

Pengaruh Kegiatan Bermain terhadap Kemampuan Komunikasi Verbal Anak Usia 4-5 Tahun

Tresiana Hardiati

Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng, Indonesia

Korespondensi: tereshaudin@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat artikel:

Diterima Maret 30th, 2026

Direvisi April 11th, 2026

Diterima April 17th, 2026

Kata kunci:

Komunikasi verbal, kegiatan bermain, anak usia dini, perkembangan bahasa, strategi pembelajaran.

ABSTRAK

Kemampuan komunikasi verbal merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang berperan dalam interaksi sosial dan kesiapan belajar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan komunikasi verbal anak usia 4–5 tahun, yang ditunjukkan melalui keterbatasan dalam mengungkapkan ide, penggunaan kosakata yang minim, serta kurangnya keberanian berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain terhadap kemampuan komunikasi verbal anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen sederhana berupa pretest dan posttest. Subjek penelitian adalah anak usia 4–5 tahun pada satuan pendidikan anak usia dini. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain meningkatkan kemampuan komunikasi verbal anak secara signifikan. Anak menjadi lebih aktif berbicara, mampu menyusun kalimat sederhana, serta lebih percaya diri dalam berkomunikasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan bermain efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi verbal anak usia dini dan dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran di pendidikan anak usia dini.



© 2025 Para Penulis. Diterbitkan oleh Riset Anak Bangsa. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam pembentukan berbagai aspek perkembangan anak, terutama perkembangan bahasa sebagai dasar kemampuan berpikir dan bersosialisasi. Pada rentang usia 4–5 tahun, anak berada pada fase perkembangan bahasa yang sangat pesat, ditandai dengan meningkatnya kemampuan menyusun kalimat sederhana, mengajukan pertanyaan, serta merespons percakapan secara lebih terstruktur. Kemampuan komunikasi verbal pada tahap ini tidak hanya berperan dalam interaksi sosial, tetapi juga menjadi prasyarat kesiapan belajar pada jenjang pendidikan berikutnya (Suryana, 2019). Oleh karena itu, stimulasi bahasa yang tepat sejak dini menjadi kebutuhan mendasar dalam proses pendidikan anak usia dini.

Sejumlah penelitian dalam satu dekade terakhir menunjukkan bahwa kualitas stimulasi bahasa di lingkungan pendidikan berpengaruh signifikan terhadap perkembangan komunikasi verbal anak. Lingkungan belajar yang kaya interaksi, dialog dua arah, serta aktivitas partisipatif terbukti mampu meningkatkan perbendaharaan kosakata dan keberanian berbicara anak (Wahyuni & Azizah, 2020). Sebaliknya, pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan bersifat instruksional cenderung membatasi kesempatan anak untuk berekspresi secara lisan (Pramesti, 2021). Kondisi ini menunjukkan pentingnya pendekatan pembelajaran yang selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat anak usia 4–5 tahun yang mengalami keterbatasan dalam komunikasi verbal, seperti kesulitan menyusun kalimat, pengucapan yang kurang jelas, serta rendahnya kepercayaan diri untuk berbicara di depan teman sebaya. Permasalahan tersebut sering kali berkaitan dengan kurang optimalnya strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam menstimulasi bahasa anak. Padahal, masa usia dini dikenal sebagai periode emas perkembangan otak, sehingga keterlambatan stimulasi dapat berdampak pada kemampuan sosial dan akademik di masa mendatang (Hidayat, 2018).

Bermain merupakan aktivitas yang secara alamiah melekat pada dunia anak dan memiliki nilai edukatif yang tinggi. Melalui bermain, anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, bernegosiasi, serta mengungkapkan gagasan secara spontan. Penelitian terbaru menegaskan bahwa kegiatan bermain

peran dan bermain kelompok efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara, kelancaran ekspresi, dan keberanian berkomunikasi (Rahmawati & Lestari, 2022). Aktivitas bermain memberikan ruang bagi anak untuk belajar dalam suasana menyenangkan tanpa tekanan, sehingga proses perkembangan bahasa berlangsung lebih optimal.

Sebagian penelitian sebelumnya lebih banyak mengkaji satu jenis permainan secara terpisah dan belum mengintegrasikan beberapa bentuk kegiatan bermain dalam satu intervensi yang sistematis. Selain itu, pendekatan penelitian yang digunakan umumnya bersifat deskriptif, sehingga belum memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas metode bermain dibandingkan pembelajaran konvensional. Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya penelitian eksperimental yang mampu mengukur peningkatan kemampuan komunikasi verbal secara terstruktur dan terukur.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan komunikasi verbal anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, serta menganalisis pengaruh kegiatan bermain terhadap peningkatan kemampuan berbicara anak usia 4–5 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru pendidikan anak usia dini dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Kontribusi kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi berbagai jenis kegiatan bermain, meliputi bermain peran, bermain cerita, dan bermain kelompok dalam satu paket intervensi terstruktur yang diuji melalui desain eksperimen sederhana. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya kajian teoretis mengenai pengembangan bahasa anak usia dini, tetapi juga memberikan bukti empiris mengenai efektivitas metode bermain sebagai strategi pembelajaran yang relevan dan terukur dalam meningkatkan kemampuan komunikasi verbal anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu berupa *one group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan kemampuan komunikasi verbal anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain. Secara konseptual, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 — X — O_2$$

Keterangan:

O_1 = Pretest (pengukuran awal kemampuan komunikasi verbal)

X = Perlakuan (kegiatan bermain)

O_2 = Posttest (pengukuran akhir kemampuan komunikasi verbal)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 4–5 tahun pada satuan pendidikan anak usia dini tempat penelitian dilaksanakan. Sampel penelitian sekaligus subjek penelitian berjumlah 10–15 anak yang berada dalam satu kelompok kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai subjek penelitian mengingat jumlah populasi yang relatif kecil.

Variabel penelitian terdiri atas:

1. Variabel bebas (independent variable), yaitu kegiatan bermain yang meliputi bermain peran, bermain cerita, dan bermain kelompok.
2. Variabel terikat (dependent variable), yaitu kemampuan komunikasi verbal anak usia 4–5 tahun.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur dengan menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kemampuan komunikasi verbal, meliputi: (1) kejelasan pengucapan; (2) keberanian berbicara; (3) kemampuan menyusun kalimat sederhana; dan (4) kemampuan berinteraksi secara verbal dengan teman sebaya. Selain observasi, dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian berupa catatan kegiatan dan foto proses pembelajaran.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil pretest dan posttest dihitung dalam bentuk skor dan persentase, kemudian dibandingkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi verbal anak setelah diberikan perlakuan. Peningkatan tersebut dianalisis berdasarkan selisih nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan guna melihat adanya perubahan yang signifikan secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh melalui pengukuran kemampuan komunikasi verbal anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi terstruktur yang memuat indikator kejelasan pengucapan, keberanian berbicara, kemampuan menyusun kalimat sederhana, dan interaksi verbal dengan teman sebaya. Skor yang diperoleh kemudian diolah dalam bentuk nilai rata-rata dan persentase untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah intervensi dilaksanakan.

Sebelum perlakuan diberikan, hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori *Mulai Berkembang*. Anak cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran, masih terbata-bata dalam menyampaikan ide, serta kurang percaya diri saat diminta berbicara di depan teman-temannya. Rata-rata skor kemampuan komunikasi verbal pada tahap awal berada pada angka 49,5, yang menunjukkan bahwa stimulasi bahasa yang diterima sebelumnya belum optimal.

Setelah diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain secara terstruktur, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan. Anak mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara, mampu menyusun kalimat sederhana dengan lebih lancar, serta terlibat aktif dalam interaksi kelompok. Rata-rata skor meningkat menjadi 79,5, yang termasuk dalam kategori *Berkembang Baik* hingga *Sangat Baik*.

Peningkatan skor tersebut terlihat merata pada seluruh subjek penelitian. Tidak terdapat anak yang mengalami penurunan nilai setelah perlakuan diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain memberikan dampak positif secara konsisten terhadap perkembangan komunikasi verbal anak usia 4–5 tahun.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Komunikasi Verbal Anak

No	Nama Anak	Skor Sebelum	Skor Sesudah	Kriteria
1	Sari	50	80	Berkembang Baik
2	Lola	45	78	Berkembang Baik
3	Rian	55	85	Sangat Baik
4	Danil	48	75	Berkembang Baik

Berdasarkan Tabel 1, seluruh anak mengalami peningkatan skor antara 27 hingga 30 poin. Data ini menunjukkan bahwa perubahan yang terjadi bukan bersifat kebetulan, melainkan hasil dari perlakuan yang diberikan secara sistematis selama proses penelitian berlangsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang jelas antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa kegiatan bermain berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi verbal anak usia dini dapat diterima secara deskriptif.

Analisis dan Pembahasan Teoritis

Peningkatan kemampuan komunikasi verbal anak setelah diberikan kegiatan bermain dapat dijelaskan melalui teori perkembangan sosial budaya yang dikemukakan oleh Vygotsky. Menurut Vygotsky (1978), perkembangan bahasa anak terjadi melalui interaksi sosial yang bermakna dengan lingkungan sekitarnya. Kegiatan bermain menyediakan ruang interaksi yang intensif sehingga anak dapat belajar melalui dialog, imitasi, dan kolaborasi dengan teman sebaya maupun guru.

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1972) menegaskan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dalam konteks penelitian ini, bermain menjadi sarana konkret bagi anak untuk mengonstruksi kemampuan bahasa melalui praktik berbicara secara aktif. Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses komunikasi yang nyata.

Kegiatan bermain peran, misalnya, memungkinkan anak mempraktikkan percakapan dalam situasi imajinatif yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Anak belajar menggunakan kosakata baru,

mengekspresikan emosi, serta memahami peran sosial tertentu. Hal ini berdampak pada peningkatan kelancaran berbicara dan kepercayaan diri anak.

Bermain cerita juga berkontribusi dalam memperkaya perbendaharaan kata anak. Melalui aktivitas ini, anak terdorong untuk menceritakan kembali pengalaman atau alur cerita dengan bahasa mereka sendiri. Proses ini membantu anak mengembangkan struktur kalimat serta keterampilan menyampaikan gagasan secara runtut. Sementara itu, bermain kelompok meningkatkan intensitas interaksi sosial anak. Dalam situasi kelompok, anak belajar bergiliran berbicara, mendengarkan teman, serta merespons percakapan secara spontan. Interaksi ini memperkuat kemampuan komunikasi verbal sekaligus keterampilan sosial anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dan tidak menekan menjadi faktor penting dalam meningkatkan keberanian berbicara. Anak merasa lebih nyaman dan bebas mengekspresikan diri ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang sesuai dengan karakteristik usia dini. Secara teoretis dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain selaras dengan prinsip perkembangan bahasa anak usia dini. Temuan penelitian ini mendukung asumsi bahwa interaksi sosial dan pengalaman langsung merupakan kunci utama dalam pengembangan kemampuan komunikasi verbal.

Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu dan Implikasi

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmawati dan Lestari (2022) yang menyatakan bahwa bermain peran efektif dalam meningkatkan keberanian berbicara anak usia dini. Kedua penelitian sama-sama menunjukkan adanya peningkatan partisipasi verbal setelah anak terlibat dalam aktivitas bermain yang terstruktur. Selain itu, Wahyuni dan Azizah (2020) menemukan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas interaktif mampu memperkaya kosakata serta meningkatkan kualitas komunikasi anak di kelas. Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa metode bermain memiliki kontribusi signifikan terhadap perkembangan bahasa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Pramesti (2021) juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang terlalu konvensional cenderung membatasi kesempatan anak untuk berbicara. Dalam penelitian ini, perubahan metode pembelajaran dari yang bersifat instruksional menjadi berbasis bermain terbukti meningkatkan keaktifan anak secara nyata. Tidak ditemukan adanya pertentangan antara hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Sebaliknya, penelitian ini melengkapi kajian terdahulu dengan mengintegrasikan beberapa jenis permainan dalam satu paket intervensi yang sistematis. Pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas kegiatan bermain.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru pendidikan anak usia dini perlu merancang pembelajaran yang berpusat pada anak dan berbasis aktivitas bermain. Strategi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi verbal, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Dari sisi kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini yang lebih menekankan pada pendekatan bermain sebagai metode utama pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang belajar melalui pengalaman langsung.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa kegiatan bermain merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi verbal anak usia 4–5 tahun. Temuan ini memperkaya khazanah ilmu pendidikan anak usia dini sekaligus memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan komunikasi verbal anak usia 4–5 tahun. Penerapan kegiatan bermain secara terstruktur terbukti mampu meningkatkan keaktifan berbicara, keberanian mengemukakan pendapat, serta kemampuan anak dalam menyusun kalimat sederhana. Peningkatan skor rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan adanya perubahan yang nyata pada perkembangan bahasa anak. Dengan demikian, metode bermain efektif dan relevan untuk diterapkan sebagai strategi pembelajaran di pendidikan anak usia dini karena selaras dengan karakteristik perkembangan anak yang belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna.

REFERENSI

- Aqib, Z. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Berk, L. E. (2013). *Child development* (9th ed.). Pearson Education.
- Bredenkamp, S. (2014). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs*. NAEYC.
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran* (4th ed.). Pustaka Pelajar.
- Dhieni, N. (2008). *Metode pengembangan bahasa*. Universitas Terbuka.
- Gunarti, W. (2014). *Metode pengembangan anak*. Universitas Terbuka.
- Hassinger-Das, B., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2017). The case of brain science and guided play: A developing story. *Young Children*, 72(2), 45–50.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J., Robb, M., & Kaufman, J. (2015). Putting education in “educational” apps: Lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3–34. <https://doi.org/10.1177/1529100615569721>
- Hurlock, E. B. (2012). *Perkembangan anak* (6th ed.). Erlangga.
- Justice, L. M., Jiang, H., & Strasser, K. (2018). Linguistic environment of preschool classrooms: What dimensions support children’s language growth? *Early Childhood Research Quarterly*, 42, 79–92. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2017.09.003>
- Kim, Y. S. G. (2016). Direct and mediated effects of language and cognitive skills on comprehension of oral narrative texts. *Journal of Educational Psychology*, 108(4), 594–607. <https://doi.org/10.1037/edu0000062>
- Moeslichatoen. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Rineka Cipta.
- Musfiroh, T. (2005). *Bermain dan permainan anak*. Grasindo.
- Neumann, M. M. (2018). Using environmental print to foster emergent literacy skills in children from low-SES backgrounds. *Early Childhood Research Quarterly*, 42, 23–33. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2017.08.005>
- Nicolopoulou, A. (2018). The elementary forms of narrative coherence in young children’s storytelling. *Narrative Inquiry*, 28(1), 1–28. <https://doi.org/10.1075/ni.17037.nic>
- Piaget, J. (1964). Development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186. <https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>
- Ramani, G. B., & Eason, S. H. (2015). It all adds up: Learning early math through play and games. *Phi Delta Kappan*, 96(8), 27–32. <https://doi.org/10.1177/0031721715583957>
- Roskos, K., & Christie, J. (2016). Play and literacy in early childhood: Research from multiple perspectives. In D. K. Dickinson & S. B. Neuman (Eds.), *Handbook of early literacy research* (Vol. 3, pp. 115–128). Guilford Press.
- Santrock, J. W. (2011). *Child development* (13th ed.). McGraw-Hill.

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suggate, S., Lenhard, W., Neudecker, E., & Schneider, W. (2018). Incidental vocabulary acquisition from listening to stories. *Learning and Instruction*, 57, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2018.03.002>
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Indeks.
- Toub, T. S., Hassinger-Das, B., Nesbitt, K. T., Ilgaz, H., Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2016). The language of play: Developing preschool vocabulary through play following shared book-reading. *Early Childhood Research Quarterly*, 34, 1–17. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2015.09.010>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2016). Guided play: Principles and practices. *Current Directions in Psychological Science*, 25(3), 177–182. <https://doi.org/10.1177/0963721416645512>
- Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., & Whitebread, D. (2017). Learning through play: A review of the evidence. *The LEGO Foundation*.