



Upaya Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Kegiatan Bermain "Siapa Saya"



Wulan Mufita Sari^{1*}, Cicilia Ika Rahayunita¹, Henni Angraini¹



¹ Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

* corresponding author: wulan.mufita@emailanda.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 10-Nov-2025

Revised: 23-Des-2025

Accepted: 30-Des-2026

Kata Kunci

Keterampilan Berbicara;
Permainan Siapa Saya;
Anak Usia Dini;
Strategi Gur;

Keywords

Speaking Skills;
"Who Am I" Game;
Early Childhood;
Teacher Strategies.

ABSTRACT

Keterampilan berbicara merupakan fondasi penting dalam perkembangan bahasa dan kesiapan bersosialisasi anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 3–4 tahun di KB Al-Barokah melalui implementasi kegiatan bermain "Siapa Saya" dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan model siklus reflektif Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 13 anak yang dipilih secara purposif berdasarkan observasi awal yang menunjukkan keterbatasan dalam aspek verbal. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan guru, serta dokumentasi foto dan video untuk memastikan kelengkapan bukti empiris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal kemampuan berbicara anak masih rendah. Setelah dilakukan intervensi pada siklus pertama, terjadi peningkatan kemampuan berbicara anak melalui pengenalan aturan permainan dan penggunaan media pendukung. Pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan strategi guru terutama dalam memberikan motivasi dan contoh berbicara yang lebih jelas, kemampuan berbicara anak mengalami peningkatan yang lebih optimal dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain "Siapa Saya" yang difasilitasi secara efektif oleh guru terbukti mampu meningkatkan keterampilan berbicara, keberanian verbal, serta interaksi sosial anak usia dini.

Speaking skills are a fundamental aspect of early childhood language development and social readiness. This study aims to improve the speaking skills of children aged 3–4 years at KB Al-Barokah through the implementation of the "Who Am I" game within the framework of Classroom Action Research (CAR). The study employs a qualitative approach using the reflective cycle model of Kemmis and McTaggart, conducted in two cycles. The research subjects consist of 13 children selected purposively based on initial observations indicating limitations in verbal abilities. Data were collected through participatory observation, in-depth interviews with teachers, and documentation in the form of photos and videos to ensure the completeness of empirical evidence. The findings reveal that children's speaking abilities were initially low. After the first cycle of intervention, there was an improvement in speaking skills through the introduction of game rules and the use of supporting media. In the second cycle, following improvements in teaching strategies—particularly in providing motivation and clearer speaking models—children's speaking abilities showed more optimal development and achieved the predetermined success indicators. Therefore, it can be concluded that the "Who Am I" game, when effectively facilitated by teachers, significantly enhances children's speaking skills, verbal confidence, and social interaction.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Perkembangan bahasa, khususnya keterampilan berbicara, merupakan aspek krusial dalam pertumbuhan holistik anak usia dini. Pada fase golden age (0-6 tahun), anak mengalami perkembangan pesat dalam kemampuan berkomunikasi verbal yang menjadi dasar untuk interaksi sosial, ekspresi diri, dan kesiapan akademik selanjutnya (Pratiwi dkk., 2021). Keterampilan berbicara tidak hanya melibatkan pengucapan kata, tetapi juga aspek kompleks seperti kelancaran, kosakata, struktur kalimat, serta keberanian dan kepercayaan diri dalam menyampaikan ide (Daulay & Khadijah, 2025; Yuliasuti & Rahman, 2022). Kemampuan ini berkembang secara optimal ketika anak mendapatkan stimulasi yang kaya, kontekstual, dan menyenangkan dari lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang pengalaman belajar yang secara khusus menargetkan penguatan aspek-aspek verbal tersebut agar anak dapat berkomunikasi dengan efektif.

Namun, realitas di banyak lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menunjukkan bahwa masih banyak anak yang mengalami hambatan dalam pengembangan keterampilan berbicara. Permasalahan umum yang ditemui di antaranya adalah rasa malu, rendahnya percaya diri untuk berbicara di depan kelompok, kosakata yang terbatas, serta kecenderungan pasif selama kegiatan pembelajaran (Sari & Nugroho, 2023). Hal ini sering kali dikaitkan dengan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, kurang interaktif, dan belum sepenuhnya berpusat pada anak, sehingga kurang memberikan ruang bagi anak untuk berlatih berbicara secara aktif dan tanpa tekanan (Fadillah, 2022). Selain itu, lingkungan kelas yang kurang mendukung dan minimnya penggunaan media yang menarik turut berkontribusi terhadap rendahnya partisipasi verbal anak. Kondisi ini jika dibiarkan dapat menghambat perkembangan sosial dan kognitif anak secara lebih luas.

Guru memegang peran sentral dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong perkembangan bahasa. Sebagai fasilitator dan motivator, guru dituntut untuk merancang pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak (Hidayat, 2024). Guru juga perlu menjadi model dalam penggunaan bahasa yang baik dan memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap setiap usaha komunikasi anak. Lebih dari itu, guru harus mampu membaca kebutuhan individu setiap anak dan memberikan dukungan yang tepat, baik secara emosional maupun instruksional. Dengan demikian, keberhasilan pengembangan keterampilan berbicara sangat bergantung pada kompetensi dan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) telah lama diakui sebagai strategi yang efektif untuk anak usia dini karena sesuai dengan dunia dan kebutuhan alami mereka. Melalui bermain, anak dapat mengeksplorasi bahasa secara spontan, kreatif, dan dalam konteks sosial yang nyata (Wijaya & Suryana, 2023). Aktivitas bermain mengurangi kecemasan anak dan membuat proses belajar bahasa menjadi lebih menyenangkan serta tidak terasa seperti paksaan. Dalam konteks bermain, anak bebas bereksperimen dengan kata-kata, bunyi, dan struktur kalimat tanpa takut salah. Oleh karena itu, integrasi permainan ke dalam kurikulum PAUD merupakan langkah strategis untuk mencapai tujuan perkembangan bahasa, termasuk keterampilan berbicara.

Salah satu bentuk permainan yang potensial untuk mengembangkan keterampilan berbicara adalah permainan bahasa (*language games*). Permainan bahasa dirancang untuk melatih aspek-aspek kebahasaan secara tidak langsung melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang. Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas berbagai permainan bahasa dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Amelia dkk. (2023) menemukan bahwa pendekatan game-based learning secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara dan kepercayaan diri anak usia dini. Demikian pula, Chen & Wang (2024) melaporkan bahwa permainan tebak-tebakan (*guessing games*) berbantuan media digital efektif meningkatkan partisipasi verbal dan kosakata anak prasekolah. Temuan ini

memberikan dasar empiris yang kuat untuk memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran bahasa.

Secara khusus, permainan “Siapa Saya” merupakan jenis guessing game yang mengharuskan anak untuk mendengarkan petunjuk, berpikir kritis, dan merumuskan jawaban secara verbal. Permainan ini tidak hanya melatih kemampuan menyimak tetapi juga mendorong anak untuk bertanya, menjawab, dan mendeskripsikan secara lisan, sehingga secara langsung melatih aspek produktif bahasa (Marbun & Nurhayatun, 2023; Puspitasari & Indriyani, 2022). Dalam konteks sosial, permainan ini juga mengajarkan anak untuk menunggu giliran, menghargai pendapat teman, dan berinteraksi dalam suasana yang kooperatif (Kurniawati & Setiawan, 2023). Dengan demikian, permainan “Siapa Saya” menawarkan paket pembelajaran yang komprehensif, mencakup aspek kognitif, linguistik, dan sosial-emosional secara terpadu.

Meskipun potensinya besar, implementasi permainan “Siapa Saya” di kelas PAUD tidak selalu berjalan optimal tanpa peran guru yang strategis. Guru perlu merancang aturan permainan yang jelas, memilih tema yang sesuai, menyediakan media pendukung, memberikan contoh dan pemodelan yang baik, serta memberikan penguatan positif kepada setiap usaha anak (Nafisah & Putra, 2023). Tanpa perencanaan dan fasilitasi yang matang, permainan bisa menjadi tidak terarah dan tidak mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian yang secara khusus mengkaji “upaya guru” dalam menerapkan permainan ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara masih sangat diperlukan untuk memberikan panduan praktis yang operasional.

Berdasarkan observasi awal di KB Al-Barokah Lambangsari, ditemukan bahwa 10 dari 13 anak usia 3–4 tahun menunjukkan kemampuan berbicara yang masih terbatas. Anak cenderung pasif, enggan menjawab pertanyaan guru, dan kesulitan mengungkapkan keinginan dengan kalimat lengkap. Kondisi ini selaras dengan temuan Febriani & Santoso (2023) yang menyatakan bahwa keterampilan berbicara anak belum optimal jika kurang mendapat stimulasi yang menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan intervensi pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi kesenjangan tersebut. Intervensi ini harus dapat memecah kebekuan komunikasi dan menciptakan momentum bagi anak untuk mulai berani berekspresi secara verbal.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis upaya-upaya konkret yang dilakukan guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak melalui kegiatan bermain “Siapa Saya”. Dengan fokus pada peran guru sebagai perancang, pelaksana, dan evaluator kegiatan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris dan pedoman praktis bagi pendidik PAUD. Kebaruan (novelty) penelitian terletak pada integrasi analisis mendalam terhadap strategi guru dengan penerapan permainan “Siapa Saya” yang dikemas secara sistematis dalam PTK untuk anak usia 3–4 tahun. Analisis ini akan mengungkap tidak hanya hasil akhir, tetapi juga proses dan dinamika yang terjadi selama intervensi berlangsung.

Penelitian ini dapat memperkaya khazanah ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya dalam bidang pengembangan bahasa dan strategi pembelajaran berbasis bermain (Lee & Shin, 2024). Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak, sekaligus memberikan kontribusi bagi lembaga PAUD dalam pengembangan kurikulum dan model pembelajaran (Ahmad & Ismail, 2025). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik di lapangan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan PTK dipilih karena relevan untuk memecahkan masalah pembelajaran secara langsung di dalam kelas, dengan peneliti (yang juga merupakan guru/praktisi) terlibat aktif dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi untuk perbaikan berkelanjutan (Kemmis & McTaggart, 2023). Desain penelitian mengikuti model siklus reflektif yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan dalam setiap siklusnya: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Model ini dipilih karena fleksibel dan memungkinkan peneliti untuk melakukan penyesuaian berdasarkan kondisi nyata di lapangan, sehingga tindakan yang dilakukan benar-benar kontekstual dan responsif terhadap kebutuhan anak.

Penelitian dilaksanakan di Kelompok Bermain (KB) Al-Barokah, Desa Majangtengah, Kecamatan Dampit, Kabupaten Malang. Pemilihan lokasi didasarkan pada kesediaan lembaga untuk berkolaborasi dan adanya permasalahan nyata terkait keterampilan berbicara anak yang teridentifikasi melalui observasi awal. Subjek penelitian adalah 13 anak didik kelompok B (usia 3–4 tahun) yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Guru kelas berperan sebagai kolaborator dalam pelaksanaan tindakan dan memberikan masukan selama proses refleksi (Susanto & Hermawan, 2023). Konteks sosial-ekonomi keluarga anak secara umum berada pada tingkat menengah ke bawah, namun hal ini tidak menjadi kriteria eksklusi karena penelitian berfokus pada intervensi pedagogis di dalam kelas.

Teknik pengumpulan data utama yang digunakan adalah observasi partisipatif. Peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran sekaligus mengamati perkembangan keterampilan berbicara anak menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator. Indikator yang diamati meliputi: (1) Anak mampu mengenal dan menyebutkan kata / karakter baru. (2) Anak mampu mengucapkan kata dengan jelas dan lancar. (3) Anak mampu menyusun kalimat sederhana untuk menjelaskan/ menebak. (4) Anak berani berbicara dan berinteraksi dengan teman. Setiap indikator dinilai menggunakan rubrik dengan kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) (Anggraini & Wahyuni, 2022). Lembar observasi ini diuji validitas isinya oleh dua ahli pendidikan anak usia dini sebelum digunakan.

Selain observasi, teknik wawancara semi-terstruktur dilakukan terhadap guru kelas untuk menggali persepsi, kendala, dan evaluasi terhadap proses penerapan permainan “Siapa Saya” (Creswell & Poth, 2018). Wawancara juga dilakukan secara informal dengan beberapa anak untuk mengetahui respon dan perasaan mereka terhadap kegiatan. Teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi data, berupa foto dan video kegiatan pembelajaran, hasil karya anak, serta catatan lapangan (*field notes*) yang dibuat oleh peneliti selama penelitian berlangsung. Triangulasi dari ketiga sumber data ini dilakukan untuk memastikan keabsahan dan kedalaman temuan penelitian.

Analisis data dilakukan secara kualitatif interaktif mengikuti model Miles dkk. (2023), yang meliputi tiga alur kegiatan yang berlangsung bersamaan: reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion/verification*). Data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi direduksi, dikategorisasi, dan disajikan dalam bentuk narasi deskriptif serta tabel untuk memudahkan identifikasi pola dan tema. Keabsahan temuan dijaga melalui teknik triangulasi sumber (membandingkan data dari observasi, wawancara guru, dan dokumentasi) dan triangulasi metode (menggabungkan hasil observasi dengan wawancara) (Sugiyono, 2022). Penelitian ini dinyatakan berhasil jika minimal 75% dari jumlah subjek penelitian telah mencapai kategori BSH dan BSB pada

indikator keterampilan berbicara yang telah ditetapkan setelah pelaksanaan siklus II, yang menandakan bahwa intervensi telah membawa perubahan yang signifikan.

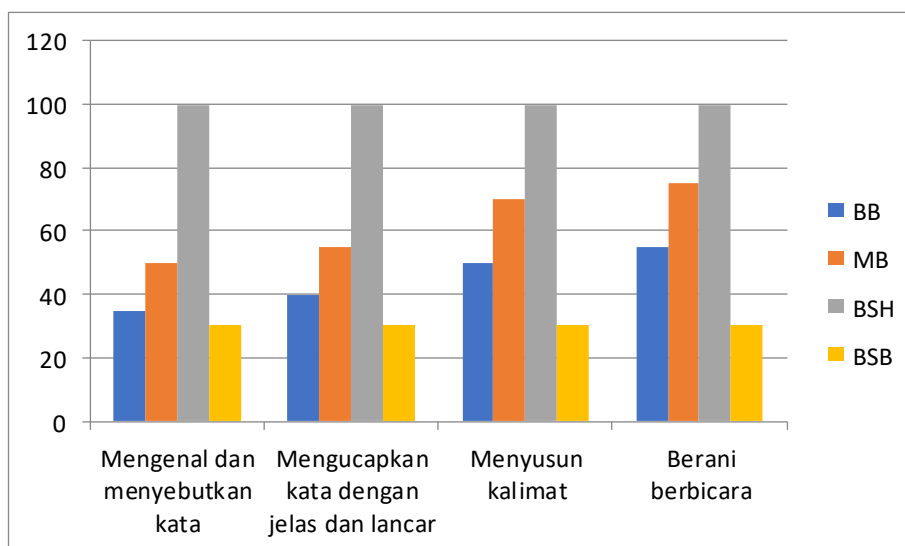
3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Observasi awal yang dilakukan sebelum intervensi menunjukkan profil keterampilan berbicara anak di KB Al-Barokah yang belum optimal. Sebagian besar anak (10 dari 13 anak) cenderung pasif selama kegiatan kelompok, enggan menjawab ketika dipanggil namanya oleh guru, dan kesulitan mengungkapkan keinginan atau ide dengan kalimat yang utuh. Komunikasi yang terbangun lebih banyak bersifat non-verbal atau satu kata, seperti hanya menunjuk atau mengangguk ketika ditanya. Dari segi aspek kebahasaan, kosakata yang digunakan anak masih terbatas pada benda-benda konkret di sekitarnya, seperti “bola”, “air”, atau “ibu guru”. Kemampuan menyimak juga perlu ditingkatkan, terlihat dari seringnya anak tidak merespons instruksi sederhana dan mudah teralihkan perhatiannya oleh hal lain di sekitarnya. Secara kuantitatif, rekapitulasi kondisi awal dapat dilihat pada Tabel 1, yang menunjukkan bahwa mayoritas anak berada pada kategori perkembangan yang belum memadai.

Tabel 1. Hasil Observasi Kondisi Awal Keterampilan Berbicara Anak

| No | Kategori Penilaian | Jumlah Anak | Persentase (%) |
|-------|---------------------------------|-------------|----------------|
| 1 | Belum Berkembang (BB) | 5 | 38,5 |
| 2 | Mulai Berkembang (MB) | 5 | 38,5 |
| 3 | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 3 | 23,1 |
| 4 | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 0 | 0,0 |
| Total | | 13 | 100 |



Gambar 1. Hasil Observasi Siklus I

Berdasarkan identifikasi masalah, dirancanglah tindakan Siklus I dengan menerapkan permainan “Siapa Saya” dalam empat pertemuan. Tema yang digunakan adalah “Mengenal Suara Teman”. Guru berperan aktif sebagai pemandu permainan dengan langkah-langkah: (1) memperkenalkan aturan permainan secara sederhana, (2) memberikan contoh bagaimana memberikan petunjuk suara (“Halo, tebak aku siapa?”), (3) memilih anak secara

bergiliran untuk menjadi pemberi petunjuk dan menebak, serta (4) memberikan pujian verbal dan stiker reward bagi anak yang berani berbicara. Media yang digunakan antara lain penutup mata, mikrofon mainan, dan rekaman suara teman untuk memberikan variasi stimulus.

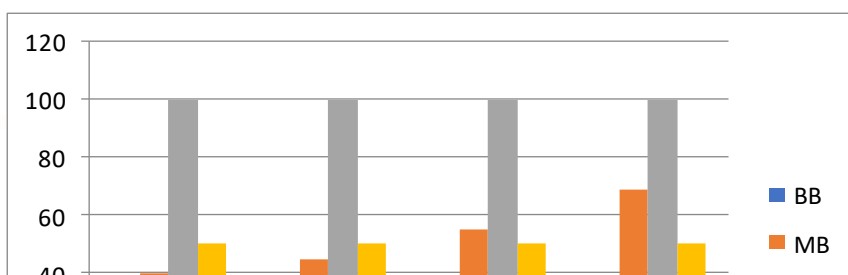


Gambar 2. Foto Kegiatan Siklus I

Selama pelaksanaan, teramati bahwa minat anak mulai tumbuh. Suasana bermain yang menyenangkan mengurangi kecemasan anak untuk berbicara. Beberapa anak seperti Azzura, Salwa, dan Viona mulai tampil percaya diri dan aktif memberikan petunjuk atau menebak. Namun, sebagian anak lainnya, seperti Aswa, Raffa, dan Nizam, masih terlihat malu-malu, hanya berbicara dengan suara lirih, atau bahkan menolak giliran. Kendala utama adalah durasi konsentrasi anak yang pendek dan beberapa anak belum memahami alur giliran dengan baik, sehingga masih terjadi saling serobot saat ingin menjawab. Refleksi Siklus I menyimpulkan bahwa perlu peningkatan dalam hal: pemodelan oleh guru yang lebih jelas, penguatan aturan giliran, dan modifikasi permainan yang lebih sederhana untuk anak yang masih pasif. Hasil observasi akhir Siklus I menunjukkan peningkatan seperti pada Tabel 2, meskipun target 75% belum tercapai.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Anak pada Siklus I

| No | Kategori Penilaian | Jumlah Anak | Persentase (%) |
|-------|---------------------------------|-------------|----------------|
| 1 | Belum Berkembang (BB) | 2 | 15,4 |
| 2 | Mulai Berkembang (MB) | 4 | 30,8 |
| 3 | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 5 | 38,5 |
| 4 | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 2 | 15,4 |
| Total | | 13 | 100 |



Gambar 3. Hasil Observasi Siklus II

Siklus II dirancang dengan memperbaiki kekurangan pada Siklus I. Perbaikan utama difokuskan pada upaya guru dalam: (1) memberikan contoh dan pemodelan berbicara yang lebih ekspresif dan jelas sebelum permainan dimulai, (2) menggunakan kartu giliran bergambar untuk mengatur turn-taking dengan lebih tertib, (3) memberikan pendampingan intensif dan motivasi khusus kepada anak-anak yang masih pasif (*scaffolding*), serta (4) memperkaya variasi petunjuk dalam permainan, tidak hanya suara tetapi juga ciri-ciri pakaian atau kebiasaan teman (“Saya pakai baju warna merah”). Guru juga lebih sering memberikan penguatan positif secara spesifik, misalnya “Wah, suara Adik keras dan jelas sekali!”



Gambar 4. Kegiatan Siklus II

Implementasi tindakan Siklus II menunjukkan kemajuan yang signifikan. Anak-anak yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba. Raffa, yang di Siklus I hampir tidak bersuara, mulai berani mengacungkan tangan dan menjawab dengan kalimat pendek. Interaksi sosial antaranak juga meningkat, terlihat dari tepuk tangan spontan mereka ketika temannya berhasil menebak. Anak tampak lebih memahami alur permainan dan mampu menunggu giliran dengan lebih sabar. Keberhasilan ini tidak lepas dari peran guru yang konsisten dalam memandu, memotivasi, dan menciptakan iklim kelas yang suportif. Hasil akhir Siklus II, seperti disajikan dalam Tabel 3, menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terlampaui dengan baik.

Tabel 3. Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Anak pada Siklus II

| No | Kategori Penilaian | Jumlah Anak | Persentase (%) |
|-------|---------------------------------|-------------|----------------|
| 1 | Belum Berkembang (BB) | 0 | 0,0 |
| 2 | Mulai Berkembang (MB) | 2 | 15,4 |
| 3 | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 6 | 46,2 |
| 4 | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 5 | 38,5 |
| Total | | 13 | 100 |

Dengan demikian, implementasi tindakan pada Siklus II terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak. Peningkatan partisipasi, keberanian, serta kemampuan berinteraksi secara verbal menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, tindakan yang dilakukan dinyatakan berhasil dan penelitian dapat dihentikan pada Siklus II karena indikator keberhasilan telah tercapai secara optimal.

Pembahasan

Temuan penelitian ini secara konsisten mengkonfirmasi bahwa keterampilan berbicara anak usia dini dapat ditingkatkan secara signifikan melalui intervensi pembelajaran yang dirancang dengan baik, dalam hal ini melalui kegiatan bermain “Siapa Saya”. Peningkatan dari hanya 23,1% anak yang mencapai kategori BSH/BSB pada pra-tindakan menjadi 84,6% pada akhir Siklus II membuktikan efektivitas pendekatan ini. Hasil ini sejalan dengan temuan Amelia dkk. (2023) dan Chen & Wang (2024) yang menyatakan bahwa permainan bahasa (language dan guessing games) memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan berbicara dan kepercayaan diri anak. Keunikan permainan “Siapa Saya” terletak pada kemampuannya menciptakan konteks komunikasi yang autentik dan bermakna, di mana anak terdorong untuk berbicara demi mencapai tujuan permainan, yaitu menebak dengan benar. Dengan demikian, permainan ini berhasil mengubah kegiatan berbicara dari sesuatu yang menegangkan menjadi sebuah tantangan yang menyenangkan bagi anak-anak.

Peningkatan yang terjadi bersifat multidimensional, mencakup aspek kognitif-linguistik dan sosial-emosional. Pada aspek kognitif-linguistik, anak terlatih untuk memproses informasi auditori (mendengarkan petunjuk), mengaitkannya dengan pengetahuan yang dimiliki (mengenali ciri teman), dan memformulasi respons verbal (berbicara untuk menebak atau memberi petunjuk). Proses ini sesuai dengan teori perkembangan bahasa Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial (*social interaction*) dan dukungan dari pihak yang lebih ahli (*More Knowledgeable Other/MKO*)—dalam hal ini guru—untuk memajukan Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) anak (Vygotsky, 1978). Peran guru dalam memberikan contoh, scaffolding, dan penguatan terbukti krusial, sebagaimana juga ditegaskan oleh Hidayat (2024). Tanpa scaffolding yang tepat, anak-anak yang kurang percaya diri mungkin tidak akan pernah mencoba untuk terlibat secara penuh dalam permainan.

Dari aspek sosial-emosional, permainan ini berhasil menumbuhkan keberanian (*courage*) dan kepercayaan diri (*self-confidence*) anak. Suasana bermain yang bebas dari tekanan evaluasi formal mengurangi kecemasan anak untuk berbicara. Pemberian reward dan pujian spesifik dari guru, seperti yang diimplementasikan pada Siklus II, berfungsi sebagai penguatan positif (*positive reinforcement*) yang meningkatkan motivasi intrinsik anak (Skinner, 1953). Temuan ini konsisten dengan penelitian Febriani & Santoso (2023) yang menyatakan bahwa dukungan emosional dan motivasi guru sangat berpengaruh terhadap keberanian anak dalam berekspresi verbal. Lingkungan yang aman dan suportif

memungkinkan anak mengambil risiko untuk mencoba hal baru, termasuk berbicara di depan orang lain.

Strategi diferensiasi yang diterapkan guru pada Siklus II, dengan memberikan pendampingan lebih intensif kepada anak yang masih pasif, merupakan faktor penentu lain dari kesuksesan intervensi. Hal ini mencerminkan prinsip pembelajaran yang berpusat pada anak dan mengakui keberagaman kemampuan (*individual differences*) di dalam kelas. Pendekatan ini sejalan dengan rekomendasi Fadillah (2022) dalam konteks pembelajaran PAUD yang memandang setiap anak sebagai individu unik. Dengan memberikan dukungan yang berbeda sesuai kebutuhan, guru memastikan bahwa semua anak, terlepas dari tingkat keberanian awalnya, memiliki kesempatan yang sama untuk berkembang. Hal ini tampak pada transformasi anak seperti Raffa yang akhirnya berani bersuara setelah mendapat perhatian khusus.

Penelitian ini juga memperkuat bukti bahwa media dan alat peraga sederhana yang kontekstual, seperti kartu giliran dan mikrofon mainan, dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) anak. Media visual dan kinestetik membantu anak usia pra-operasional (Piaget, 1952) yang masih berpikir konkret untuk memahami konsep abstrak seperti “giliran” dan “aturan”. Temuan ini mendukung penelitian Puspitasari & Indriyani (2022) tentang efektivitas media visual dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak. Penggunaan mikrofon mainan, misalnya, memberi sensasi “pentas” yang membuat anak merasa spesial dan lebih terdorong untuk berbicara dengan lantang. Media tersebut berfungsi sebagai alat bantu sekaligus pemecah kebekuan dalam proses komunikasi.

Interaksi sosial yang terbangun selama permainan juga berkontribusi pada perkembangan kemampuan pragmatik anak, yaitu kemampuan menggunakan bahasa secara tepat dalam konteks sosial. Anak belajar untuk berbicara secara bergantian (*turn-taking*), mendengarkan lawan bicara, dan merespons secara relevan. Kemampuan ini merupakan fondasi penting untuk keterampilan komunikasi yang efektif di masa depan (Febiola & Yulsyofriend, 2020; Nelson, 2020). Selain itu, anak juga belajar membaca ekspresi dan bahasa tubuh temannya, yang merupakan komponen kunci dalam komunikasi nonverbal. Proses belajar ini terjadi secara alami dan implisit melalui dinamika kelompok dalam permainan, yang membuatnya lebih bermakna daripada sekadar instruksi verbal dari guru.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada lingkungannya yang terbatas pada satu kelompok kecil di satu lembaga, sehingga generalisasi temuan harus dilakukan dengan hati-hati. Namun, deskripsi yang mendalam tentang proses dan strategi guru memberikan transferabilitas (*transferability*) bagi konteks PAUD lain dengan karakteristik serupa. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi kombinasi permainan “Siapa Saya” dengan media digital atau menguji efektivitasnya pada rentang usia yang berbeda. Selain itu, melibatkan orang tua dalam program pembiasaan berbicara di rumah dapat menjadi langkah sinergis untuk memperkuat hasil pembelajaran (Smith & Johnson, 2023). Penelitian longitudinal juga diperlukan untuk melihat ketahanan (*sustainability*) dari peningkatan keterampilan berbicara ini dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi efektivitas permainan “Siapa Saya”, tetapi lebih penting lagi, menguraikan secara rinci “bagaimana” guru dapat mengoptimalkan perannya sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator dalam pembelajaran berbasis permainan. Kolaborasi antara desain kegiatan yang menarik, strategi pengajaran yang responsif, dan lingkungan belajar yang suportif terbukti menjadi formula keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini (Lee & Shin, 2024; Nafisah & Putra, 2023). Implikasi praktisnya, guru PAUD perlu dibekali dengan keterampilan merancang dan memandu permainan edukatif, bukan hanya sekadar menerapkan permainan tanpa tujuan yang jelas. Pelatihan dan pengembangan profesional guru di bidang ini menjadi sangat penting untuk direplikasi keberhasilannya di berbagai lembaga PAUD.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam menerapkan kegiatan bermain “Siapa Saya” terbukti efektif dan signifikan dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 3–4 tahun di KB Al-Barokah. Peningkatan terjadi pada aspek keberanian berbicara, kelancaran, penguasaan kosakata, dan partisipasi dalam interaksi sosial. Keberhasilan ini dicapai melalui serangkaian upaya strategis guru yang meliputi: perencanaan kegiatan yang kontekstual dan bertahap, pelaksanaan dengan pemodelan dan pendampingan yang intensif, serta evaluasi dan refleksi untuk perbaikan berkelanjutan. Kegiatan bermain “Siapa Saya” telah menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan rendah tekanan, sehingga mendorong anak untuk berani berekspresi secara verbal. Dengan demikian, permainan ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk mengatasi masalah rendahnya keterampilan berbicara anak usia dini di berbagai setting PAUD.

Daftar Pustaka

- Ahmad, A. S., & Ismail, H. N. (2025). Global trends in assessing social and emotional development in early childhood education: A bibliometric analysis (2020–2025). *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 9(3), 1–15. <https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.90300097>
- Amelia, R., Sari, D. P., & Utami, L. D. (2023). The effect of game-based learning on speaking skills and self-confidence of early childhood. *Journal of Early Childhood Education*, 6(1), 45–58. <https://doi.org/10.31098/jece.v6i1.1254>
- Anggraini, P., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan instrument penilaian keterampilan berbicara anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1455–1466. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1987>
- Chen, L., & Wang, Y. (2024). Enhancing preschool children’s vocabulary and speaking participation through digital guessing games. *Early Childhood Education Journal*, 52(2), 321–335. <https://doi.org/10.1007/s10643-023-01475-x>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE.
- Daulay, Z. Z., & Khadijah, K. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Flash Card. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 41–50. https://doi.org/10.29313/golden_age.v9i1.7168
- Fadillah, M. (2022). Desain pembelajaran PAUD berbasis bermain dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 112–125. <https://doi.org/10.21009/jpaud.v8i2.25431>
- Febiola, S., & Yulsofriend, Y. (2020). Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1026–1036. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.566>
- Febriani, R., & Santoso, B. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara anak usia dini di TK. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 123–134. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.9876>
- Hidayat, R. (2024). Integrating prophetic values in digital parenting. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(1), 44–59.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2023). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-19-2024-6>

- Kurniawati, D., & Setiawan, A. (2023). Meningkatkan interaksi sosial anak usia dini melalui permainan kooperatif "Siapa Aku?" *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(2), 88–99. <https://doi.org/10.21831/jpa.v12i2.54321>
- Lee, H., & Shin, M. (2024). Play-based language learning in early childhood education: A systematic review. *International Journal of Early Years Education*, 32(1), 78–95. <https://doi.org/10.1080/09669760.2023.2251123>
- Marbun, S., & Nurhayatun, S. (2023). Penggunaan Media Flashcard Sebagai Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(1), 54–64. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.45327>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2023). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4 ed.). SAGE Publications.
- Nafisah, N., & Putra, R. A. (2023). Strategi guru dalam penerapan permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 33–45. <https://doi.org/10.31098/jpaud.v7i1.987>
- Nelson, K. (2020). *Young minds in social worlds: Experience, meaning, and memory*. Harvard University Press.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Pratiwi, I., Suryani, N., & Hapsari, E. D. (2021). Perkembangan bahasa anak usia dini pada masa golden age. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 23–34. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.38945>
- Puspitasari, D., & Indriyani, W. (2022). Efektivitas media visual dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2789–2800. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2456>
- Sari, M., & Nugroho, A. (2023). Analisis kendala keterampilan berbicara anak usia dini di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 67–78. <https://doi.org/10.21009/jppa.5.2.67-78>
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.
- Smith, J., & Johnson, L. (2023). Parental involvement and its impact on early language development. *Journal of Family Studies*, 29(4), 512–527. <https://doi.org/10.1080/13229400.2022.2156789>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, R., & Hermawan, D. (2023). Kolaborasi guru dan peneliti dalam penelitian tindakan kelas di PAUD. *Jurnal Pendidikan Guru PAUD*, 8(1), 12–24. <https://doi.org/10.17509/jp%2520paud.v8i1.54321>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wijaya, A., & Suryana, D. (2023). Pembelajaran berbasis bermain untuk pengembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 101–115. <https://doi.org/10.31098/jpaud.v7i2.765>
- Yuliasuti, N., & Rahman, T. (2022). Aspek-aspek keterampilan berbicara pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 45–56. <https://doi.org/10.21831/jpa.v11i1.49876>