

Peningkatan Keberanian Berbicara Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui *Role Playing* dengan Menggunakan Media Boneka Tangan di KB Nurul Hidayah Situbondo

Siti Junainah*, Indah Kharismawati, Nury Kurnia

Program Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No. 10, Tegal Boto Lor, Sumbersari, Kab. Jember, Jawa Timur, 68121. Indonesia

*Corresponding Author: sitijunaina23@gmail.com

Article History

Received : June 06th, 2026

Revised : June 27th, 2026

Accepted : July 17th, 2026

Abstract: Kemampuan berbicara merupakan aspek perkembangan bahasa yang penting distimulasi sejak usia dini karena berperan membantu anak mengekspresikan pikiran, perasaan, dan gagasan. Berdasarkan observasi awal di KB Nurul Hidayah Situbondo, keberanian berbicara anak usia 4–5 tahun belum berkembang secara optimal, ditandai dengan rendahnya kepercayaan diri, rasa malu saat berkomunikasi, dan kurangnya keberanian menyampaikan pendapat secara lisan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keberanian berbicara anak usia 4–5 tahun melalui metode *role playing* berbantuan media boneka tangan di KB Nurul Hidayah Situbondo. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 9 anak usia 4–5 tahun. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan menghitung persentase ketercapaian indikator keberanian berbicara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *role playing* dengan media boneka tangan efektif meningkatkan keberanian berbicara anak. Pada tahap pratindakan, rata-rata ketercapaian indikator sebesar 25% (kategori Belum Berkembang/BB). Setelah tindakan Siklus I, ketercapaian meningkat menjadi 40,7% (kategori Mulai Berkembang/MB), dan meningkat lebih optimal pada Siklus II menjadi 73,6% (kategori Berkembang Sesuai Harapan/BSH). Peningkatan tersebut tampak dari keberanian anak tampil di depan kelas, berpartisipasi dalam percakapan, mengucapkan kalimat sederhana, menunjukkan rasa percaya diri, merespons percakapan teman, serta berkurangnya rasa malu dan keraguan saat berbicara. Dengan demikian, metode *role playing* berbantuan media boneka tangan terbukti efektif meningkatkan keberanian berbicara anak usia 4–5 tahun di KB Nurul Hidayah Situbondo.

Keywords: anak usia 4–5 tahun, keberanian berbicara, media boneka tangan, penelitian tindakan kelas, *role playing*.

PENDAHULUAN

Edukasi pada anak berusia dini memegang peranan yang sangat krusial sebagai pijakan awal dalam membentuk berbagai kemampuan anak, terutama kemampuan berbahasa dan berkomunikasi secara lisan yang kelak menjadi landasan perkembangan akademik maupun sosial anak pada jenjang pendidikan selanjutnya (Putri & Isabella, 2025). Rentang anak yang berusia 4–5 tahun merupakan periode emas perkembangan bahasa pada anak, yang mana mereka mulai menunjukkan kemampuan untuk menyampaikan pendapat, berbagi pengalaman, dan menjalin komunikasi secara aktif dengan orang-orang di

sekitarnya (Eliyanti & Siti, 2025). Namun demikian, tidak sedikit anak yang berusia dini yang masih kurang percaya diri untuk tampil berani dalam berbicara, baik ketika berhadapan dengan guru, teman sebaya, maupun saat proses pembelajaran di kelas berlangsung (Farida et al., 2025). Berbagai faktor dapat menjadi penyebab kondisi tersebut, antara lain munculnya rasa malu dan kurangnya kepercayaan diri pada anak, suasana belajar yang tidak kondusif, serta penerapan metode belajar yang kurang membuka ruang kepada anak agar cepat berkomunikasi melalui aktivitas bermain yang bermakna (Novalina et al., 2024).

Kemampuan berbicara pada anak usia dini sebenarnya bukan sekedar kemampuan mengucapkan kata-kata semata, melainkan juga erat kaitannya dengan aspek perkembangan sosial dan emosional anak, seperti keberanian tampil, kepercayaan diri, serta kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sekitar (Hidayah et al., 2025). Anak-anak yang jarang mendapat kesempatan untuk berlatih berbicara di depan orang lain yang berisiko mengalami hambatan dalam proses belajar pada jenjang berikutnya, khususnya saat memasuki sekolah dasar yang menuntut kemampuan komunikasi lisan yang lebih aktif dan kompleks (Putri & Isabella, 2025). Oleh sebab itu, guru PAUD perlu merancang dan menerapkan strategi pembelajaran baru dan tepat, menyenangkan, serta selaras dengan karakteristik dan kebutuhan anak berusia dini guna mendorong keberanian anak dalam berbicara (Eliyanti & Siti, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di KB Nurul Hidayah Situbondo, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Salah satu masalah utama yang teridentifikasi adalah rendahnya anak dalam mengungkapkan diri dan berkomunikasi secara verbal, baik dengan sesama teman, guru, maupun orang-orang di lingkungan sekitar mereka. Bahkan, sebagian orang tua pun belum mampu secara optimal membimbing anak untuk berani berbicara di depan umum maupun dalam lingkup keluarga. Kondisi ini berdampak pada kurang efektifnya proses belajar mengajar di KB Nurul Hidayah Situbondo dan berpotensi menyebabkan keterlambatan bicara pada anak.

Guna mengatasi permasalahan tersebut, pihak sekolah perlu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, baik dari aspek pendekatan materi maupun penggunaan media lebih variatif dan menarik. Salah satu metode yang dipandang efektif untuk mendorong keberanian berbicara anak adalah kegiatan bermain peran atau *role play* (Khotimah et al., 2025). Metode ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan diri secara bebas, menirukan berbagai karakter tokoh, serta berbicara secara spontan dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menimbulkan tekanan (Nugroho & Wijaya, 2025). Melalui kegiatan bermain peran, anak tidak hanya berlatih berbicara, tetapi sekaligus mengembangkan kemampuan kerja sama, pemahaman alur cerita, daya imajinasi, serta rasa percaya diri (Inna et al., 2025). Anak yang semula pemalu atau ragu-ragu pun cenderung

merasa lebih aman dalam situasi bermain dibandingkan dalam suasana pembelajaran formal yang berpotensi menimbulkan kecemasan (Farida et al., 2025). Di samping itu, kegiatan bermain peran juga membuka peluang bagi guru untuk mengarahkan dialog, memberikan contoh, sekaligus memotivasi anak agar semakin aktif kalimat dalam berkomunikasi (Eliyanti & Siti, 2025).

Bertolak pada masalah ini, sangat perlu agar menganalisis sangat mendalam bagaimana penerapan kegiatan bermain peran *role playing* dapat meningkatkan keberanian berbicara anak di PAUD. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara rinci proses pelaksanaan kegiatan serta perubahan kemampuan berbicara anak yang mengalami perkembangan secara bertahap, serta potensi bermain peran sebagai alternatif pelajaran yang efektif dalam menstimulasi keberanian anak untuk berkomunikasi secara lisan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* dengan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2021). Penelitian dirancang dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan keberanian berbicara anak usia 4–5 tahun melalui metode bermain peran (*role playing*) berbantuan media boneka tangan, dan dilaksanakan di KB Nurul Hidayah Situbondo pada rentang waktu Februari hingga Juni 2026.

Subjek penelitian berjumlah 9 anak usia 4–5 tahun di KB Nurul Hidayah Situbondo, terdiri atas anak laki-laki dan perempuan dengan karakteristik perkembangan berbicara yang beragam. Penentuan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya keberanian berbicara anak, ditandai dengan kurangnya kepercayaan diri saat menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan guru, maupun berinteraksi dengan teman.

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal pada tahap pratindakan untuk memperoleh data deskriptif mengenai kondisi awal kemampuan berbicara anak (Arikunto, 2021). Berdasarkan temuan tersebut, intervensi pembelajaran

dirancang dalam bentuk kegiatan *role playing* berbantuan media boneka tangan yang dilaksanakan dalam dua siklus secara sistematis dan berkelanjutan; Siklus I sebagai tindakan awal, dan Siklus II sebagai perbaikan atas kekurangan pada Siklus I (Wulandari et al., 2023). Data dikumpulkan melalui dua teknik, yaitu observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan menggunakan lembar penilaian berbentuk *checklist* yang memuat enam indikator keberanian berbicara, meliputi: (1) keberanian tampil di depan kelas, (2) partisipasi aktif dalam kegiatan bermain peran, (3) kemampuan mengucapkan kata atau kalimat sederhana, (4) kepercayaan diri saat berbicara, (5) kemampuan merespons percakapan dengan teman, serta (6) kemampuan berbicara tanpa rasa malu atau ragu (Sugiyono, 2022). Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan perkembangan anak, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan daftar hadir digunakan sebagai data pendukung.

Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif secara terpadu (Sugiyono, 2022). Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata dan persentase ketercapaian setiap indikator keberanian berbicara anak, dengan rumus $\bar{X} = \Sigma X / N$ (Arikunto, 2021) dan $P = S / SM \times 100\%$ (Sudijono, 2023), di mana $\bar{X}$ adalah nilai rata-rata, ΣX adalah jumlah skor seluruh anak, N adalah jumlah anak, P adalah persentase yang dicari, S adalah skor yang diperoleh, dan SM adalah skor maksimal. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan proses serta hasil observasi selama pembelajaran berlangsung. Penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% subjek penelitian mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada seluruh indikator keberanian berbicara yang diamati, mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 (Kemdikbudristek, 2022; Sukardi, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memasuki pelaksanaan siklus utama, peneliti terlebih dahulu menyelenggarakan tahap prasiklus sebagai pijakan awal dalam kerangka penelitian tindakan kelas, dengan tujuan mendapatkan gambaran nyata mengenai sejauh mana keberanian anak

dalam mengungkapkan diri secara lisan sebelum adanya intervensi. Pada fase ini, penilaian awal terhadap kemampuan anak dilakukan melalui penerapan aktivitas bermain peran yang mengintegrasikan boneka tangan sebagai media dalam proses pembelajaran. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada hari Senin, 20 April 2026, dengan guru berperan sebagai pelaksana proses pembelajaran.

Data pada tahap awal dihimpun melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan guna merekam ketercapaian indikator keberanian berbicara anak menggunakan lembar *checklist* yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun dokumentasi berfungsi sebagai pelengkap data, mencakup catatan aktivitas, foto kegiatan pembelajaran, serta dokumen pendukung berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian. Selama kegiatan berlangsung, anak diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan media boneka tangan melalui aktivitas bermain peran. Anak diajak mengenal tokoh yang terdapat pada boneka tangan, kemudian didorong untuk menyampaikan pendapat, menceritakan pengalaman sederhana, serta mengungkapkan perasaan menggunakan bahasa lisan sesuai kemampuan masing-masing.

Hasil pengamatan pada tahap pra siklus ini menunjukkan keberanian bicara anak kelompok anak berusia 4–5 tahun di KB Nurul Hidayah belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut terlihat dari masih rendahnya partisipasi anak saat kegiatan tanya jawab maupun saat diminta menyampaikan pendapat. Sebagian besar anak menunjukkan sikap kurang percaya diri, seperti memilih diam, menghindari kontak dengan guru, atau memberikan respons yang sangat singkat. Selain itu, hanya sedikit anak yang bersedia tampil di depan kelas untuk menyampaikan ide atau perasaannya secara lisan.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan suatu upaya pembelajaran yang mampu mendorong anak agar lebih berani berkomunikasi. Upaya yang ditempuh dalam penelitian ini adalah mengintegrasikan boneka tangan sebagai media pendukung dalam aktivitas bermain peran. Pemilihan media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa boneka tangan dinilai efektif dalam membangun atmosfer pembelajaran yang lebih kondusif dan memikat minat anak, sekaligus membuka ruang bagi anak untuk mengasah kemampuan berbicaranya dalam kondisi yang lebih rileks dan tidak menekan.

Dengan demikian, anak diharapkan dapat menunjukkan keberanian yang lebih baik dalam menyampaikan gagasan, pendapat, maupun perasaannya selama proses pembelajaran

berlangsung. Tabel berikut menunjukkan peningkatan keberanian berbicara anak pada setiap tahap penelitian.

Tabel 1. Hasil Observasi Prasiklus

No	Nama Siswa	Tampil di depan kelas	Mau berbicara	Kalimat sederhana	Percaya diri	Respon teman	Tidak malu	Jml
1	ADC	1	1	1	1	1	1	6
2	KMS	1	1	1	1	1	1	6
3	MRAP	1	1	1	1	1	1	6
4	MF	1	1	1	1	1	1	6
5	RW	1	1	1	1	1	1	6
6	PRA	1	1	1	1	1	1	6
7	SP	1	1	1	1	1	1	6
8	SNR	1	1	1	1	1	1	6
9	S A	1	1	1	1	1	1	6
	Skor	9	9	9	9	9	9	54
	Skor Maksimal	36	36	36	36	36	36	216
	Presentase	25%	25%	25%	25%	25%	25%	25%

Keterangan Skor:

Belum Berkembang (BB) = 1

Mulai Berkembang (MB) = 2

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 3

Berkembang Sangat Baik (BSB) = 4

Pencapaian Peningkatan Berbicara Pra Siklus Terhadap Anak Berusia 4-5 tahun

Tabel 2. Pencapaian Peningkatan Berbicara Pra Siklus Terhadap Anak Berusia 4-5 tahun

Indikator	Persentase Pratindakan	Kriteria
Berani tampil di depan kelas	25%	BB
Mau berbicara saat kegiatan pembelajaran	25%	BB
Mengucapkan kata/kalimat sederhana	25%	BB
Percaya diri saat berbicara	25%	BB
Merespon percakapan teman	25%	BB
Tidak malu/ragu saat berbicara	25%	BB
Rata-rata ketercapaian anak	25%	BB

Hasil pengamatan awal yang dilakukan terhadap anak berusia 4–5 tahun di KB Nurul Hidayah Situbondo menunjukkan bahwa keberanian berbicara anak masih memerlukan pengembangan lebih lanjut. Kegiatan observasi ini dilaksanakan sebelum menggunakan Penerapan metode bermain peran dengan memanfaatkan boneka tangan sebagai media pendukung dijadikan sebagai bentuk intervensi dalam pelaksanaan penelitian ini. Pengukuran dilakukan berdasarkan enam indikator keberanian berbicara, meliputi keberanian tampil di depan kelas, kesediaan berbicara selama kegiatan pembelajaran, kemampuan mengucapkan kata atau kalimat sederhana, rasa percaya diri saat berbicara, kemampuan memberikan respons terhadap percakapan teman,

serta keberanian berbicara tanpa menunjukkan rasa malu atau ragu.

Merujuk pada hasil pengumpulan data, semua indikator yang diamati pada fase pratindakan memperlihatkan capaian yang seragam, yakni berada di angka 25% dan masuk ke dalam klasifikasi Belum Berkembang (BB). Kondisi ini mengindikasikan bahwa mayoritas anak belum mampu memperlihatkan keberanian dalam berbicara sebagaimana target perkembangan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada indikator keberanian tampil di depan kelas, anak masih menunjukkan kecenderungan untuk menghindari kesempatan berbicara di hadapan teman-temannya. Ketika guru memberikan kesempatan anak untuk maju ke depan, sebagian besar anak terlihat pasif dan memerlukan pendampingan serta arahan secara

langsung. Beberapa anak bahkan memilih tetap berada di tempat duduknya daripada tampil di depan kelas. Kondisi serupa juga terlihat pada indikator kesediaan berbicara selama kegiatan pembelajaran. Partisipasi verbal anak masih terbatas karena mereka cenderung memberikan respons hanya ketika memperoleh pertanyaan atau instruksi dari guru. Inisiatif untuk mengemukakan pendapat maupun menyampaikan gagasan secara mandiri masih jarang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada indikator kemampuan mengucapkan kata atau kalimat sederhana, anak belum menunjukkan berbicara secara maksimal. Sejumlah anak masih terkendala dalam merangkai kalimat secara lengkap serta menyampaikan maksud dan pesan mereka dengan jelas, baik kepada pendidik maupun kepada teman-teman di sekitarnya. Ucapan yang disampaikan umumnya masih sangat singkat dan belum menggambarkan maksud yang ingin disampaikan secara lengkap.

Sementara itu, pada indikator rasa percaya diri saat berbicara, mayoritas anak tampak belum yakin dengan kemampuan dirinya. Hal tersebut terlihat dari suara yang kurang terdengar jelas, ekspresi yang menunjukkan keraguan, serta kebutuhan akan motivasi dan dukungan dari guru sebelum anak bersedia berbicara. Situasi ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi masih perlu ditingkatkan. Kemampuan anak dalam merespons percakapan teman juga masih tergolong dalam taraf yang minim. Dalam proses pembelajaran berlangsung, anak cenderung kurang aktif dalam merespons pertanyaan ataupun pernyataan yang dilontarkan oleh teman-teman di sekitar mereka. Interaksi verbal yang terjadi masih terbatas sehingga komunikasi dua arah belum berkembang secara optimal. Selain itu, pada indikator keberanian berbicara tanpa rasa malu atau ragu, sebagian besar anak masih menunjukkan sikap kurang berani dalam berkomunikasi. Anak cenderung menghindari percakapan, enggan menyampaikan pendapat, dan lebih sering menjadi pendengar selama kegiatan berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hambatan utama yang dialami anak berkaitan dengan rasa malu dan kurangnya keyakinan untuk berbicara di lingkungan kelas.

Secara keseluruhan, rata-rata capaian keberanian berbicara anak pada tahap

pratinclan berada pada persentase 25% dengan kategori Belum Berkembang (BB). Hasil tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan keberanian bicara anak berusia 4–5 tahun di KB Nurul Hidayah Situbondo masih memerlukan pelajaran yang lebih optimal melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang berdasarkan kebutuhan, kemampuan, dan tahap perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan kondisi anak tersebut, masih diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mendorong Suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan serta mendorong partisipasi aktif anak dalam kegiatan komunikasi. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode role playing dengan bantuan media boneka tangan sebagai alternatif tindakan untuk membantu anak lebih berani berbicara, mengekspresikan ide, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam berinteraksi selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan Siklus 1

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I mengacu pada RPPH. Kegiatan pembelajaran diselenggarakan dalam dua sesi pertemuan yang mencakup tiga tahapan, yaitu pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Sesi pertama berlangsung pada hari Jumat tanggal 1 Mei 2026, mengangkat tema "Binatang" dengan subtema "Hewan Peliharaan", dan dilaksanakan dalam rentang waktu pukul 08.00 hingga 09.00 wib. Sebelum memasuki kegiatan pembelajaran di dalam kelas, anak-anak terlebih dahulu mengikuti kegiatan senam pagi bersama guru. Kegiatan ini bertujuan untuk membangkitkan semangat dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Setelah selesai senam, anak memasuki kelas dan duduk membentuk lingkaran bersama guru. Selanjutnya pendidik memulai sesi pembelajaran dengan menyampaikan salam pembuka, menanyakan kondisi anak, memeriksa kehadiran, serta mengajak seluruh anak untuk memanjatkan doa bersama sebelum aktivitas belajar dimulai.

Pada tahap awal pembelajaran, guru mengaitkan materi dengan pengalaman dengan kehidupan anak melalui kegiatan apersepsi. Guru mengajak anak berdiskusi mengenai berbagai hewan peliharaan yang sering mereka temui di lingkungan rumah. Beberapa anak tampak aktif menjawab pertanyaan yang diberikan, sedangkan sebagian lainnya masih menunjukkan sikap malu dan belum berani mengungkapkan pendapat secara lisan.

Pada tahap kegiatan inti, pendidik mengenalkan boneka tangan kepada anak sebagai media yang akan dimanfaatkan dalam aktivitas bermain peran. Adapun boneka yang dihadirkan berbentuk karakter ayam dan kucing. Untuk menarik perhatian anak, guru menunjukkan kedua boneka tersebut sambil mengajak anak berbincang mengenai hewan yang mereka sukai. Anak-anak terlihat antusias dan memberikan berbagai respons ketika guru mulai memperagakan boneka tangan.

Selanjutnya guru menyampaikan sebuah cerita sederhana dengan menggunakan kedua boneka tersebut sebagai tokoh utama. Dalam penyampaian, guru memanfaatkan variasi intonasi suara dan ekspresi wajah agar cerita lebih menarik dan mudah dipahami anak. Cerita yang disampaikan menggambarkan seekor ayam dan seekor kucing yang bermain bersama serta saling membantu dalam mencari makanan di halaman rumah.

Setelah kegiatan bercerita selesai, guru mengajak anak berdiskusi melalui tanya jawab sederhana terkait isi cerita. Anak diminta menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita dan menirukan suara masing-masing hewan. Sebagian besar anak mampu menjawab pertanyaan guru dengan baik serta menunjukkan ketertarikan untuk berpartisipasi. Guru memberikan apresiasi berupa pujian kepada anak yang berani menjawab sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Di penghujung sesi, pendidik mengajak anak untuk merenungkan kembali pengalaman yang telah mereka jalani selama proses belajar berlangsung. Selain itu, pendidik turut menanamkan pemahaman kepada anak mengenai betapa pentingnya memiliki keberanian dalam berbicara serta rasa percaya diri saat berhadapan dan berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak tampak menikmati kegiatan bermain peran menggunakan media boneka tangan dan menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum pembelajaran berakhir, anak bersama guru merapikan media yang digunakan, kemudian menutup kegiatan dengan berdoa bersama.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan Siklus I, Pemanfaatan media boneka tangan dalam kegiatan bermain peran mulai memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keberanian berbicara anak yang ditunjukkan melalui partisipasi yang lebih aktif dalam komunikasi lisan. Ketertarikan anak

terhadap pembelajaran meningkat dan beberapa anak mulai berani berkomunikasi maupun berinteraksi dengan guru. Meskipun demikian, capaian yang diperoleh belum sepenuhnya memenuhi target yang diharapkan. Masih terdapat beberapa anak yang menunjukkan rasa malu, kurang percaya diri, serta belum mampu berbicara dengan jelas di hadapan teman-temannya. Oleh karena itu, tindakan penelitian dilanjutkan ke Siklus II dengan melakukan berbagai perbaikan pada proses pembelajaran agar kegiatan menjadi lebih menarik, partisipatif, dan efektif dalam mengembangkan keberanian berbicara anak.

Hasil Observasi Siklus I

Proses observasi pada Siklus I dilaksanakan secara langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaannya, peneliti memanfaatkan instrumen pengamatan berupa daftar ceklist yang telah dirancang dan disiapkan sebelumnya untuk mendokumentasikan setiap indikator yang muncul selama proses pembelajaran. Kegiatan observasi bertujuan untuk memperoleh data mengenai perkembangan keberanian berbicara anak berusia 4–5 tahun setelah diterapkannya metode role playing melalui media boneka tangan. Pengamatan difokuskan pada beberapa aspek, antara lain keberanian anak dalam mengungkapkan pendapat, kemampuan menjawab pertanyaan, tingkat partisipasi selama pembelajaran, serta rasa percaya diri saat berkomunikasi dengan guru maupun teman sebaya.

Data hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan mampu menciptakan ketertarikan anak terhadap kegiatan pembelajaran. Anak terlihat lebih terlibat dalam proses belajar dan lebih memperhatikan yang lebih baik ketika guru menggunakan boneka tangan sebagai media bercerita dan bermain peran. Situasi tersebut mendorong sebagian anak untuk mulai berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab yang dilakukan guru. Beberapa anak telah mampu memberikan respons sederhana, seperti menyebutkan nama hewan yang terdapat dalam cerita dan menirukan suara hewan yang diperagakan.

Walaupun demikian, perkembangan keberanian berbicara belum terlihat secara merata pada seluruh anak. Masih terdapat beberapa anak yang menunjukkan keraguan ketika diminta berbicara di depan guru maupun

teman-temannya. Respons yang diberikan umumnya masih terbatas, baik dari segi volume suara maupun panjang kalimat yang diucapkan. Dalam beberapa kesempatan, anak masih membutuhkan arahan, dorongan, dan bantuan dari guru agar bersedia menyampaikan jawabannya.

Selain itu, tingkat keaktifan anak selama pembelajaran juga menunjukkan perbedaan yang cukup beragam. Sebagian anak mulai terlibat aktif dalam kegiatan berbicara dan berinteraksi, sedangkan sebagian lainnya masih cenderung menjadi pengamat dan belum berani mengemukakan pendapat secara langsung. Kondisi menunjukkan bahwa kemampuan bicara anak masih berada pada tahap perkembangan yang berbeda-beda. Untuk membantu meningkatkan partisipasi anak, guru secara konsisten memberikan motivasi, penghargaan berupa pujian, serta pendampingan selama

kegiatan berlangsung. Kehadiran media boneka tangan juga memberikan pembelajar yang lebih menyenangkan dan tidak menegangkan sehingga anak tampak lebih nyaman dalam mengikuti aktivitas bermain peran dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebelumnya.

Berdasarkan temuan observasi pada Siklus I, terlihat adanya indikasi kemajuan awal dalam kemampuan keberanian berbicara pada anak. Namun demikian, hasil yang dicapai pada tahap ini masih belum sepenuhnya memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya dalam penelitian ini. Sehubungan dengan hal tersebut, perlu dilakukan pembaruan dan penyesuaian terhadap pendekatan pembelajaran pada pelaksanaan Siklus II, guna mendorong peningkatan keberanian berbicara anak secara lebih signifikan dan optimal sesuai dengan target capaian yang diharapkan.

Tabel 3. Hasil Observasi Siklus I

No	Nama Siswa	Tampil di depan kelas	Mau berbicara	Kalimat sederhana	Percaya diri	Respon teman	Tidak malu	Jml
1	ADC	2	2	1	1	2	2	10
2	KMS	2	1	2	2	2	2	11
3	MRAP	2	1	2	2	2	2	11
4	MF	1	2	1	1	1	1	7
5	RW	2	2	2	2	2	2	12
6	PRA	1	1	1	1	2	1	7
7	SP	2	2	2	3	1	2	12
8	SNR	1	2	1	1	1	2	8
9	S A	2	2	1	2	1	2	10
	Skor	15	15	13	15	14	16	88
	Skor Maksimal	36	36	36	36	36	36	216
	Presentase	41.7%	41.7%	36.1%	41.7%	38.9%	44.4%	40.7%

Keterangan Skor:

Belum Berkembang (BB) = 1

Mulai Berkembang (MB) = 2

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 3

Berkembang Sangat Baik (BSB) = 4

Data hasil observasi pada Siklus I menunjukkan adanya perkembangan keberanian berbicara pada anak usia 4–5 tahun di KB Nurul Hidayah Situbondo setelah diterapkannya metode *role playing* dengan bantuan media boneka tangan. Pelaksanaan tindakan pada siklus ini dirancang untuk memberikan kesempatan kepada anak berlatih berbicara dalam suasana belajar yang lebih menarik sehingga mereka terdorong untuk lebih aktif berkomunikasi dan berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi berbentuk checklist yang memuat

enam indikator keberanian berbicara. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 9 anak.

Berdasarkan hasil pengamatan, indikator keberanian tampil di depan kelas memperoleh persentase sebesar 41,7% yang tergolong dalam kategori MB. Hal ini mengindikasikan bahwa anak sudah mulai memperlihatkan keberanian untuk maju dan tampil di depan teman sebayanya ketika aktivitas bermain peran sedang dilaksanakan. Akan tetapi, sejumlah anak masih memerlukan dorongan serta bimbingan dari pendidik supaya mau berpartisipasi aktif dan mengungkapkan pendapatnya di depan kelas.

Pada indikator kesediaan berbicara selama kegiatan pembelajaran, persentase yang diperoleh juga sebesar 41,7% dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Hasil tersebut mengindikasikan bahwa anak mulai terlibat dalam komunikasi selama proses pembelajaran. Akan tetapi, partisipasi verbal yang ditunjukkan belum sepenuhnya muncul secara mandiri karena beberapa anak masih menunggu pertanyaan atau stimulus dari guru sebelum memberikan respon. Kemampuan anak dalam mengucapkan kata maupun kalimat sederhana memperoleh persentase sebesar 36,1% dan termasuk golongan kategori MB. Hasil memperlihatkan jika anak sudah mulai berusaha menyampaikan gagasan melalui bahasa lisan ketika mengikuti kegiatan bermain peran. Namun, pelafalan yang digunakan masih belum konsisten dan susunan kalimat yang diucapkan sebagian anak masih memerlukan pengembangan agar lebih jelas dan mudah dipahami.

Pada aspek kepercayaan diri saat berbicara, persentase yang dicapai sebesar 41,7% dengan golongan kategori MB. Selama kegiatan berlangsung, beberapa anak sudah memperlihatkan kepercayaan diri agar berbicara di hadapan teman temanya dengan memanfaatkan media boneka tangan sebagai alat bantu. Walaupun demikian, rasa malu dan keraguan masih terlihat pada sebagian anak sehingga mereka belum sepenuhnya percaya diri ketika menyampaikan pendapat. Sementara itu, indikator kemampuan merespons percakapan teman memperoleh persentase sebesar 38,9% dengan golongan kategori MB. Anak sudah memperlihatkan kemampuannya agar memberikan tanggapan sederhana selama aktivitas bermain peran berlangsung. Meskipun demikian, interaksi yang terjalin antar anak masih relatif terbatas sehingga Keterampilan anak dalam menjalin komunikasi yang berlangsung secara timbal balik masih belum berkembang secara maksimal.

Nilai persentase paling tinggi pada pelaksanaan Siklus I ditemukan pada indikator tidak merasa malu maupun ragu-ragu dalam menyampaikan pendapat, yakni mencapai angka 44,4% yang masuk dalam golongan MB. Temuan ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan media boneka tangan terbukti membantu sebagian peserta didik untuk merasa lebih percaya diri dan nyaman saat berkomunikasi. Namun begitu, masih ada beberapa anak yang tetap membutuhkan motivasi tambahan serta penguatan dari tenaga pendidik agar mampu

mengekspresikan diri dengan lebih mantap dan meyakinkan.

Secara keseluruhan, rata-rata pencapaian keberanian berbicara anak pada Siklus I tercatat sebesar 40,7% dan tergolong dalam kategori MB. Temuan ini memperlihatkan bahwa penerapan metode role playing dengan memanfaatkan media boneka tangan telah memberi pengaruh positif bagi perkembangan kemampuan keberanian berbicara anak. Meski begitu, hasil yang diperoleh tersebut masih belum berhasil memenuhi kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan dalam pelaksanaan penelitian ini. Atas dasar itulah, kegiatan penelitian kemudian diteruskan menuju Siklus II dengan mengupayakan perbaikan pada strategi maupun proses pelaksanaan pembelajaran, sehingga peningkatan keberanian berbicara pada anak dapat terwujud secara lebih optimal dan maksimal.

Refleksi Siklus I

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada Siklus I, diperoleh gambaran bahwa implementasi metode role playing berbantuan media boneka tangan secara bertahap mulai menunjukkan pengaruh yang positif terhadap kemampuan keberanian berbicara anak berusia 4-5th di KB Nurul Hidayah Situbondo. Sepanjang proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, peserta didik terlihat jauh lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti rangkaian aktivitas yang telah dirancang, jika dibandingkan dengan kondisi sebelum intervensi diterapkan. Penggunaan media boneka tangan mampu menghadirkan atmosfer belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis bagi anak, membuat mereka tampak lebih rileks, percaya diri, serta aktif terlibat dalam setiap proses pembelajaran yang berlangsung.

Perubahan perilaku anak mulai terlihat dari meningkatnya partisipasi mereka selama proses belajar. Beberapa anak sudah berani memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan guru, menirukan dialog sederhana, serta menggunakan boneka tangan untuk menyampaikan percakapan saat kegiatan bermain peran berlangsung. Selain itu, sebagian anak mulai menampilkan keberanian untuk tampil di depan kelas dan berinteraksi dengan guru maupun teman sebayanya, meskipun dalam pelaksanaannya masih memerlukan dukungan serta bimbingan. Walaupun terdapat perkembangan yang cukup baik, Capaian yang

diperoleh pada pelaksanaan Siklus I ternyata masih belum berhasil mencapai target keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil pemantauan dan evaluasi yang telah dilaksanakan, masih dijumpai beberapa kendala yang turut mempengaruhi perkembangan kemampuan keberanian berbicara pada peserta didik. Beberapa anak masih menunjukkan sikap kurang yakin ketika harus berbicara di hadapan orang lain. Rasa malu dan keraguan masih tampak sehingga anak belum mampu mengungkapkan pendapat secara bebas dan percaya diri.

Selain itu, kemampuan komunikasi lisan anak juga masih perlu ditingkatkan. Sebagian anak masih berbicara dengan volume suara yang rendah dan belum mampu menyampaikan kalimat sederhana secara runtut. Dalam kegiatan *role playing*, keterlibatan anak belum merata karena masih ada anak yang lebih memilih memperhatikan teman daripada berpartisipasi secara langsung dalam percakapan yang dilakukan. Interaksi antar anak selama kegiatan pembelajaran juga belum berkembang secara maksimal. Sebagian besar anak masih membutuhkan stimulus, arahan, dan pendampingan dari guru agar mau terlibat dalam komunikasi dua arah. Dari sisi pelaksanaan pembelajaran, Pengelolaan suasana kelas masih membutuhkan perbaikan lebih lanjut agar seluruh peserta didik mendapatkan kesempatan yang setara untuk berlatih mengungkapkan pendapat serta turut berpartisipasi secara aktif dalam setiap rangkaian aktivitas pembelajaran yang telah dirancang.

Berlandaskan temuan dari proses refleksi tersebut, peneliti bersama pendidik merancang sejumlah langkah perbaikan pembelajaran yang akan diimplementasikan pada pelaksanaan Siklus II. Beberapa upaya yang telah direncanakan di antaranya adalah mengintensifkan pemberian motivasi serta penguatan kepada peserta didik sepanjang proses pembelajaran berlangsung, memperluas ruang bagi setiap anak untuk melatih kemampuan berbicaranya, serta menghadirkan alur cerita dan dialog yang lebih menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Di samping itu, pendidik juga akan memberikan peragaan penggunaan boneka tangan secara lebih terperinci agar peserta didik dapat memahami cara memainkan peran dengan lebih baik dan terarah.

Selain berbagai perbaikan di atas, pendidik juga akan memberikan apresiasi berupa pujian

dan penghargaan kepada anak yang menunjukkan keberanian dalam berbicara sebagai wujud penguatan yang bersifat positif. Strategi tersebut diharapkan mampu membantu membangun rasa kepercayaan diri peserta didik, mendorong mereka untuk lebih berani dalam menuangkan gagasan, menyampaikan pendapat, maupun mengekspresikan perasaannya selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Melalui berbagai perbaikan yang telah direncanakan, diharapkan pelaksana tindakan pada Tahap II dapat memberikan hasil yang lebih optimal sehingga keberanian berbicara pada anak ber 4–5 tahun mengalami peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian.

Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan Siklus II memperlihatkan perkembangan yang jauh lebih baik apabila dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Proses kegiatan belajar mengajar berjalan dalam kondisi yang lebih kondusif dan teratur, dinamis, dan melibatkan partisipasi anak secara lebih aktif. Ketika kegiatan bermain peran menggunakan media boneka tangan dimulai, sebagian besar anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi dan mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya keterlibatan mereka ketika pelaksanaan berlangsung.

Pada saat kegiatan inti berlangsung, pendidik memberikan ruang yang lebih lebar kepada setiap peserta didik untuk mencoba menggunakan boneka tangan secara langsung dalam aktivitas bermain peran yang dilaksanakan. Anak diajak melakukan percakapan sederhana sesuai dengan karakter yang diperankan sehingga mereka memperoleh pengalaman berkomunikasi secara langsung. Penggunaan boneka tangan membantu anak merasa lebih nyaman saat berbicara, sehingga keberanian mereka untuk mengungkapkan gagasan mulai berkembang. Beberapa anak yang pada Siklus I masih menunjukkan sikap pasif dan kurang percaya diri mulai mampu memberikan respons terhadap pertanyaan guru, menyampaikan pendapat sederhana, serta menirukan dialog dengan pelafalan yang lebih jelas.

Selama proses pembelajaran, aktivitas komunikasi antar anak terlihat semakin meningkat. Anak tidak hanya mendengarkan cerita yang disampaikan guru, tetapi juga sudah

mengikuti dalam percakapan sederhana dengan teman sebaya melalui kegiatan bermain peran. Interaksi yang terjalin memperlihatkan adanya kemajuan pada kemampuan peserta didik dalam menanggapi percakapan orang lain serta menjaga kelangsungan komunikasi secara sederhana. Walaupun masih dijumpai sejumlah kelemahan dalam pelafalan kata maupun susunan kalimat, peserta didik tampak jauh lebih berani untuk berusaha mengutarakan pendapatnya dibandingkan pada periode sebelumnya.

Keberanian anak untuk tampil di depan kelas juga mengalami peningkatan. Jika pada Siklus I sebagian anak masih membutuhkan bantuan guru untuk memulai berbicara, sedangkan pada tahap kedua mereka sudah mulai memperlihatkan kemandirian yang jauh lebih baik dalam memainkan peran yang telah ditentukan. Untuk mempertahankan kondisi tersebut, guru terus memberikan dukungan melalui motivasi, penguatan, serta apresiasi kepada anak yang berani berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan media boneka tangan terbukti memberikan dampak yang positif bagi peningkatan kemampuan keberanian berbicara pada peserta didik. Media tersebut membantu membuat suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga anak merasa lebih rileks ketika berinteraksi di depan teman sebaya. Perhatian anak yang berfokus pada permainan dan tokoh boneka membuat mereka lebih bebas dalam mengekspresikan ide, pikiran, maupun perasaan secara lisan. Kondisi ini menunjukkan adanya perubahan yang cukup nyata apabila disamakan dengan hasil yang didapat pada tahap pratindakan dan Siklus I.

Pada akhir pembelajaran, guru bersama anak melakukan kegiatan refleksi untuk mengulas kembali pengalaman belajar yang telah dilakukan. Anak terlihat lebih aktif dalam menceritakan kegiatan bermain peran yang mereka ikuti serta menunjukkan antusiasme ketika berbagi pengalaman dengan teman-temannya. Guru kemudian memberikan penguatan terhadap keberanian anak dalam berbicara dan menyampaikan kesimpulan mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan. Sebelum pembelajaran berakhir, anak bersama guru merapikan media serta perlengkapan yang digunakan, kemudian menutup kegiatan dengan berdoa bersama.

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, sebagian besar anak telah menunjukkan

perkembangan yang signifikan dalam aspek keberanian berbicara. Anak mampu berpartisipasi secara lebih aktif dalam kegiatan bermain peran, berani menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta melakukan percakapan sederhana dengan tingkat kepercayaan diri yang lebih baik. Selain itu, kemampuan peserta didik dalam menjalin interaksi bersama pendidik maupun teman sebayanya turut mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Hal tersebut membuktikan bahwa pemanfaatan metode role playing berbantuan media boneka tangan terbukti efektif dalam mendorong peningkatan keberanian berbicara pada anak usia 4–5 tahun di KB Nurul Hidayah Situbondo.

Hasil Observasi Siklus II

Pengamatan pada tahap kedua dilaksanakan sepanjang proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan instrumen pengamatan berbentuk lembar checklist yang telah disiapkan sebelumnya. Kegiatan pengamatan ini bertujuan untuk memperoleh data terkait perkembangan kemampuan keberanian berbicara peserta didik berusia 4–5 tahun setelah diterapkannya metode role playing berbantuan media boneka tangan. Pengamatan tersebut difokuskan pada beberapa indikator, yaitu keberanian tampil di depan kelas, partisipasi berbicara selama kegiatan pembelajaran, kemampuan mengucapkan kalimat sederhana, tingkat kepercayaan diri saat berkomunikasi, kemampuan memberikan tanggapan terhadap percakapan teman, serta keberanian berbicara tanpa menunjukkan rasa malu atau keraguan.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pelaksanaan Siklus II memberikan perkembangan yang sangat baik ketimbang dengan Siklus I. Anak kelihatan lebih siap mengikuti kegiatan pembelajaran dan memperlihatkan keterlibatan yang tinggi selama aktivitas bermain peran berlangsung. Antusiasme anak terlihat dari kesediaan mereka untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang melibatkan komunikasi lisan menggunakan media boneka tangan.

Perkembangan keberanian berbicara terlihat dari semakin banyaknya anak yang bersedia tampil di depan kelas tanpa harus memperoleh arahan secara terus-menerus dari guru. Anak mulai menunjukkan kemampuan berbicara yang lebih baik ketika memainkan

peran yang diberikan. Selain itu, mereka tampak lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan maupun menyampaikan tanggapan selama proses pembelajaran berlangsung. Kemampuan anak dalam mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan juga mengalami perkembangan. Melalui dialog sederhana yang dilakukan saat bermain peran, anak mulai mampu menyampaikan pesan sesuai dengan karakter yang diperankannya. Interaksi verbal yang terjadi tidak hanya berlangsung antara guru dan anak, tetapi juga mulai berkembang di antara sesama anak sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih komunikatif.

Media boneka tangan turut berperan dalam membuat lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan. Anak terlihat lebih rileks ketika berbicara karena kegiatan dilakukan dalam bentuk permainan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Kondisi tersebut membantu anak untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran dan mengurangi rasa takut saat harus berbicara di hadapan teman-temannya.

Perubahan yang cukup nyata juga terlihat pada beberapa anak yang sebelumnya cenderung pasif selama Siklus I. Pada Siklus II, anak mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi dalam percakapan, memberikan jawaban, serta

berbicara dengan suara yang lebih jelas. Kelancaran berbicara anak juga memperoleh peningkatan dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus sebelumnya.

Walaupun demikian, masih terdapat beberapa anak yang memerlukan pendampingan lebih lanjut, terutama dalam menyusun dan mengucapkan kalimat secara runtut serta jelas. Namun, kondisi tersebut tidak mengurangi capaian yang telah diperoleh karena secara umum perkembangan keberanian berbicara peserta didik memperlihatkan perubahan yang cukup berarti apabila dibandingkan dengan periode pratindakan maupun tahap pertama.

Berlandaskan temuan pengamatan pada tahap kedua, dapat dipahami bahwa implementasi metode role playing berbantuan media boneka tangan terbukti efektif dalam mendorong peningkatan keberanian berbicara pada anak usia 4-5th di KB Nurul Hidayah Situbondo. Keberhasilan tersebut tercermin dari meningkatnya keberanian peserta didik untuk tampil di hadapan teman-temannya, mengajukan serta menjawab pertanyaan, menuangkan gagasan dan pendapat, memperlihatkan rasa percaya diri ketika berbicara, serta menanggapi percakapan yang berlangsung selama proses kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Tabel 4. Hasil Observasi Siklus 11

No	Nama Siswa	Tampil di depan kelas	Mau berbicara	Kalimat sederhana	Percaya diri	Respon teman	Tidak malu	Jml
1	ADC	3	3	2	3	4	3	18
2	KMS	3	4	3	3	3	3	19
3	MRA P	2	3	3	3	3	2	16
4	M F	2	3	2	3	2	2	14
5	RW	3	4	3	3	4	3	20
6	PRA	2	4	3	3	3	2	17
7	SP	3	3	3	4	4	4	21
8	S.NR	1	4	3	2	2	2	14
9	SA	3	4	3	3	4	3	20
	Skor	22	32	25	27	29	24	159
	Skor Maksimal	36	36	36	36	36	36	216
	Presentase	61,1%	88,9%	69,4%	75%	80,6%	66,7%	73,6%

Keterangan Skor:

Belum Berkembang (BB) = 1

Mulai Berkembang (MB) = 2

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) = 3

Berkembang Sangat Baik (BSB) = 4

Tabel 5. Pencapaian Peningkatan Berbicara Siklus II Pada anak berusia 4-5 Tahun

Indikator	Persentase Siklus II	Kriteria
Berani tampil di depan kelas	61,1%	BSH
Mau berbicara saat kegiatan pembelajaran	88,9%	BSB
Mengucapkan kata/kalimat sederhana	69,4%	BSH
Percaya diri saat berbicara	75%	BSH
Merespon percakapan teman	80,6%	BSB
Tidak malu/ragu saat berbicara	66,7%	BSH
Rata-rata ketercapaian anak	73,6%	BSH

Berlandaskan temuan pengamatan pada tahap kedua, kemampuan keberanian berbicara peserta didik usia 4–5 tahun di KB Nurul Hidayah Situbondo memperlihatkan perkembangan yang jauh lebih optimal apabila dibandingkan dengan periode sebelumnya. Setelah diimplementasikannya metode role playing berbantuan media boneka tangan, peserta didik tampak jauh lebih antusias dalam turut serta pada setiap rangkaian kegiatan belajar mengajar serta memperlihatkan keberanian yang semakin meningkat dalam menjalin komunikasi bersama pendidik maupun teman sebayanya.

Penilaian keberanian berbicara dilakukan menggunakan lembar observasi checklist yang memuat enam indikator perkembangan. Indikator tersebut meliputi keberanian tampil di depan kelas, kesediaan berbicara selama kegiatan pembelajaran, kemampuan mengucapkan kata atau kalimat sederhana, rasa percaya diri saat berbicara, kemampuan merespons percakapan teman, serta keberanian berbicara tanpa menunjukkan rasa malu atau keraguan.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa indikator keberanian tampil di depan kelas memperoleh persentase sebesar 61,1% dan termasuk dalam kategori BSH. Pencapaian ini mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik sudah mampu maju dan tampil di depan teman sebayanya pada saat mengikuti aktivitas bermain peran dengan memanfaatkan media boneka tangan. Anak tidak lagi terlalu bergantung pada arahan guru untuk memulai berbicara di depan kelas. Pada indikator kesediaan berbicara selama proses pembelajaran, diperoleh persentase sebesar 88,9% dengan kategori BSB. Hasil ini memperlihatkan bahwa anak menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam kegiatan role playing. Sebagian besar anak telah aktif berbicara, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam percakapan sederhana yang dilakukan selama kegiatan berlangsung.

Kemampuan mengucapkan kata atau kalimat sederhana memperoleh persentase sebesar 69,4% dan berada pada kategori

Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Perkembangan tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam menyampaikan kalimat yang lebih jelas dan mudah dipahami. Selain itu, anak mulai mampu menceritakan pengalaman atau menyampaikan gagasan sederhana melalui peran yang dimainkan menggunakan boneka tangan.

Ditinjau dari aspek kepercayaan diri saat berbicara, persentase yang diperoleh mencapai 75% dengan kategori BSH. Selama kegiatan pembelajaran, anak tampak lebih yakin ketika berbicara di depan teman-temannya. Rasa malu yang sebelumnya masih terlihat pada beberapa anak mulai berkurang sehingga mereka lebih berani menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Sementara itu, indikator kemampuan merespons percakapan teman mendapatkan persentase sebesar 80,6% dengan kategori BSB. Capaian ini menunjukkan bahwa kemampuan interaksi verbal antar anak memiliki perkembangan yang cukup baik. Anak sudah mampu memberikan tanggapan, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam percakapan sederhana selama kegiatan bermain peran berlangsung.

Temuan pengamatan pada tahap kedua mengungkapkan bahwa kemampuan keberanian berbicara peserta didik secara keseluruhan berhasil meraih rata-rata 73,6%, yang tergolong dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Angka tersebut membuktikan adanya kemajuan yang cukup berarti apabila dibandingkan dengan kondisi awal sebelum intervensi dilaksanakan maupun hasil yang diperoleh pada tahap pertama. Perkembangan ini tercermin dari berbagai segi, di antaranya peserta didik sudah mulai berani maju tampil di depan teman sebayanya, jauh lebih aktif dalam menjalin komunikasi, memperlihatkan rasa percaya diri yang semakin meningkat, serta mampu menanggapi lawan bicara dengan lebih lancar dan spontan.

Berlandaskan temuan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode role playing yang dipadukan dengan pemanfaatan media

boneka tangan terbukti memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap perkembangan kemampuan keberanian berbicara anak usia 4–5 tahun di KB Nurul Hidayah Situbondo. Terpenuhinya seluruh kriteria keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya menjadi bukti nyata bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini berjalan dengan lancar dan dinyatakan berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

Refleksi Siklus II

Berlandaskan proses refleksi yang dijalankan terhadap pelaksanaan tahap kedua, diperoleh gambaran bahwa implementasi metode *role playing* berbantuan media boneka tangan mampu menghasilkan pencapaian yang optimal dalam mengembangkan kemampuan keberanian berbicara peserta didik usia 4–5 tahun di KB Nurul Hidayah Situbondo. Apabila dibandingkan dengan tahap pertama, proses kegiatan belajar mengajar pada tahap kedua memperlihatkan keterlibatan peserta didik yang jauh lebih tinggi dan aktif. Peserta didik tampak lebih bersemangat dalam mengikuti setiap rangkaian aktivitas pembelajaran serta mampu menjalaninya dengan tingkat kepercayaan diri yang semakin meningkat dan berkembang.

Kemajuan dalam aspek keberanian berbicara dapat dilihat dari meningkatnya partisipasi anak dalam berbagai aktivitas komunikasi yang berlangsung selama proses pembelajaran. Mayoritas dari mereka sudah tidak lagi merasa canggung untuk maju tampil di hadapan teman-temannya dan turut berpartisipasi secara penuh dalam aktivitas bermain peran yang dilaksanakan. Lebih dari sekadar menjawab pertanyaan dari guru, anak-anak juga mulai menunjukkan inisiatif untuk menyampaikan gagasan dan menjalin percakapan sederhana dengan memanfaatkan media boneka tangan. Hal ini mengindikasikan bahwa anak semakin merasa nyaman dalam mengungkapkan diri melalui komunikasi secara lisan.

Selain perkembangan pada aspek keberanian berbicara, kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya juga mengalami peningkatan. Selama kegiatan *role playing* berlangsung, anak tampak lebih aktif memberikan tanggapan terhadap percakapan yang terjadi serta mampu menjalin komunikasi sederhana dengan teman-temannya. Atmosfer kegiatan belajar mengajar menjadi jauh lebih hidup dan dinamis karena peserta didik tidak lagi sekadar berposisi sebagai pendengar, melainkan

juga ikut terlibat secara langsung dalam proses interaksi komunikasi yang terjadi di dalam ruang kelas.

Berlandaskan temuan pengamatan yang telah dilaksanakan, rata-rata ketercapaian kemampuan keberanian berbicara peserta didik pada tahap kedua berada di angka 73,6% dan tergolong dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Angka tersebut mengindikasikan bahwa kriteria keberhasilan yang telah ditentukan dalam penelitian ini telah berhasil terpenuhi. Perkembangan terjadi pada seluruh indikator yang menjadi fokus pengamatan, meliputi keberanian peserta didik untuk maju tampil di depan teman sebayanya, kemauan untuk mengutarakan pendapat sepanjang proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, kemampuan melafalkan kata maupun kalimat sederhana, rasa percaya diri ketika mengungkapkan pendapat, kemampuan menanggapi percakapan yang dilakukan teman sebaya, serta berkurangnya rasa malu dan keraguan dalam menjalin komunikasi.

Meskipun masih dijumpai beberapa anak yang membutuhkan bimbingan dalam menyampaikan kalimat dengan lebih jelas dan teratur, perkembangan yang diraih secara keseluruhan dapat dikatakan memuaskan. Apabila dibandingkan dengan kondisi pada tahap sebelum tindakan maupun pelaksanaan Siklus I, kemampuan keberanian berbicara peserta didik pada tahap kedua memperlihatkan perkembangan yang cukup signifikan.

Merujuk pada hasil refleksi telah dijalankan, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *role playing* dengan memanfaatkan media boneka tangan terbukti mampu memberikan pengaruh positif dalam mendorong peningkatan keberanian berbicara peserta didik usia 4–5 tahun di KB Nurul Hidayah Situbondo. Mengingat seluruh kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya sudah berhasil terpenuhi, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan telah mencapai tujuan dan pelaksanaan tindakan diakhiri sampai tahap kedua.

Perbandingan Peningkatan Keberanian Berbicara Pada Anak

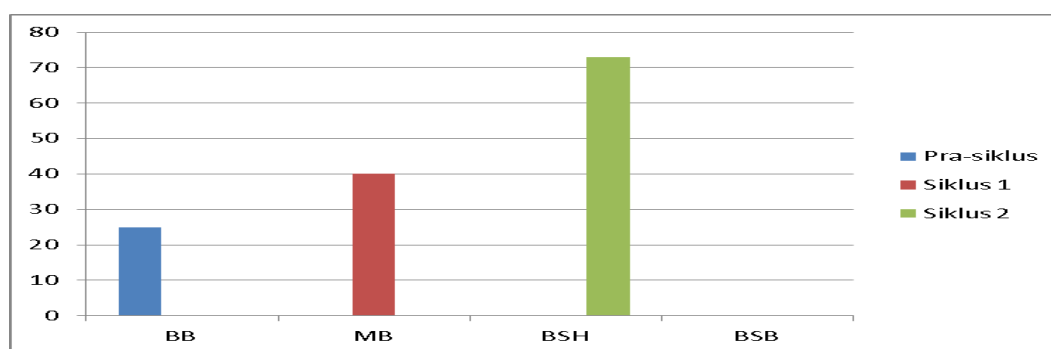
Perkembangan kemampuan keberanian berbicara pada anak berusia 4-5th di KB Nurul Hidayah Situbondo dikaji melalui perbandingan data yang diperoleh dari setiap tahap pelaksanaan penelitian, yakni pratindakan, tahap I, dan Tahap

II. Perbandingan antar tahapan ini dilaksanakan karena ingin tau sejauh mana peningkatan keberanian berbicara anak terjadi setelah diterapkannya metode role playing dengan memanfaatkan media boneka tangan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran.

Sedangkan data yang menggambarkan perkembangan kemampuan keberanian berbicara peserta didik pada setiap tahapan penelitian tersebut ditampilkan dalam tabel di bawah ini. Perbandingan Peningkatan Keberanian Berbicara.

Tabel 6. Hasil Perbandingan Peningkatan Keberanian Anak Berusia 4-5 Tahun

No	Tahap Penelitian	Persentase	Kriteria
1	Pra-Siklus	25%	BB
2	Siklus I	40,7%	MB
3	Siklus II	73,6%	BSH



Gambar 1. Grafik Hasil perkembangan anak pada Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Keterangan Skor:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel perbandingan di atas mengungkapkan bahwa kemampuan keberanian berbicara peserta didik usia 4–5 tahun di KB Nurul Hidayah Situbondo memperlihatkan perkembangan yang cukup menggembirakan pada setiap periode yang dilalui selama proses penelitian berlangsung. Kemajuan tersebut tercermin dari terus bertambahnya persentase ketercapaian yang berhasil diraih peserta didik, terhitung sejak periode pratindakan hingga berakhirnya pelaksanaan tahap kedua.

Pada periode pratindakan, rata-rata capaian kemampuan keberanian berbicara peserta didik tercatat hanya sebesar 25% dan tergolong dalam kategori Belum Berkembang (BB). Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan berbicara peserta didik masih berada dalam taraf yang rendah. Mayoritas peserta didik belum memperlihatkan keberanian untuk menjalin komunikasi secara aktif, baik dalam hal menanggapi pertanyaan dari pendidik, menuangkan gagasan, maupun tampil berbicara di depan teman sebayanya. Tingginya rasa malu serta minimnya rasa percaya diri menjadi faktor penghambat yang cukup berpengaruh terhadap

kemampuan peserta didik dalam berinteraksi secara lisan.

Setelah proses kegiatan belajar mengajar dengan mengimplementasikan metode role playing berbantuan media boneka tangan dilaksanakan pada tahap pertama, kemampuan keberanian berbicara peserta didik memperlihatkan peningkatan yang cukup nyata. Rata-rata ketercapaian meningkat menjadi 40,7% dan berada dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Dalam periode ini, sejumlah perubahan dalam partisipasi berbicara peserta didik mulai tampak sepanjang proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Beberapa peserta didik sudah mulai berani menanggapi pertanyaan yang dilontarkan pendidik, terlibat dalam percakapan sederhana, serta berusaha mengekspresikan gagasannya melalui aktivitas bermain peran. Meski begitu, hasil yang diperoleh pada tahap pertama belum mampu memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, dikarenakan sebagian peserta didik masih tampak ragu-ragu dan belum sepenuhnya memiliki kepercayaan diri saat mengutarakan pendapat.

Perkembangan yang jauh lebih optimal tampak pada pelaksanaan tahap kedua. Rata-rata ketercapaian meningkat menjadi 73,6% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kemajuan tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik telah mampu mengikuti rangkaian kegiatan belajar mengajar dengan lebih antusias dan percaya diri. Peserta didik mulai berani maju tampil di depan teman sebayanya, mengutarakan kalimat sederhana dengan lebih jelas, memberikan respons terhadap percakapan yang terjalin, serta turut berpartisipasi dalam komunikasi sepanjang aktivitas bermain peran dilaksanakan. Di samping itu, rasa malu dan keraguan yang sebelumnya masih tampak pada sejumlah peserta didik berangsur-angsur mulai memudar secara bertahap.

Kemajuan yang berlangsung secara bertahap mulai dari periode pratindakan hingga tahap kedua membuktikan bahwa perpaduan antara metode role playing dan media boneka tangan mampu memberikan pengaruh yang cukup berarti bagi berkembangnya kemampuan keberanian berbicara peserta didik. Kehadiran boneka tangan sebagai sarana pembelajaran berperan dalam menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan dunia peserta didik usia dini, membuat mereka cenderung lebih mudah terbuka dan berani dalam menjalin komunikasi. Dalam aktivitas bermain peran, peserta didik memperoleh ruang untuk mengasah kemampuan berbicara, menjalin interaksi bersama teman sebaya, serta mengekspresikan pikiran dan perasaannya dalam suasana belajar yang menyenangkan dan tidak memberikan tekanan. Atas dasar itulah, dapat dinyatakan bahwa implementasi metode role playing yang didukung oleh media boneka tangan berhasil secara efektif mendorong peningkatan keberanian berbicara peserta didik usia 4–5 tahun di KB Nurul Hidayah Situbondo.

Pembahasan

Penelitian pada anak usia 4-5 tahun di KB Nurul Hidayah Situbondo menunjukkan bahwa metode *role playing* dengan media boneka tangan berpengaruh signifikan terhadap perkembangan keberanian berbicara anak, sebagaimana terlihat dari data pratindakan, Siklus I, dan Siklus II. Temuan ini sejalan dengan pendapat Apriani et al. (2024) dan Rohadatul 'Aisy & Rocmah (2025) bahwa bermain peran efektif mengembangkan

kemampuan berbicara anak usia dini karena mendorong interaksi aktif dan komunikasi bermakna. Alfitriani, Satriana, & Maghfirah (2025) serta Rahayu, Nugrahani, & Sudiyana (2024) juga menegaskan bahwa boneka tangan menarik minat anak, menciptakan suasana belajar menyenangkan, dan meningkatkan rasa percaya diri anak saat berbicara.

Pada tahap **pratindakan**, keberanian berbicara anak masih sangat rendah (rata-rata 25%, kategori Belum Berkembang). Anak cenderung pasif, enggan tampil, dan hanya menjawab singkat—akibat pembelajaran yang monoton dan minim ruang bagi anak untuk aktif berkomunikasi. Hal ini melatarbelakangi penerapan *role playing* berbantuan boneka tangan sebagai solusi inovatif. Pada **Siklus I**, rata-rata ketercapaian naik menjadi 40,7% (kategori Mulai Berkembang). Anak mulai berani tampil, merespons pertanyaan, dan berdialog sederhana menggunakan boneka tangan, meski sebagian masih kurang percaya diri dan memerlukan bimbingan ekstra sehingga kriteria keberhasilan belum tercapai.

Berdasarkan evaluasi tersebut, dilakukan perbaikan pada **Siklus II**: motivasi dan pendampingan lebih intensif, perluasan kesempatan berbicara, cerita/dialog yang lebih relevan, contoh bermain peran yang lebih konkret, serta apresiasi verbal yang lebih sering. Hasilnya, rata-rata ketercapaian meningkat signifikan menjadi 73,6% (kategori Berkembang Sesuai Harapan). Anak mampu berbicara lebih percaya diri, tampil tanpa arahan guru, dan aktif berdialog menggunakan boneka tangan. Temuan ini menegaskan bahwa boneka tangan berfungsi sebagai jembatan yang membantu anak mereduksi rasa malu, sejalan dengan teori bahwa bermain peran mengoptimalkan kemampuan bahasa sekaligus aspek sosial anak. Dengan demikian, metode *role playing* berbantuan boneka tangan terbukti efektif meningkatkan keberanian berbicara anak usia 4–5 tahun di KB Nurul Hidayah Situbondo dan layak dijadikan alternatif pembelajaran inovatif di lembaga PAUD lainnya.

KESIMPULAN

Berlandaskan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di KB Nurul Hidayah Situbondo, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aktivitas *role playing* berbantuan media boneka tangan terbukti

mampu mendorong perkembangan keberanian berbicara peserta didik usia 4–5 tahun secara optimal dan efektif. Pada kondisi awal sebelum intervensi dilaksanakan, keberanian berbicara peserta didik masih berada pada taraf sangat rendah, dengan rata-rata ketercapaian seluruh indikator hanya sebesar 25% dan tergolong kategori Belum Berkembang (BB); hampir seluruh peserta didik masih bersikap pemalu, kurang percaya diri, ragu-ragu ketika diminta berbicara, serta belum mampu mengutarakan ide atau menjawab pertanyaan guru secara aktif dan spontan. Untuk mengatasi kondisi tersebut, kegiatan bermain peran berbantuan boneka tangan dilaksanakan melalui empat tahapan yang tersusun sistematis, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, di mana kehadiran boneka tangan sebagai media pendukung berhasil menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif, sehingga anak semakin termotivasi untuk berani berbicara, menjalin komunikasi, serta menuangkan gagasan dan perasaannya melalui bahasa lisan. Peningkatan keberanian berbicara anak kemudian berlangsung secara bertahap pada setiap siklus: pada Siklus I ketercapaian meningkat menjadi 40,7% dengan kategori Mulai Berkembang (MB), dan setelah dilakukan berbagai perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran, ketercapaian pada Siklus II melonjak signifikan hingga mencapai 73,6% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yang tercermin dari meningkatnya kemampuan anak untuk tampil di depan kelas dengan penuh keyakinan, keberanian berbicara selama pembelajaran, kemampuan mengucapkan kalimat sederhana dengan lebih lantang dan jelas, kecakapan menanggapi percakapan teman, serta berkurangnya rasa malu dan keraguan saat berkomunikasi lisan. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa aktivitas *role playing* berbantuan media boneka tangan merupakan salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang efektif sekaligus inovatif dalam mengembangkan kemampuan keberanian berbicara peserta didik usia 4–5 tahun di KB Nurul Hidayah Situbondo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah KB Nurul Hidayah, Ibu Susi Nurdiana Kholida, serta

Guru Kelompok A, Ibu Yuliani, atas izin dan dukungan yang telah diberikan selama proses penelitian berlangsung di KB Nurul Hidayah Situbondo. Apresiasi yang sama juga ditujukan kepada seluruh peserta didik yang telah turut berpartisipasi aktif dalam penelitian ini, sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

REFERENSI

- Alfitriani, L., Satriana, M., & Maghfirah, F. (2025). Pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 45–53. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.994>
- Amalia, R., Putri, D., & Lestari, S. (2025). Perkembangan sosial emosional anak usia dini dalam komunikasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1–10.
- Apriani, O., et al. (2024). Penerapan metode role playing dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. *Jurnal PAUD*, 8(1), 33–40. <https://doi.org/10.62385/ijles.v2i2.153>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. **isbn:** 978-979-518-998-5 (No DOI available).
- Eliyanti, D., & Siti, N. (2025). Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 4–5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 123–135.
- Farida, N., Rahmawati, L., & Sari, M. (2025). Analisis keberanian berbicara anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Golden Age*, 9(1), 78–89.
- Hidayah, U., Lestari, P., & Wulandari, D. (2025). Perkembangan sosial emosional dan bahasa anak usia dini. *Jurnal PAUD Teratai*, 6(1), 33–44.
- Kemdikbudristek. (2022). *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2020). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Nugroho, T., & Wijaya, A. (2025). Penerapan Teknik Role Play untuk Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Bahasa dan*

- Anak Usia Dini (JUPENBAUD)* (Vol. 1, Number 2).
<https://journal.lpkd.or.id/index.php/Sosial>
<https://doi.org/10.61132/jupenbaud.v1i2.44>.
- Pujianti, A. E., & Anisha, R. N. (2023). Meningkatkan bahasa verbal anak usia 4–5 tahun melalui metode role play. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 120–130. <https://ejournal.ivet.ac.id/index.php/JELYC/article/view/2953>
- Putri, A., & Isabella, R. (2025). Pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini melalui pembelajaran komunikatif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 45–56.
- Rahman, F. (2022). Perkembangan bahasa anak usia dini.
- Rahayu, S. J., Nugrahani, F., & Sudiyana. (2024). Eksplorasi potensi boneka tangan sebagai media pengembangan keterampilan berbahasa anak usia dini. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.3789>
- Rocmah, L. I. (2024). Increasing confidence of children through role playing. <https://doi.org/10.61796/ejheaa.v1i2.362>
- Rohadatul ‘Aisy, Q. S., & Rocmah, L. I. (2025). Role playing raises communication skills among children aged 4–5 years. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.21070/ups.9164>
- Santrock, J. W. (2021). *Child development* (17th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sudijono, A. (2023). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2021). *Metodologi penelitian pendidikan: Kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardany, F., & Fauziah, P. (2024). Penggunaan media boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini