

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun

a. Pengertian Bahasa Ekspresif

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan manusia guna menyampaikan perasaan, gagasan, keinginan serta informasi kepada orang lain. Pada anak usia dini, perkembangan bahasa menjadi salah satu aspek penting yang mendukung perkembangan social emosional, kognitif, dan kemandirian. Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut Fikri & Depalina, 2025 menjelaskan bahwa bahasa ekspresif merupakan kemampuan anak dalam menyampaikan pikiran, ide, atau keinginannya kepada orang lain secara verbal. Oleh karena itu, stimulasi bahasa ekspresif perlu dilakukan melalui kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif berbicara dan berkomunikasi.

Sementara itu, Komariah et al. (2026) bahasa ekspresif adalah cara anak mengekspresikan pemikiran, keinginan, dan perasaan melalui kata-kata atau simbol. Kemampuan tersebut memungkinkan anak untuk menyampaikan apa yang ada dalam pikirannya kepada orang lain sehingga tercipta komunikasi yang bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kemampuan ekspresif adalah kemampuan anak dalam mengungkapkan pikiran, gagasan, pengalaman, keinginan, dan perasaannya secara lisan menggunakan kosakata dan kalimat yang sesuai sehingga dapat dipahami orang lain.

b. Karakteristik kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun

Pada usia 5-6 tahun, kemampuan bahasa anak berkembang dengan pesat. Anak telah mampu komunikasi dua arah, menyampaikan pendapat, perasaan, dalam kalimat yang lebih lengkap. Kemampuan berbahasa pada anak antara lain seperti kemampuan dalam menyimak, memahami pesan sederhana, dan mengekspresikan gagasan maupun pertanyaan untuk berkomunikasi dan bekerja sama, serta kesadaran terhadap simbol, teks visual, aksara, dan fonem. (Kemendiknud Ristek, 2024 dalam Komariah et al. 2026)

Menurut Anita et al., (2024) kemampuan berbahasa yang baik dapat dilihat dari ucapan kata-kata untuk mengekspresikan pikiran, gagasan dan perasaan. Anak mempunyai kosakata lebih lengkap, dapat mengajukan dan menjawab pertanyaan, menceritakan pengalaman secara runtut, menggunakan bahasa sebagai alat berinteraksi dengan lingkungan.

Berdasarkan pemaparan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik bahasa ekspresif yaitu kemampuan mengungkapkan ide, perasaan, keinginan, menjawab pertanyaan, berkomunikasi lebih baik dengan kosakata yang lebih lengkap.

c. Indikator kemampuan bahasa ekspresif anak

Indikator kemampuan ekspresis dalam penelitian ini mengacu pada beberapa teori para ahli. Menurut Pendapat Robiah & Musayyadah, (2025) dalam Komariah et al. (2026) menyampaikan aspek bahasa ekspresif, seperti: Mengungkapkan ide/keinginan secara verbal saat bermain. Indikator ini sejalan dengan kemampuan anak untuk mengekspresikan ide, pikiran, dan perasaan secara lisan dalam konteks bermakna. Menjawab pertanyaan teman/guru secara tepat.

Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa anak mampu menyampaikan pikiran, perasaan, ide, dan keinginannya secara lebih jelas kepada orang lain. Anak juga mulai mampu menggunakan kosakata yang beragam, menyusun kalimat sederhana hingga kompleks, kemudian memberikan respons yang sesuai ketika berkomunikasi dengan guru maupun teman sebaya.

Bahasa ekspresif meliputi kemampuan mengungkapkan kemauan anak dalam berbicara dan menulis (Altınkaynak, 2019 dalam Vinata dan Rasmani (2025)), kemampuan tersebut berkaitan dengan bagaimana anak menyampaikan pikiran, perasaan, keinginan, gagasan, dan pengalaman kepada orang lain melalui bahasa. Pada anak usia dini, bahasa ekspresif lebih banyak terlihat melalui kemampuan berbicara, seperti mengucapkan kata dan kalimat, menjawab pertanyaan, menceritakan pengalaman, menyampaikan pendapat, serta mengungkapkan kebutuhan dan perasaannya serta menumbuhkan kemampuan berbicara yang pada akhirnya akan memengaruhi kepribadian anak dalam berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan uraian tersebut, indikator kemampuan bahasa ekspresif yang dijadikan acuan dalam penelitian ini meliputi dua aspek utama, yaitu kemampuan mengungkapkan ide dan pendapat serta kemampuan menjawab pertanyaan. Kedua indikator tersebut dipilih karena sesuai dengan kegiatan bermain peran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berbicara, menyampaikan keinginan dan pendapat, serta memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun teman.

Adapun indikator kemampuan bahasa ekspresif yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 1. Idikator Kemampuan Bahasa Ekspresif

No	Indikator	Deskripsi
1	Mengungkapkan ide dan pendapat	Anak mampu mengungkapkan keinginan, pendapat, atau perasaan secara lisan
2	Menjawab pertanyaan	Anak mampu menjawab pertanyaan guru atau teman dengan kalimat sederhana.

2. Bermain Peran

a. Pengertian Bermain Peran

Bermain merupakan aktivitas yang sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain anak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Dalam kegiatan ini, anak memerankan tokoh atau situasi tertentu sehingga mereka dapat mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalamannya melalui interaksi dengan teman sebaya.

Menurut Inten, D. N. (2017) bermain peran adalah sebuah cara agar anak-anak dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya untuk memerankan tokoh-tokoh yang ada di sekitarnya. Tokoh-tokoh yang diperankan anak, baik berupa orang, binatang, maupun benda-benda yang dikenal oleh anak. Melalui kegiatan ini, anak belajar memahami peran sosial, berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah.

Bermain peran adalah model pembelajaran melalui pemeranan sebuah situasi dalam hidup manusia dengan tanpa diadakan latihan untuk mencapai tujuan bersama dalam rangkamencari penyelesaian dari suatu masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari dan dapat digunakan untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang, sebagai mediapengajaran dan metode pelatihan ketrampilan tertentu (Wicaksono, 2013 dalam Husada et al., 2019)

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak dalam memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu secara imajinatif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, sosial, emosional, kognitif, dan kreativitas.

b. Tujuan Bermain Peran

Tujuan dilaksanakannya metode bermain peran pada tingkat anak usia dini adalah untuk membantu mengembangkan kreativitas, daya khayal, dan keberanian anak untuk menyampaikan gagasan, ide-ide yang ada dalam pikirannya serta membantu anak untuk mampu memecahkan masalah yang dialaminya (Inten, D. N. 2017)

Menurut Dhien (2007: 7.33) dalam Zaskia DP, A., & Sugianto, B. (2018) menyatakan bahwa bermain peran dalam proses pembelajaran ditujukan sebagai usaha memecahkan masalah diri melalui serangkaian tindakan pemeranan. Dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu ia belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bisa diterima oleh

orang lain, baik dalam berperan sebagai ibu, ayah, guru, murid dan seterusnya. Melalui kegiatan bermain peran, anak diberikan kesempatan untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, keinginan, dan pengalaman melalui tokoh atau situasi yang diperankannya. Kegiatan ini juga dapat membantu anak belajar berkomunikasi dengan orang lain, bekerja sama, memahami peran orang lain, serta menyesuaikan perilakunya dengan situasi sosial yang dihadapi. Dengan demikian, bermain peran tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan sosial dan bahasa anak, khususnya dalam menyampaikan ide dan perasaan secara lisan serta membangun interaksi yang positif dengan lingkungan sekitarnya

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran bertujuan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak secara menyeluruh, terutama kreativitas, daya khayal, keberanian, kemampuan mengungkapkan gagasan dan perasaan, serta keterampilan berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Melalui bermain peran, anak memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan pikiran, perasaan, keinginan, dan pengalaman melalui tokoh atau situasi tertentu. Selain itu, kegiatan ini membantu anak belajar bekerja sama, memahami perasaan dan peran orang lain, serta berlatih menghadapi dan memecahkan masalah sederhana. Dengan demikian, bermain peran dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi

kemampuan bahasa ekspresif anak, karena anak secara langsung terlibat dalam kegiatan berbicara, menyampaikan ide, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi dengan orang lain dalam suasana yang menyenangkan.

c. Manfaat Bermain Peran

Menurut Hoar, MA. (2022) manfaat yang dapat diambil dari bermain peran adalah: a) Bermain peran dapat memberikan pemahaman secara praktis, dimana peserta didik tanpa sadar mengguakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. b) Bermain peran dapat memberikan kepada peserta didik kesenangan karena bermain peran pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain peserta didik senang karena bermain adalah dunia peserta didik.

Menurut Wardani (2025) melalui kegiatan bermain peran anak dilatih untuk berbicara, mendengar, merespons, dan mengembangkan dialog sederhana. Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk menggunakan kosakata, menyusun kalimat, mengungkapkan pikiran dan perasaan, serta melakukan percakapan dengan teman. Dengan demikian, kegiatan bermain peran dapat menjadi salah satu metode yang efektif untuk menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini, khususnya dalam mengungkapkan ide, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan keinginan secara lisan.

Dari paparan dua pendapat dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak, sekaligus

mengembangkan kemampuan berbahasa. Melalui bermain peran, anak secara tidak sadar menggunakan ungkapan dan kosakata yang sesuai dengan materi atau karakter yang diperankan. Anak juga memperoleh kesempatan untuk menyusun kalimat, melakukan percakapan, mengungkapkan pikiran dan perasaan, serta menyampaikan ide dan keinginannya secara lisan. Suasana bermain yang menyenangkan membuat anak lebih aktif dan percaya diri dalam berkomunikasi. Dengan demikian, bermain peran dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk menstimulasi kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini melalui pengalaman bermain yang nyata, interaktif, dan menyenangkan.

d. Langkah-langkah Bermain Peran

Langkah bermain peran juga dikemukakan oleh Djamarah (2005: 238 dalam Zaskia DP, A., & Sugianto, B. (2018) ada lima langkah dalam bermain peran yaitu: (1) penentuan topik, (2) penentuan anggota pemeran, (3) mempersiapkan peranan, (4) latihan singkat dialog, (5) pelaksanaan permainan peran. Kelima langkah tersebut perlu dilakukan secara sistematis agar kegiatan bermain peran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam konteks anak usia dini, guru berperan dalam menentukan tema yang dekat dengan pengalaman anak, membagi peran sesuai kemampuan dan minat anak, serta memberikan arahan sederhana sebelum kegiatan dimulai. Melalui proses tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk berbicara, menyampaikan dialog,

mengungkapkan ide dan perasaan, serta berinteraksi dengan teman. Dengan demikian, kegiatan bermain peran tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk menstimulasi perkembangan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun.

Langkah-langkah Bermain peran menurut Wahyuningrum dan Hartini (2022) Kegiatan bermain peran tersebut biasanya diawali dengan pengenalan masalah oleh pendidik, memilih peran, mengatur tempat, menyiapkan observasi, implementasi dan diakhiri dengan evaluasi permainan. Setelah seluruh persiapan dilakukan, anak mulai melaksanakan permainan peran sesuai dengan tokoh yang telah dipilih. Dalam proses pelaksanaan, pendidik berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan dan stimulus apabila anak mengalami kesulitan dalam menjalankan perannya. Anak diberikan kesempatan untuk berinteraksi, berdialog, mengungkapkan ide, perasaan, dan keinginannya sesuai dengan karakter yang diperankan.

Kesimpulan yang dapat dirumuskan dari pendapat diatas yaitu bahwa kegiatan bermain peran perlu dilaksanakan secara sistematis dan terarah, mulai dari menentukan topik atau masalah yang sesuai dengan pengalaman anak, menentukan dan mempersiapkan peran, mengatur tempat bermain, memberikan latihan atau arahan dialog, melaksanakan permainan, hingga melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang

memberikan stimulus, arahan, dan dukungan sesuai kebutuhan anak, sedangkan anak diberikan kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam memainkan peran.

Dengan demikian, langkah-langkah bermain peran dapat menjadi suatu proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung. Anak dapat berlatih menggunakan kosakata, menyusun kalimat, melakukan dialog, menjawab pertanyaan, menyampaikan ide dan perasaan, serta mengungkapkan keinginan sesuai dengan karakter yang diperankan. Oleh karena itu, penerapan langkah-langkah bermain peran secara sistematis dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk menstimulasi dan meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun.

e. Kelebihan Bermain Peran

Menurut Ramadhani dkk. (2020, 97) dalam Hafiyah dan Zaini (2022) kelebihan bermain peran diantaranya meningkatkan pengetahuan kosa kata mereka, pemahaman mereka tentang bahasa meningkat, membuatnya lebih mudah untuk dipahami. Kegiatan ini juga mendorong anak untuk berinteraksi, bekerja sama, dan berkomunikasi dengan teman sesuai dengan peran yang dimainkan. Bermain peran tidak hanya membantu anak memahami lingkungan sosialnya, tetapi juga memberikan pengalaman langsung yang dapat mendukung perkembangan kemampuan sosial dan bahasa ekspresif anak.

Pendapat (Febrianti et al., 2021) menyatakan adapun kelebihan dalam bermain peran yaitu: 1. Peserta didik akan merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena peserta didik diberi kesempatan yang luas untuk berpartisipasi. 2. Peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. 3. Tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar-mempelajari diantara peserta didik. 4. Dapat menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi peserta didik, karena sesuatu yang dialami dan disampaikan peserta didik mungkin belum diketahui sebelumnya oleh pendidik. 5. Anak melatih dirinya sendiri untuk mengingat dan memahami benda yang akan diperankannya (membantu daya ingat anak). 6. Anak akan terlatih untuk kreatif dan inisiatif. 7. Menumbuhkan kerja sama antar pemain. Bakat yang masih terpendam pada diri anak dapat dikembangkan sehingga kemungkinan muncul bakat seninya. 8. Anak akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. 9. Pembendaharaan kata anak dapat dibina sehingga menjadi bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti

Berdasarkan pendapat di atas bahwa metode bermain peran sangat sesuai diterapkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak melalui percakapan dengan teman. Selain itu juga dapat memperkaya kosakata dan kemampuan menyusun kalimat, melatih keberanian berbicara di depan orang lain, mengembangkan kreativitas

dan imajinasi serta meningkatkan kemampuan bersosialisasi, bekerja sama, serta memahami aturan dalam kelompok. Dengan demikian, metode bermain peran tidak hanya mendukung perkembangan bahasa ekspresif, tetapi juga mengembangkan aspek sosial-emosional, kognitif, moral, dan kreativitas anak secara terpadu.

f. Kelemahan Bermain Peran

Bermain peran memiliki kelemahan yang pertama beberapa anak kurang bersemangat jika mereka tidak terlibat dalam permainan pura-pura. Kedua, memerlukan komitmen yang signifikan baik dari segi perencanaan maupun pelaksanaannya. Ketiga, ia menuntut investasi baik dalam penyiapan maupun keluaran. Keempat, mungkin mengganggu anggota kelas yang beragam. (Sudjana 2010, 231 dalam Hafiyah & Zaini, 2022.) Kondisi tersebut dapat menyebabkan anak kurang aktif dalam mengikuti kegiatan, merasa ragu untuk berbicara, serta kurang mampu mengekspresikan diri secara optimal. Oleh karena itu, guru perlu memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih atau menentukan peran yang sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Menurut (Febrianti et al., 2021) adapun kelemahan dalam bermain peran yaitu 1. Sebagian anak yang tidak ikut dalam bermain peran cenderung menjadi kurang aktif. 2. Banyak memakan waktu, baik dari persiapan maupun petunjuk berlangsung. 3. Memerlukan tempat bermain yang luas. d. Bisa menyebabkan kelas yang lain terganggu.

Berdasarkan teori di atas relevansi pada pembelajaran PAUD kelemahan bermain peran dapat diminimalkan melalui beberapa cara, yaitu:

- (1) Memilih tema yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.
- (2) Menggunakan alat permainan yang sederhana namun menarik.
- (3) Memberikan motivasi dan contoh kepada anak sebelum kegiatan dimulai.
- (4) Membagi anak ke dalam kelompok-kelompok kecil agar setiap anak memperoleh kesempatan bermain.
- (5) Memberikan penghargaan terhadap setiap usaha anak sehingga rasa percaya diri mereka meningkat.

Berdasarkan teori diatas, meskipun metode bermain peran memiliki beberapa kelemahan, kelemahan tersebut dapat diatasi melalui perencanaan yang baik, pengelolaan kelas yang efektif, serta kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak usia dini.

g. Jenis Bermain Peran

a) Bermain Peran Makro

Menurut Istiqomah et al. (2023) Bermain peran makro ketika anak anak membuat dan bermain peran dengan menggunakan alat besar. Kegiatan bermain peran makro memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dalam suatu peran dan berinteraksi dengan teman. Keterlibatan tersebut dapat memberikan pengalaman kepada

anak untuk mengungkapkan gagasan, berkomunikasi, serta mengekspresikan diri melalui peran yang dimainkan.

Menurut Adelia, (2025) bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak. Melalui kegiatan bermain peran makro, anak dapat terlibat secara langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Anak memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan diri, berinteraksi dengan teman, serta menggunakan bahasa sesuai dengan peran yang dimainkan.

b) Bermain Peran Mikro

Menurut Istiqomah et al. (2023) bermain peran mikro melibatkan anak-anak menjadi sutradara dan memainkan peran dengan benda berukuran kecil seperti miniatur untuk membuat cerita atau adegan yang mereka inginkan. Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas melalui penyusunan cerita serta penggunaan benda-benda kecil sebagai media bermain.

Menurut Adelia (2025) Metode bermain mikro adalah awal bermain kerja sama dilakukan hanya 2 orang saja bahkan sendiri. Anak juga memiliki kesempatan untuk menciptakan dialog antar tokoh, menyampaikan ide, serta mengekspresikan perasaan melalui percakapan yang dilakukan selama bermain. Kegiatan bermain peran mikro dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong anak untuk lebih aktif berkomunikasi.

Berdasarkan uraian mengenai bermain peran mikro dan bermain peran makro tersebut, peneliti memilih menggunakan metode bermain peran makro dalam penelitian ini. Pemilihan bermain peran makro didasarkan pada karakteristik anak usia 5–6 tahun yang masih membutuhkan pengalaman belajar secara konkret, langsung, dan menyenangkan. Dalam bermain peran makro, anak terlibat secara langsung dengan menggunakan dirinya sebagai tokoh serta menggunakan atribut atau benda yang menyerupai benda sebenarnya.

Pemilihan bermain peran makro juga dianggap sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun. Melalui kegiatan ini, anak memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berbicara, melakukan percakapan, menjawab pertanyaan, mengungkapkan pendapat, menyampaikan keinginan, serta menggunakan kosakata sesuai dengan peran yang dimainkan. Anak tidak hanya mengamati atau memainkan benda kecil, tetapi secara langsung menjadi tokoh dalam situasi bermain sehingga mendorong anak untuk berkomunikasi secara aktif.

h. Bermain Peran sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresi

Menurut Moeslichatoen (2004:32) dalam Amri, N. A. (2017). menekankan bahwa, melalui kegiatan bermain peran anak dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara mendengarkan bunyi, mengucapkan suku kata, memperluas kosa kata serta berbicara sesuai dengan tata

bahasa Indonesia. Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan berbagai tokoh dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, memperkaya kosakata, melatih keberanian berbicara, serta meningkatkan kemampuan bersosialisasi. Melalui kegiatan tersebut, anak belajar menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi secara alami dalam suasana yang menyenangkan.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Musi et al., (2017) dalam Sunarti et al. (2025) menyatakan bahwa bermain peran merupakan salah satu aspek penting untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak, kemampuan bersosial, agama, fisik motorik, kognitif dan juga seni anak. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat berkomunikasi dengan teman, mengungkapkan ide dan perasaan, memahami peran orang lain, serta belajar bekerja sama dalam suatu situasi yang menyenangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan metode pembelajaran yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. Melalui bermain peran, anak memperoleh kesempatan untuk berbicara secara aktif, memperkaya kosakata, menyusun kalimat, mengungkapkan ide dan perasaan, meningkatkan keberanian berkomunikasi, serta mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, metode bermain peran layak diterapkan sebagai upaya meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun di TK.

B. Kerangka Penelitian

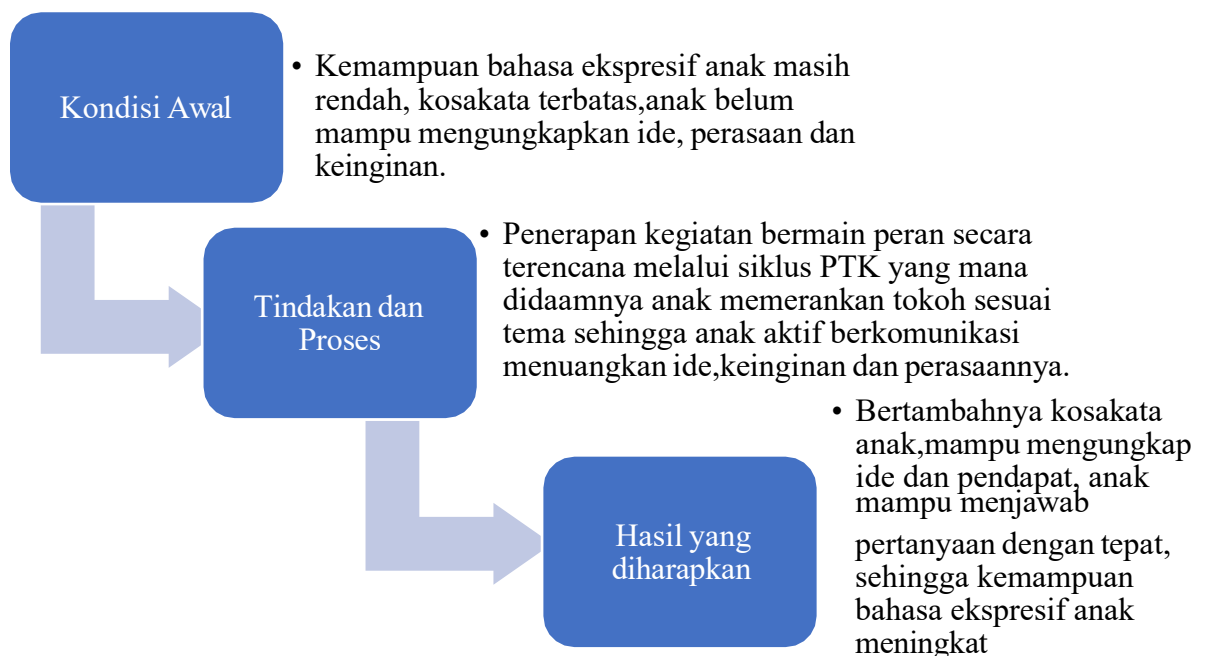
Menurut Syafrizal et al. (2025), kerangka penelitian adalah konsep pada penelitian yang saling berhubungan, dimana penggambaran variabel satu dengan lainnya bisa terkoneksi secara detail dan sistematis. Kerangka penelitian berfungsi sebagai landasan bagi peneliti dalam mengarahkan proses penelitian agar lebih terstruktur dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Melalui kerangka penelitian, hubungan antara masalah penelitian, teori, variabel, tindakan yang diberikan, serta hasil yang diharapkan dapat digambarkan secara jelas.

Menurut Malintang et al. (2026) secara umum, kerangka penelitian dapat dipahami sebagai struktur konseptual yang menjelaskan hubungan antara konsep-konsep kunci, teori, dan variabel dalam suatu penelitian. Fungsi ini sebagai panduan yang mengarahkan keseluruhan proses penelitian, mulai dari perumusan pertanyaan penelitian hingga interpretasi temuan. Kerangka Penelitian juga memiliki fungsi strategis dalam membantu perumusan hipotesis.

Berdasarkan pemaparan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kerangka penelitian merupakan suatu gambaran atau rancangan yang menunjukkan hubungan antarvariabel penelitian secara sistematis, terstruktur, dan logis. Kerangka penelitian menjadi landasan bagi peneliti dalam mengarahkan proses penelitian, mulai dari menghubungkan permasalahan dengan teori, menentukan variabel dan tindakan yang dilakukan, hingga memperkirakan hasil yang ingin dicapai. Selain itu, kerangka penelitian juga membantu peneliti dalam

merumuskan hipotesis dan menentukan arah penelitian agar pelaksanaannya lebih terarah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Penerapan kegiatan bermain peran secara terencana dalam setiap siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK), anak akan memperoleh kesempatan untuk menggunakan bahasa dalam berbagai situasi komunikasi. Semakin sering anak terlibat dalam dialog dan interaksi selama bermain peran, semakin meningkat pula kemampuan mereka dalam mengungkapkan ide, menggunakan kosakata yang tepat, menyusun kalimat sederhana, menjawab pertanyaan, serta menceritakan pengalaman. Dengan demikian, penerapan kegiatan bermain peran diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun di TK IT Harapan Ummat Pangkur. Kerangka alur pikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2 1 Kerangka Alur Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori di atas penelitian ini hipotesis tindakan yaitu “Jika kegiatan bermain peran diterapkan secara terencana, sistematis, dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran, maka kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5–6 tahun di TK IT Harapan Ummat Pangkur akan meningkat”