 1100 kosakata, anak dari kalangan keluarga pekerja rata-rata mempunyai kosakata 650 kosakata, anak-anak dari keluarga sejahtera mempunyai rata-rata 400 kosakata. Dalam penelitian ini Stahl (dalam Loraine, 2008) anak usia 4 tahun mempunyai perkembangan kosakata 900-1000 kosakata dari usia 5 tahun mempunyai kosakata 1500-1600 kosakata. (Soedjito, 2011)

Faktor-faktor penghambat pemerolehan kosakata anak usia 4-5 tahun ialah : Pertama Kesehatan, anak sehat akan lebih cepat belajar berbicara dibanding dengan anak yang kurang sehat. Kedua Kecerdasan, anak yang mempunyai kecerdasan tinggi dalam belajar bicara lebih cepat serta penguasaan kosakata yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang memiliki kecerdasan rendah. Ketiga Keadaan ekonomi, anak yang berada di keluarga mampu lebih mudah belajar bicara, mengungkapkan perasaan, banyak bicaraa, serta lebih banyak memperoleh bimbingan dan dorongan dari anggota keluarga lain. Keluarga dengan ekonomi rendah akan lebih fokus kepada pemenuhan kebutuhan sehari-hari sehingga perkembangan bahasa anak kurang diperhatikan. Keempat, Jenis kelamin, anak perempuan lebih cepat

belajar bicara dibandingkan dengan anak laki-laki. Di setiap jenjang usianya anak laki-laki dalam tata bahasa kurang benar dan pendek kosakatanya lebih sedikit dan pengucapannya kurang tepat dibanding dengan anak perempuan. (Hurlock, E, 1978)

Kelima Keinginan untuk berkomunikasi, semakin anak memiliki keinginan tinggi dalam berkomunikasi dengan orang lain maka semakin tinggi motivasi untuk berbicara. Keenam, Dorongan anak untuk berbicara. Ketujuh, Ukuran keluarga, anak tunggal biasanya akan berbicara lebih cepat dibandingkan dari keluarga besar. Kedelapan urutan kelahiran anak pertama lebih cepat belajar berbicara dibandingkan dengan anak kedua atau selanjutnya. Kesembilan, metode pelatihan anak. Kesepuluh, Kelahiran kembar, anak dengan kelahiran kembar biasanya mengalami keterlambatan bicara, sebab anak kembar lebih banyak bermain dengan saudara kembarnya dan anak hanya memahami ucapan khusus saja. Kesebelas, hubungan antar teman sebaya, anak dengan teman sebaya menimbulkan keinginan-keinginan untuk bergabung menjadi kelompok teman sebaya, hal ini mempertinggi keinginan anak untuk belajar berbicara. Keduabelas, kepribadian, anak dengan kepribadian baik cenderung memiliki kosakata yang cukup.

Area bermain pura-pura yang begitu penting untuk perkembangan anak yaitu perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional serta perkembangan fisik anak. (Copple C & Bredekamp S., 1995) area yang dilengkapi dengan perlengkapan bermain pura-pura dengan memakai beberapa pijakan (Marwa, 2019) penekanan sentra ini merupakan runtutan cerita atau scenario sehingga anak bisa berpikir secara terstruktur.

Sentra bermain peran mempunyai dua jenis yaitu mikro dan makro. Bermain peran mikro merupakan permainan dimana anak memainkan peran secara tidak langsung yang digantikan dengan benda-benda. Berperan makro ialah anak memainkan peran secara langsung atau anak pura-pura sebagai tokoh sesungguhnya. (Marwa, 2019) Aspek-aspek perkembangan dalam permainan *role playing* menurut Gowen dan Smilansky (dalam PLPG, 2008) ialah main peran dan meniru (*Imitation Role Play*), Main peran menunjukkan tindakan dan keadaan (*Make-Believe in Regard to Actions and Situations*), ketekunan dalam bermain (*Persistence*), hubungan (*Interaction*), komunikasi lisan (*Verbal Communication*).

Coronavirus ialah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit menular dari gejala ringan hingga berat. Coronavirus mempunyai dua jenis tipe yang menyebabkan penyakit yang menimbulkan gejala seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Coronavirus Diseases 2019 (COVID-19) merupakan virus jenis baru yang belum diidentifikasi sebelumnya oleh manusia. (Dewi, 2020)

Pada saat ini kita memasuki era *new normal* yang sebagian besar lembaga pendidikan sudah mulai melaksanakan pendidikan tatap muka dengan protokol kesehatan yang ketat. *New normal* adalah upaya penyelamatan hidup warga serta menjaga supaya Negara tetap bisa berdaya menjalankan fungsinya. Mendikbud menilai setelah pandemic akan terjadi perubahan besar pada sector-sektor tertentu yaitu pendidikan dan kesehatan pada era *new normal* ini masing-masing lembaga sekolah sedikit demi sedikit sudah mulai menerapkan pembelajaran secara langsung dengan mengikuti protokol kesehatan yang ketat, sebelum masuk kelas anak-anak diwajibkan cuci tangan terlebih dahulu, cek suhu badan dan selalu menggunakan masker. (Ngadiran et al., 2020)

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan dalam penelitian eksperimen dengan desain *pre-eksperimental*, maka disimpulkan hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat perbedaan kosakata sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan yang berupa permainan *role playing* terhadap kemampuan kosakata anak usia 4-5 tahun. Hal ini dapat disimpulkan bahwa permainan *role playing* berpengaruh terhadap kemampuan kosakata anak. Permainan *role playing* mempunyai nilai efektifitas yang cukup tinggi yaitu  $-4,707$  yang dihitung dengan rumus *sample T test*. Hal-hal yang peneliti lakukan berkaitan dengan kemampuan kosakata benda, kosakata kerja, serta kosakata sifat.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada Bapak Dr. Imam Satibi, M.Pd. selaku rektor Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama, Ibu Aprilia Wahyuning Fitri, M.Pd, Ibu Anti Isnaningsih, M.Pd, selaku dosen yang mengarahkan serta membimbing saya dalam penulisan artikel ini. Terimakasih juga kepada Ibu Siti Khamsinah, S.pd selaku kepala RA Darusalam Wotbuwono yang telah mengizinkan lembaganya sebagai tempat penelitian.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto s. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis (VI)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Baharun, H., Zamroni, A., & Saleha, L. (2021). Pengelolaan APE Berbahan Limbah untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1382–1395. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>
- Bluiett, T. B. (2009). *Sociodramatic play and the potentials of early language development of preschool children*. University of Alabama Libraries. <https://doi.org/https://ir.ua.edu/handle/123456789/644>
- Broadhead, P. (2006). Developing an understanding of young children's learning through play: the place of observation, interaction and reflection. *British Educational Research Journal*, 32(2), 191–207.
- Bronowski, J., Jackson, M., Malone, A., & Gilling, D. (1973). *Knowledge or certainty*. McNabb Connolly. <https://doi.org/https://ir.ua.edu/handle/123456789/644>
- Copple C & Bredekamp S. (1995). *Developmentally Appropriate Practice*.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Ernawulan, S. (2003). Perkembangan Anak Usia Dini. *Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Herlina, U. (2016). Teknik Role Playing dalam Konseling Kelompok. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 2(1), 94–107.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development Fifth Edition*. Mc Graw - Hill.
- Marwa, M. (2019). Sentra Main Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak di TK Dharma Wanita Kandangan Srengat Kota Blitar. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 4(2), 225–244. <https://doi.org/https://doi.org/10.33367/psi.v4i2.933>
- Mulyati, M. (2010). Penggunaan Alat Permainan Edukatif: Upaya Membantu Perkembangan Bahasa dan Kognitif Anak Usia 3 – 6 Tahun. *Jur. Jurnal Edukatif*, 6, 65–72.
- Musfiroh, T. (2004). *Permainan yang berorientasi perkembangan Untuk anak taman kanak-kanak*. Yogyakarta: PGTK-UNY. Artikel Pendidikan.
- Nasional, K. P. (2014). Materi pelatihan implementasi kurikulum 2013. *Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan Dan Kebudayaan Dan Penjaminan Mutu Pendidikan*.
- Ngadiran, A., Tambunan, R., Sitorus, N., Saragih, B., Sariningsih, O. D., Juliyanti, J., & Akriani, M. (2020). Peningkatan Kemandirian Keluarga dalam Adaptasi Menghadapi Kehidupan New Normal. *JPKMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia)*, 1(3), 186–194.
- PLPG. (2008). *Pendidikan di PAUD*. Malang. SG Rayon 15 Malang.
- Rahardjo, B. (2007). Aplikasi teori bermain untuk anak usia sekolah. *Jurnal Didaktika*, 8(3), 260–270.
- Rozi, F., & Firdausiah, F. (2021). Implementation of Role-Playing Games in Overcoming Introverted Children. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1394–1402. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763>
- Sagala, S. (2010). Konsep dan makna pembelajaran. *Bandung: Alfabeta*.
- Santrock, J W. (1995). *Adolescence 6th Edition, Perkembangan Remaja Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, John W, Sumiharti, Y., Sinaga, H., Damanik, J., & Chusairi, A. (2002). *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup Jilid 1)*.
- Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. *J. Educ*, 1(1), 31–37.
- Soedjito. (2011). *Kosakata Bahasa Indonesia*. Aditya Media.
- Sugiono, D. (2010). Pengembangan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Memasuki Globalisasi. *Jurnal Kandai*, 6, 111–118.
- Sugiyono, P. D. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV. ALVABETA.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dina*. Pusediani Press UNJ.
- Suryana, D. (2013). Pengetahuan tentang strategi pembelajaran, sikap, dan motivasi guru. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(2).
- Syamsi, K. (2005). Penerapan Strategi Pembelajaran Kosakata Pembahasan Hasil Penelitian “Upaya Peningkatan Interaksi Dan Aktivitas Belajar Dalam Pembelajaran Kosakata Dengan Strategi Analisis Fitur Semantik.” *LITERA*, 4(1).