

## Penerapan Media *Role Play Box* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di An-Nur

Rahmi Wardah Ningsih<sup>1</sup>, Sondang Purba<sup>2</sup>, Starlit R. Duha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan

Email : [rahmiwardahn@gmail.com](mailto:rahmiwardahn@gmail.com)

### Abstrak

Media *Role Play Box*" adalah alat yang digunakan dalam pengajaran atau pelatihan untuk memfasilitasi permainan peran (*role-play*) yang berkaitan dengan media. Alat ini dirancang untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun. kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dengan bantuan media *role play box*. Objek kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah anak-anak serta guru di RA An-Nur. Hasil kegiatan menyimpulkan bahwa kemampuan berbahasa anak dapat meningkat melalui media *role play box*.

Kata Kunci : **Media Role Play Box, Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun.**

### Abstract

*Media Role Play Box" is a tool used in teaching or training to facilitate media-related role-play. This tool is designed to help children improve the language skills of children aged 5-6 years. This activity aims to improve the language development of children aged 5-6 years with the help of media role play boxes. The objects of this community service activity are children and teachers at RA An-Nur. The results of the activity concluded that children's language skills can improve through role play box media.*

Keywords : **Media Role Play Box, Language Development of Children Aged 5-6 Years.**

### PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini merupakan masa pertumbuhan yang paling penting karena menentukan masa perkembangan selanjutnya. Masa usia dini menempati posisi yang paling penting dalam perkembangan otaknya. Selanjutnya dinyatakan bahwa perkembangan otak pada anak tersebut mulai usia 0-6 tahun disebut sebagai usia emas (*golden age*). Oleh karena itu, pendidikan usia dini dirasa penting karena pada masa itu sebagai penentu keberhasilan anak kedepan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari enam aspek perkembangan anak meliputi: kognitif, bahasa, fisik motorik, moral dan agama, sosial mosional dan seni.

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak, dengan bahasa sebagai alat komunikasi anak dalam berkomunikasi. Menurut Zubaydah (2015:3) menyebutkan bahwa bahasa berfungsi sebagai salah satu alat komunikasi dan merupakan sarana penting dalam kehidupan anak. Melalui bahasa, anak dapat saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, dan dapat meningkatkan intelektual, yakni dalam rangka pengembangan pengetahuan dan ketrampilan bahasanya. Bagi anak usia dini hal tersebut merupakan masa perkembangan yang harus dibina dan dikembangkan agar mereka dapat memanfaatkan kemampuan bahasa secara maksimal. Tanpa ada bimbingan dan arahan, maka ikhawatirkan 2 perkembangan bahasa mereka tidak sesuai yang diharapkan oleh orang tua di rumah maupun pendidik di lingkungan sekolah.

Kontribusi pendidikan anak usia dini prasekolah agar anak mampu mengembangkan potensinya, melalui stimulus intelektual, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya, sehingga mereka dapat berkembang secara aktif. Pada pendapat lain menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 28 tentang Pendidikan anak usia dini dalam (Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009: 1) menyebutkan bahwa, anak usia dini merupakan masa peka, karena masa ini merupakan masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespons stimulasi lingkungan dan menginternalisasikan ke dalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, konsep, diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal.

Media Role Play Box" adalah alat yang digunakan dalam pengajaran atau pelatihan untuk memfasilitasi permainan peran (role-play) yang berkaitan dengan media. Alat ini dirancang untuk membantu peserta dalam memahami dan mengasah keterampilan terkait dengan pekerjaan di industri media, seperti wawancara, penyiaran, jurnalistik, atau produksi konten. "Media Role Play Box" bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mendalam bagi peserta. Melalui permainan peran, peserta dapat mengembangkan keterampilan praktis yang relevan dengan industri media, serta memahami kompleksitas dan dinamika pekerjaan di dalamnya.

## **Tujuan**

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini maka tujuan dari kegiatan ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA An-Nur
2. Untuk mengetahui media role play box dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA An-Nur

## **METODE PELAKSANAAN**

Prosedur pelaksanaan pengabdian masyarakat dapat bervariasi tergantung pada konteks, skala, dan tujuan dari proyek tersebut. Namun, secara umum, terdapat beberapa langkah yang dapat diikuti dalam proses pelaksanaan pengabdian masyarakat:

1. Mengidentifikasi masalah atau kebutuhan yang ada di masyarakat target. Ini dapat dilakukan melalui survei, wawancara, diskusi kelompok, atau analisis data sekunder.
2. Merencanakan proyek pengabdian. Langkah ini mencakup penetapan tujuan yang jelas, pengembangan strategi, penjadwalan kegiatan, alokasi sumber daya, dan pemilihan metode pelaksanaan yang sesuai.

Proses ini melibatkan pelaksanaan kegiatan sesuai dengan rencana kerja yang telah disusun. Hal ini mungkin meliputi penyuluhan, pelatihan, lokakarya, demonstrasi, atau kegiatan lainnya yang relevan dengan tujuan proyek.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di RA An-Nur diikuti oleh anak TK B. Hasil yang diperoleh setelah dilakukan kegiatan yaitu implementasi media ini memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan bahasa anak-anak secara signifikan. Dalam penerapan media ini memberikan stimulasi percakapan, yaitu memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berbicara dan berinteraksi dengan sesama saat mereka bermain peran. Mereka akan menggunakan bahasa untuk memerankan karakter, berdialog, dan mengekspresikan perasaan mereka, yang dapat

membantu dalam pengembangan keterampilan berbicara dan memperkaya kosakata mereka.

Kemudian media role play box juga meningkatkan kreativitas dalam berbahasa. Dalam bermain peran, anak-anak diminta untuk menggunakan imajinasi mereka untuk membangun cerita dan situasi. Hal ini merangsang kreativitas mereka dan memungkinkan mereka untuk mengembangkan bahasa mereka dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Selain itu role play box langsung memberikan praktik bahasa fungsional, anak-anak dapat berlatih menggunakan bahasa dalam konteks yang fungsional dan relevan. Misalnya, mereka dapat mempraktikkan perintah sederhana, meminta maaf, berkolaborasi dengan orang lain, atau menyampaikan keinginan mereka, yang semuanya merupakan keterampilan bahasa yang penting. Role Play Box sering kali mencakup peran dan situasi yang berbeda-beda, yang memungkinkan anak-anak untuk memperkuat pemahaman mereka tentang konsep bahasa seperti kata sifat, kata kerja, dan kata benda. Misalnya, saat bermain peran sebagai "dokter" dan "pasien", mereka akan menggunakan kosakata yang berkaitan dengan bidang kesehatan.

Melalui media role play box, anak-anak belajar tentang interaksi sosial dan cara mengekspresikan emosi secara verbal. Mereka dapat mengembangkan keterampilan berbicara dalam konteks yang sensitif, seperti menyampaikan perasaan atau meminta bantuan, yang penting untuk perkembangan sosial dan emosional mereka.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian dapat disimpulkan diperlukan pelatihan dan workshop yang dapat mengembangkan kemampuan membuat media role play dan penerapannya dalam proses belajar mengajar. Media role play box dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun di TK An-Nur.

### **Saran**

Hendaknya guru menerapkan jenis media yang bervariasi. Penerapan media role play box dapat menjadi alternatif pilihan dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 tahun.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta. Buku Ajar Kelas IV. 2004. Tim Abdi Guru Erlangga.
- Carol Seefeldt & Barbara A Wasik. (2006) *endidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta: Indeks.
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Depdikbud. 1996. *Metode Khusus Pengembangan Kemampuan Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pendidikan Dasar Bagian Proyek Peningkatan Mutu Taman Kanak-Kanak*
- Depdiknas. 2009. Permendiknas No . 58/2009 tentang standar Tingkat Pencapaian Perkembangan. Jakarta:Depdikbud.
- Dewi Vortuna, Ratiyah, dkk (2018) *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 Tk Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran*.
- Dhieni, Nurbaina. 2013. *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Emi Tiningsih, Marianus Subandowo, Retno Danu Rusmawati. 2020. *Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A*.
- Fitriyatul Jamilah .2017. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf Pada Kelompok A2 Di Tk Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember*
- Handayani, N. 2014. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Gambar Di Kelompok A, Skripsi, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca*. Jogjakarta: Diva Press
- Hartati Sofia, (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen pendidikan nasional.
- Hasan Maimunah. 2009. *Pendidikan anak usia dini*. Jogjakarta: Diva Press.

- Khoirunnisak. 2015. *Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh*. Jurnal Pencerahan.
- Kurniati, R (2014). "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf pada Siswa Kelas B TK Kemala Bhayangkari Kota Tidore".
- Lestary, A. 2004. *Perbedaan Efektivitas Metode Lembaga Kata dengan Alat Bantu Gambar dan Tanpa Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Taman Kanak – kanak*. Skripsi. Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar)
- Merinda Eka Etianingsih .2016. *Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengenal Huruf Melalui bermainan Kartu Huruf Di Tk Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Summersari Kabupaten Jember*.
- Musthofa, Yasin. 2007. *EQ Untuk Anak Usia Dini Dalam Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Sketsa.
- Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya : Bandung.
- Nindhi Rizkia (2015) "Perkembangan Peningkatan Mengenal Huruf Anak Melalui Kartu Kata Bergambar" di TK Pati.
- Ningsih, H. 2005. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Anak Melalui Bermain Kartu Pada Anak Kelompok B*. Skripsi. Bengkulu: Program Sarjana Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
- Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Permendikbud No 137, 2014. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*: Jakarta
- Putri Hidayah Firdaus. 2019. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf*. Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung
- Rita Jahiti Tanjung .2018. *Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Pada Abjad Pada Tk Negeri Pembina 1 kota Sabang*.
- Sastra, G. 2011. *Neurolinguistik Suatu Pengantar*. Bandung: Alfabeta.
- Seefeldt, & Barbara A Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta : Indeks.

- Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:
- Soen Soedjono. 2003. *Psikolinguistik: Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Soendari, (2010). *Asesmen Dalam Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: CV. Catur Karya Mandiri.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta :
- Sujiono, Yuliani Nurani, 2014. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta
- Sulistyaningsih (2014). *Penerapan Model Discovery Learning pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Leuwiliang Kabupaten Sumedang*. Skripsi PGSD FKIP Universitas Pasundan. Bandung.
- Susiyati. 2017. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui bermain Kartu Huruf Di Tk Kartika Cendekia Bandar Lampung*. Indeks.
- Sutaryono. (1999). *Efektifitas Penggunaan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Kependidikan dan Perguruan Tinggi.
- Tarsiyem, Hanita. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Media Karpet Huruf Pada Kelompok A Di TK Mekar Sari Tenggara Seberang*.
- Trisniwati. (2014.) *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 Tk. ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*.
- UU Nomor 20 tahun. 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemendiknas.
- Wijaya, Widarmi D, dkk. 2013. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.