



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 1705-1714

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.2177

Efektivitas Model *Role Play* Berbasis Budaya Lokal dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa dan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Arifatul Husna¹, Rachma Hasibuan², Kartika Rinakit Adhe³, Mohammad Syahidul Haq⁴, dan Denok Dwi Anggraini⁵

^{1,2,3,4} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

⁵Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Madura

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan menguji efektivitas model *role play* dalam mengembangkan kemampuan bahasa dan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ihsan Omben, Kabupaten Sampang. Latar belakang didasarkan pada temuan awal bahwa kemampuan bahasa dan sosial anak belum optimal, ditandai dominasi bahasa daerah, rendahnya kepercayaan diri berbicara, serta kesulitan berinteraksi kelompok. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen nonrandomized pretest-posttest control group. Subjek berjumlah 30 anak dibagi menjadi kelompok eksperimen ($n=15$) dengan perlakuan *role play* selama enam minggu dan kelompok control ($n=15$) dengan pembelajaran rutin. Data dikumpulkan melalui observasi terstruktur menggunakan instrument tervalidasi dan dianalisis dengan uji Mann-whitney U. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen, dengan rata-rata kemampuan bahasa meningkat dari 52,4 menjadi 78,6 ($N-Gain=0,55$) dan keterampilan sosial dari 50,1 menjadi 76,9, dibandingkan kelompok control yang meningkat minimal ($p=0,001<0,05$). Kebaruan penelitian terletak pada penggunaan skenario *role play* berbasis budaya lokal sampang yang meningkatkan relevansi dan efektivitas intervensi. Temuan ini membuktikan bahwa *role play* berbasis budaya lokal tidak hanya meningkatkan produksi bahasa, tetapi juga memfasilitasi interaksi sosial melalui konstruksi makna kolaboratif serta berkontribusi secara teoritis dan praktis.

Kata Kunci : *Role Play*; Kemampuan Bahasa; Keterampilan Sosial; Anak Usia Dini

ABSTRACT. This study aims to examine the effectiveness of the *role play* model in developing language abilities and social skills of children aged 5-6 years at TK Al-Ihsan Omben, Sampang Regency. The background is based on preliminary findings indicating that children's language and social skills were not optimally developed, as shown by the dominance of local language use, low confidence in speaking, and difficulties in group interaction. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a nonrandomized pretest-posttest control group. The subjects consisted of 30 children divided into an experimental group ($n=15$), which received *role play* intervention for six weeks, and a control group ($n=15$), which followed regular learning activities. Data were collected through structured observation using validated instruments and analyzed using the Mann-Whitney U test. The results showed a significant improvement in the experimental group, with the average language ability increasing from 52.4 to 78.6 ($N-Gain = 0.55$) and social skills from 50.1 to 76.9, compared to the control group which showed only minimal improvement ($p=0.001<0.05$). The novelty of this study lies in the contextualization of *role play* scenarios based on local culture of Sampang, which enhances the relevance and effectiveness of the intervention. These findings demonstrate that culturally-based *role play* not only improves language production but also facilitates social interaction through collaborative meaning-making, contributing both theoretically and practically.

Keyword : *Role Play*, Language Skills, Social Skills, Early Childhood

Copyright (c) 2026 Arifatul Husna dst.

✉ Corresponding author : Arifatul Husna

Email Address : arifaalimam992@gmail.com

Received 20 April 2026, Accepted 21 Mei 2026, Published 21 Mei 2026

PENDAHULUAN

Masa usia dini merupakan periode fundamental dalam pembentuk dasar kepribadian, bahasa, serta kemampuan sosial emosional anak [1]. Pada rentang usia 5-6 tahun, anak memasuki fase perkembangan bahasa yang semakin kompleks, dimana bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana berpikir, mengekspresikan ide, dan membangun relasi sosial. Perkembangan bahasa yang optimal pada tahap ini menjadi fondasi penting bagi keberhasilan belajar dan penyesuaian sosial pada jenjang Pendidikan selanjutnya [2].

Secara teoritis, pemerolehan bahasa pada anak bersifat multidimensional, melibatkan kapasitas bawaan sekaligus lingkungan. Chomsky dalam Khalifah melalui konsep *Language Acquisiton Device (LAD)* menyatakan bahwa setiap anak memiliki perangkat kognitif bawaan untuk memperoleh bahasa secara alami. Namun, kapasitas tersebut hanya berkembang optimal apabila didukung lingkungan yang kaya dan bermakna [3]. Piaget dalam Karacuha menambahkan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional, dimana bermain simbolik menjadi wahana utama dalam mengembangkan kemampuan representasional dan berpikir abstrak [4]. Sementara itu, Vygotsky dalam Leong menegaskan bahwa interaksi sosial dalam zone of proximal development (ZPD) memungkinkan anak mencapai kemampuan lebih tinggi melalui scaffolding dari guru dan teman sebaya [5]. Pada dimensi psikososial, Erikson dalam Pandey menyatakan bahwa anak usia 3-6 tahun berada pada tahap *initiative vs guilt*, dimana bermain sosial menjadi media utama untuk melatih inisiatif, regulasi diri, kerja sama dan empati [6].

Salah satu bentuk pembelajaran berbasis bermain (*play based learning*) yang relevan adalah model *role play* atau bermain peran. Dalam kegiatan ini, anak mengambil peran tertentu seperti dokter, pedagang, atau anggota keluarga serta membangun dialog dan narasi bersama teman sebaya. Aktivitas tersebut memungkinkan anak mempraktikkan kosa kata, menyusun kalimat, dan mengekspresikan gagasan dalam konteks sosial yang bermakna. Rokhani menemukan bahwa peningkatan signifikan pada kelancaran berbicara dan penguasaan kosakata setelah penerapan *role play* secara bertahap [7]. Sementara Kusnierek menunjukkan bahwa metode ini meningkatkan frekuensi produksi bahasa sekaligus menurunkan kecemasan berbicara [8]. Pada aspek sosial emosional, Wirahandayani juga membuktikan bahwa *role play* berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial anak PAUD, dengan kelompok eksperimen menunjukkan skor empati dan kerja sama yang secara signifikan lebih tinggi dibanding kelompok control [9]. Integrasi konteks budaya lokal dalam skenario bermain peran meningkatkan keterlibatan anak secara kognitif maupun afektif.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas *role play*, terdapat tiga kesenjangan yang belum terisi secara memadai. Pertama, kajian terdahulu umumnya meneliti perkembangan bahasa atau perkembangan sosial secara terpisah, belum mengintegrasikan keduanya dalam satu intervensi [9]. Kedua, skenario *role play* yang digunakan dalam penelitian sebelumnya cenderung bersifat generik dan tidak mempertimbangkan konteks budaya lokal sebagai mediator perkembangan anak [10]. Ketiga, belum ada penelitian yang secara eksplisit mengintegrasikan teori LAD Chomsky

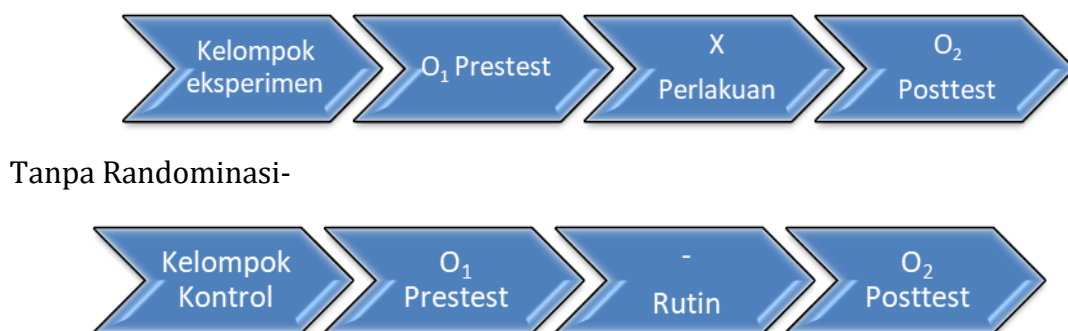
dan ZPD Vygotsky sebagai landasan teoritis komplementer dalam satu kerangka intervensi role play untuk anak usia dini. Penelitian ini dirancang untuk menjawab ketiga kesenjangan tersebut. Kebaruan yang ditawarkan terletak pada penerapan model *role play* terstruktur yang dikontekstualisasikan dengan budaya lokal Kabupaten Sampang, sekaligus mengintegrasikan perspektif LAD dan ZPD dalam satu desain intervensi yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan bahasa dan keterampilan sosial secara simultan dan holistik.

Berdasarkan observasi awal di TK Al-Ihsan Omben, kabupaten Sampang, ditemukan bahwa kemampuan bahasa dan keterampilan sosial anak belum berkembang secara optimal. Sebagian besar anak masih terbatas dalam penggunaan bahasa Indonesia, kurang percaya diri saat berbicara, serta menunjukkan kesulitan dalam berbagi, bekerja sama, dan berinteraksi dalam kelompok. Data awal menunjukkan bahwa dari 30 anak yang diobservasi, hanya sekitar 35% yang mampu Menyusun kalimat sederhana dalam bahasa Indonesia dengan lancar, dan hanya 30% yang menunjukkan perilaku kerjasama aktif dalam kegiatan kelompok. Kondisi ini diperparah oleh dominasi bahasa daerah (Madura) dalam kehidupan sehari-hari, yang menciptakan jarak antara bahasa rumah dan bahasa pembelajaran di sekolah. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*quasi experimental*) untuk menguji efektivitas model role play dalam mengembangkan kemampuan bahasa dan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun. Desain yang digunakan adalah *nonrandomized pretest-posttest control group design*, yaitu membandingkan dua kelompok tanpa melakukan randomisasi dalam pembagian peserta penelitian [11]. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran dengan model role play berbasis budaya lokal, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran rutin. Pengukuran dilakukan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*), sebagaimana tampak pada bagan desain di atas.

Nonrandomized pretest-posttest control group design



Gambar 1. Desain penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Al-Ihsan Omben, Kabupaten Sampang, pada bulan Juli-September (semester I tahun ajaran 2025/2026). Subjek penelitian adalah 30 anak kelompok B usia 5-6 tahun yang dibagi menjadi dua kelompok menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling): 15 anak kelas B1 sebagai kelompok eksperimen dan 15 anak B2 sebagai kelompok kontrol. Teknik total sampling dipilih karena populasi di kelas PAUD berskala kecil sehingga seluruh anggota populasi dijadikan subjek penelitian [12]. Sebagaimana disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi subjek penelitian

No	Nama Sekolah	Kelompok	Jumlah
1	TK Al-Ihsan Omben	B1 (Kelompok Eksperimen)	15
2	TK Al Ihsan Omben	B2 (Kelompok Kontrol)	15
Total			30

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *role play* berbasis budaya lokal sampang, yang mencakup dimensi: (1) penggunaan properti dan kostum autentik yang relevan dengan kehidupan lokal (pedagang pasar tradisional, petani, perangkat desa), (2) peran sebagai tokoh nyata dalam konteks sosial budaya setempat, serta (3) keterampilan pra akademis yang dilatihkan melalui bermain peran, meliputi mendengarkan aktif, pemecahan masalah, dan kerja sama. Skenario yang digunakan antara lain bermain peran sebagai pedagang tradisional sampang, sebagai petani dan penjual hasil bumi, serta sebagai perangkat desa yang membantu warga. Setiap sesi *role play* dilaksanakan selama 45-60 menit, tiga kali perminggu, selama enam minggu, dengan total 18 sesi perlakuan [13].

Variabel terikat pertama adalah kemampuan bahasa yang mencakup tujuh dimensi yaitu, pemahaman bahasa, pengungkapan bahasa, struktur bahasa, kosa kata (semantik), pelafalan (fonologi), pragmatik dan pra literasi. Variabel terikat kedua adalah keterampilan sosial yang mencakup enam dimensi yaitu, inisiatif sosial, kerja sama, empati, kepedulian, berbagi, regulasi emosi dan komunikasi non verbal.

Tabel 2. Variabel terikat

Variabel	Dimensi	Jumlah Indikator
Kemampuan Bahasa	Pemahaman, pengungkapan, struktur, kosa kata, pelafalan, pragmatic, pratalisan	21 item
Keterampilan Sosial	Inisiatif sosial, kerja sama, empati, kepedulian, berbagi, regulasi emosi, komunikasi non verbal	21 item

Data dikumpulkan melalui observasi nonpartisipan terstruktur menggunakan lembar observasi yang dikembangkan berdasarkan indikator kemampuan bahasa dan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun. Validitas instrumen diperoleh melalui *expert judgement* yang melibatkan dua dosen pembimbing dan satu pakar PAUD, dengan hasil koefisien validitas Aiken's V sebesar 0,82 (kategori tinggi $V > 0,75$). Reabilitas instrumen diuji menggunakan *interrater reliability* dengan dua observer independen melalui aplikasi jamovi, menghasilkan nilai *Intraclass Correlation Coefficient* (ICC) sebesar 0,87 (kategori baik) [14].

Analisis data dilakukan dalam dua tahap. Pertama, uji prasyarat meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas levene. Karena data tidak memenuhi asumsi normalitas, analisis dilanjutkan dengan uji Mann-Whitney U untuk membandingkan perbedaan skor antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kedua, analisis N-Gain dilakukan untuk mengukur besar peningkatan dengan kategori: tinggi ($>$

0,70), sedang (0,30-0,70), dan rendah (<0,30). Seluruh analisis dilakukan menggunakan aplikasi Jamovi pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji prasyarat menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal ($p<0,05$). Oleh karena itu, analisis hipotesis dilakukan menggunakan uji Mann-Whitney U. Rekapitulasi hasil pretest dan posttest kemampuan bahasa dan keterampilan sosial pada kelompok eksperimen (KE) dan kelompok kontrol (KK) disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pretest-posttest Kemampuan Bahasa dan Keterampilan Sosial.

Variabel	Pretest KE	Posttest KE	Pretest KK	Posttest KK	N-Gain KE	N-Gain KK	U	P
Kemampuan Bahasa	52,4	78,6	51,8	58,2	0,55	0,14	18,5*	0,001
Keterampilan Sosial	50,1	76,9	49,7	56,4	0,53	0,13	19,0*	0,001

*Keterangan: KE= Kelompok Eksperimen; KK= Kelompok Kontrol; tanda * menunjukkan signifikan pada $\alpha = 0,05$

Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata kemampuan bahasa dari 52,4 (pretest) menjadi 78,6 (posttest), dengan N-Gain sebesar 0,55 (kategori sedang tinggi). Sebaliknya, kelompok kontrol hanya meningkat dari 51,8 menjadi 58,2 (N-Gain = 0,14). Uji Mann-Whitney U menghasilkan nilai $U = 18,5$ dengan $p = 0,001$ ($p<0,05$). Sehingga H_0 ditolak.

Pola serupa ditemukan pada variabel keterampilan sosial. Kelompok eksperimen meningkat dari 50,1 menjadi 76,9 (N-Gain = 0,53), sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat dari 49,7 menjadi 56,4 (N-Gain = 0,13; $p = 0,001<0,05$). Secara keseluruhan, data kuantitatif ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok pada kedua variabel.

Peningkatan kemampuan bahasa pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui kerangka teori Noam Chomsky, khususnya konsep *language acquisition device (LAD)*. Chomsky dalam Khalifah Z berpendapat bahwa setiap anak memiliki perangkat kognitif bawaan untuk memperoleh bahasa secara alami tanpa instruksi formal [3]. Namun, LAD ini memerlukan stimulasi lingkungan yang kaya dan bermakna agar berkembang secara optimal. Model *role play* berbasis budaya lokal terbukti menyediakan konteks stimulasi tersebut secara konsisten selama enam minggu intervensi.

Aktivitas *role play* menyediakan konteks autentik dan bermakna bagi anak untuk mempraktikkan berbagai dimensi kemampuan bahasa secara terintegrasi. Ketika anak memerankan tokoh pedagang pasar tradisional atau petani lokal, anak dituntut untuk menggunakan kosakata spesifik, menyusun kalimat yang gramatikal, dan menyesuaikan register bahasa sesuai konteks. Proses ini merupakan manifestasi dari transformasi *competence* (pengetahuan internal) menjadi *performance* (produksi bahasa nyata) yang dipicu oleh konteks komunikatif yang bermakna [15].

Secara mekanistik, peningkatan kemampuan bahasa berlangsung melalui tiga tahapan. Pertama, skenario bermain peran berbasis budaya lokal menyediakan model bahasa yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan anak, sehingga memudahkan

penyerapan pola bahasa baru. Kedua, interaksi dan dialog selama role play mendorong anak untuk berbicara secara aktif sehingga kemampuan bahasa semakin terlatih. Ketiga, umpan balik dari teman sebaya dan guru selama kegiatan berlangsung membantu anak untuk memperbaiki kesalahan secara tidak langsung, sehingga pemahaman aturan bahasa berkembang secara organik

Nilai N-Gain sebesar 0,55 pada penelitian ini melampaui temuan Wintari (2015) yang melaporkan N-Gain 0,42 [16] dan Rachman dengan N-Gain 0,48 [1]. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Rokhani yang mencatat peningkatan frekuensi penggunaan kalimat majemuk dan kosa kata kontekstual melalui role play, serta penelitian lain yang membuktikan bahwa role play meningkatkan frekuensi produksi bahasa spontan sekaligus menurunkan kecemasan berbicara [7]. Penggunaan properti autentik seperti kostum dan alat peraga di TK Al-Ihsan Omben, Sampang terbukti memperkaya input bahasa dan mempercepat pembentukan skema linguistik yang lebih kompleks pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini selaras dengan pandangan Otto dalam Jannah bahwa perkembangan bahasa anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kualitas dan keberagaman konteks komunikasi [17].

Keterampilan sosial anak pada kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dengan N-Gain = 0,53, jauh melampaui kelompok kontrol (N-Gain = 0,13). Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui perspektif Lev Vygotsky, terutama konsep ZPD, *Scaffolding*, dan mediasi sosial budaya. Vygotsky dalam Margolis (2020) menegaskan bahwa perkembangan kognitif dan sosial anak tidak berlangsung secara individual, melainkan dalam konteks interaksi sosial yang bermakna, ZPD didefinisikan sebagai jarak antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensial yang dicapai dengan bantuan orang lain [18].

Model role play secara inheren menciptakan situasi ZPD yang dinamis. Dalam setiap sesi bermain peran, anak yang lebih percaya diri dan kompeten secara sosial berfungsi sebagai scaffolder alami bagi teman-temannya. Mekanisme ini berjalan melalui tiga proses yang saling berkaitan: (1) negosiasi peran yang menuntut komunikasi dan kesepakatan bersama, (2) ko-konstruksi narasi yang memerlukan koordinasi perspektif antar peserta, dan (3) peer scaffolding yang terjadi secara alami. Ketika anak yang lebih kompeten membimbing temannya melalui demonstrasi dan umpan balik.

Aspek empati dan kepedulian mengalami peningkatan bermakna pada kelompok eksperimen. Ketika anak memerankan tokoh yang berada dari dirinya sendiri, seperti pedagang yang melayani pembeli atau perangkat desa yang membantu warga, anak berlatih mengambil perspektif orang lain, yang merupakan fondasi perkembangan empati [19]. Temuan ini didukung oleh hasil penelitian Wirahandayani yang membuktikan pengaruh positif metode *role play* terhadap perkembangan sosial emosional anak PAUD. Selain itu, aspek regulasi emosi juga terbukti berkembang, dimana anak belajar menahan impuls, menunggu giliran berbicara, dan mengelola frustrasi. Mekanisme ini selaras dengan konsep internalisasi aturan sosial melalui *make believe play* dari Vygotsky.

Kebaruan pada penelitian ini terletak pada penerapan model *role play* yang dikontekstualisasikan dengan karakteristik budaya lokal Kabupaten Sampang. Skenario bermain peran dirancang menggunakan referensi profesi, situasi dan nama-nama yang familiar bagi anak dalam kehidupan sehari-hari anak, seperti pedagang pasar tradisional, petani dan perangkat desa. Pendekatan ini sejalan dengan konsep mediasi sosial budaya oleh Vygotsky, yang menekankan pada alat-alat budaya termasuk simbol, bahasa dan praktik sosial lokal, merupakan mediator utama dalam perkembangan kognitif dan sosial anak.

Kontekstualisasi budaya lokal juga terbukti efektif mengatasi hambatan utama yang ditemukan pada observasi awal, yaitu dominasi bahasa daerah (Madura) dan kurangnya kepercayaan diri anak dalam berbahasa Indonesia. Dengan mengintegrasikan elemen budaya yang dikenal anak ke dalam skenario *role play*, jarak antara bahasa rumah dan bahasa pembelajaran diminimalkan, sehingga anak lebih mudah beralih kode dan mengembangkan kemampuan bilingual yang adaptif. Temuan ini memperkuat argumen bahwa efektivitas *role play* tidak hanya ditentukan oleh metodenya sendiri, tetapi juga oleh seberapa jauh konteks skenario bermain peran mencerminkan kehidupan sosial budaya anak, sebagaimana diadvokasi oleh Bank dalam L. Heitner tentang pentingnya pendidikan yang responsif terhadap konteks budaya lokal anak [20].

Salah satu temuan paling signifikan dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan parallel antara kemampuan bahasa ($N\text{-Gain} = 0,55$) dan keterampilan sosial ($N\text{-Gain} = 0,53$) pada kelompok eksperimen pola peningkatan yang hamper setar ini mengindikasikan bahwa kedua domain perkembangan bersifat terintegrasi bukan terpisah dalam satu proses interaktif yang difasilitasi oleh *role play*. Sintesis teori Chomsky dan Vygotsky dapat menjelaskan dinamika ini: LAD Chomsky menyediakan kapasitas bawaan untuk berbahasa, sementara ZPD Vygotsky menyediakan konteks sosial yang diperlukan untuk mengaktualisasikan kapasitas tersebut [21]. Dalam sesi *role play*, perkembangan bahasa secara bersamaan memfasilitasi interaksi sosial yang lebih kaya, dan sebaliknya, kualitas interaksi sosial yang meningkat mendorong penggunaan bahasa yang lebih variatif dan kompleks. Siklus ko-konstruktif ini menghasilkan momentum perkembangan yang bersifat sinergis.

Temuan ini selaras dengan penelitian Rachman yang menemukan bahwa model bermain terstruktur berpengaruh signifikan terhadap perkembangan bahasa dan sosial emosional anak usia dini secara simultan, serta konsisten dengan perspektif holistik perkembangan anak [1]. Kontribusi teoritis penelitian ini terletak pada pembuktian empiris bahwa integrasi LAD (nativitas) dan ZPD (sosiokultural) tidak hanya kompatibel secara konseptual, tetapi juga saling melengkapi secara operasional dalam desain intervensi pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan temuan penelitian ini, model *role play* yang terstruktur dan kontekstual memiliki implikasi praktis yang signifikan bagi pengembangan kurikulum dan praktik pembelajaran di PAUD. Terdapat empat implikasi utama yang perlu menjadi perhatian pendidik. 1). Guru perlu merancang skenario bermain peran yang autentik dan relevan dengan konteks sosial budaya anak, sehingga motivasi intrinsik anak untuk berbahasa dan berinteraksi dapat dimaksimalkan. 2). Alokasi waktu yang memadai,

minimal tiga sesi perminggu selama enam minggu diperlukan agar anak memiliki kesempatan untuk memasuki ZPD dan mengalami scaffolding dari teman sebaya, sebagaimana terbukti efektif dalam penelitian ini. 3). Guru berperan sebagai fasilitator yang secara aktif menyediakan *scaffolding linguistik*, seperti memodelkan kalimat yang lebih kompleks, memperkenalkan kosa kata baru dalam konteks dan mendorong elaborasi narasi selama sesi *role play* berlangsung. 4). Evaluasi berbasis observasi yang sistematis menggunakan instrumen yang mencakup seluruh dimensi kemampuan bahasa dan keterampilan sosial perlu diterapkan secara konsisten untuk memantau perkembangan anak secara holistik.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mendukung rekomendasi agar model *role play* berbasis budaya lokal dijadikan sebagai salah satu metode inti dalam kurikulum merdeka di PAUD, khususnya dalam domain jati diri dan domain dasar-dasar literasi dan STEAM [22], sejalan dengan semangat kurikulum yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman, bermain dan relevansi dengan konteks kehidupan nyata anak.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa model *role play* berbasis budaya lokal Kabupaten Sampang efektif mengembangkan kemampuan bahasa dan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun secara simultan ($N\text{-Gain} = 0,55$; $p = 0,001$). Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi konsep LAD Chomsky dan ZPD Vygotsky dalam satu desain intervensi yang dikontekstualisasikan dengan referensi budaya madura, sebuah pendekatan yang terbukti mengatasi hambatan linguistik akibat dominasi bahasa daerah sekaligus mengakselerasi perkembangan dua domain secara bersamaan. Temuan ini merekomendasikan agar model *role play* berbasis budaya lokal diadopsi sebagai praktik inti dalam kurikulum merdeka PAUD untuk mendukung perkembangan kompetensi bahasa dan sosial anak secara holistik. Penelitian ini dibatasi oleh ukuran sampel kecil ($n=30$) pada satu Lembaga PAUD. Penelitian ini selanjutnya disarankan menggunakan sampel yang lebih besar dengan cakupan Lokasi yang lebih luas, serta menambahkan pengukuran tindak lanjut untuk menilai keberlanjutan efek intervensi.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan pihak institusi yang telah memberikan arahan, dukungan akademis, serta fasilitas selama proses penelitian berlangsung. Apresiasi yang sebesar-besarnya juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh civitas TK Al-Ihsan Omben, Kabupaten Sampang, atas keterbukaan dan kerja sama yang diberikan selama pelaksanaan intervensi. Penelitian ini juga tidak terlepas dari dukungan lembaga yang telah menyediakan pendanaan sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan praktik pembelajaran anak usia dini di Indonesia.

REFERENSI

- [1] Y. A. Rachman, "Pengaruh Model Bermain Terstruktur terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial-Emosional Anak Usia Dini di PAUD Kecamatan Temanggung," *Al Hijaiyah J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, hal. 1–4, 2025.
- [2] N. A. D. Adelia, "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran," *Cerdas J. Pendidik*, vol. 4, no. 1, hal. 25–35, 2025, doi: 10.58794/cerdas.v4i1.590.
- [3] Z. Khalilah, S. Amalia, M. G. A. Nasser, S. Nasution, dan A. R. E. E. A. Ghaffar Balah, "The Role of The Language Acquisition Device Theory in Second Language Acquisition: A Psycholinguistic Study of Arabic Language Learning," *Bull. Soc. Stud. Community Dev.*, vol. 3, no. 1, hal. 43–54, Jan 2025, doi: 10.61436/bsscd/v3i1.pp43-54.
- [4] E. Ay Karaçuha dan A. Çebi, "The effect of symbolic play activities on first reading and writing skills," *Turkish J. Educ.*, vol. 13, no. 2, hal. 110–135, Apr 2024, doi: 10.19128/turje.1212118.
- [5] D. J. Leong dan E. Bodrova, "Vygotsky's Zone of Proximal Development," *Simply Psychol.*, vol. 2, no. 4, hal. 0–2, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.simplypsychology.org/piaget-vs-vygotsky.html>
- [6] C. S. Pandey dan S. Singh, "Stress In The Modern World: Theoretical Insights And Practical Interventions," *Int. J. Creat. Res. Thoughts*, vol. 13, no. 8, hal. 2320–2882, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <http://www.ijcrt.org/1234>
- [7] N. Rokhani, "The Influence of Role Playing Methods on Early Childhood Language Development," *Indo-MathEdu Intellectuals J.*, vol. 5, no. 1, hal. 106–114, Jan 2024, doi: 10.54373/imeij.v5i1.747.
- [8] R. Ridayani dan M. B. Purwanto, "Enhancing Speaking Skills Through Role Play and Multimedia Technology," *Refleks. J. Penelit. Tindakan*, vol. 2, no. 1, hal. 1–12, Jun 2024, doi: 10.70437/refleksi.v2i1.413.
- [9] M. Wirahandayani, W. Rakhmawati, dan E. A. Rukmasari, "The Effect of Role Playing Methods on Social-emotional Development in Preschool Children," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, hal. 1156–1168, Mar 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3626.
- [10] Z. Huadan dan R. Omar, "Integrating Cultural and Local Contexts into Play Based Science Literacy for Preschoolers in Nanchang, China," *Int. J. Acad. Res. Progress. Educ. Dev.*, vol. 14, no. 3, hal. 457–468, Jul 2025, doi: 10.6007/IJARPED/v14-i3/25953.
- [11] M. G. Isnawan, "Quasi-Experimental Design," in *The SAGE Encyclopedia of Communication Research Methods*, 2455 Teller Road, Thousand Oaks California 91320: SAGE Publications, Inc, 2017. doi: 10.4135/9781483381411.n478.
- [12] S. Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta, 2019. [Daring]. Tersedia pada: <https://library.seskotni.ac.id/?mod=book&op=detail&identifier=jbpksesko-cykf70n5fb>
- [13] A. D. Pertiwi, "Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak*, vol. 5, no. 1, Jun 2016, doi: 10.21831/jpa.v5i1.12372.
- [14] H. Park dan J. Lee, "Exploring the Validity of Behavior Coding," *Field methods*, vol. 30, no. 3, hal. 225–240, Agu 2018, doi: 10.1177/1525822X18781881.
- [15] H. Farhan, "Exploring the Competence-Performance Gap among EFL Learners: A Chomskyan Perspective," *Int. J. Multidiscip. Res. Growth Eval.*, vol. 6, no. 6, hal. 669–679, 2025, doi: 10.13140/RG.2.2.24941.86246.

- [16] H. Hikmawati, T. Takasun, dan L. L. U. Hikmah, "Penerapan Metode Bermain Peran sebagai Upaya untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Peserta Didik," *Unram J. Community Serv.*, vol. 2, no. 4, hal. 116–121, Des 2021, doi: 10.29303/ujcs.v2i4.161.
- [17] H. Friantary, "Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini," *Zuriah J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, hal. 127, Des 2020, doi: 10.29240/zuriah.v1i2.2100.
- [18] A. A. Margolis, "Zone of Proximal Development, Scaffolding and Teaching Practice," *Cult. Psychol.*, vol. 16, no. 3, hal. 15–26, 2020, doi: 10.17759/chp.2020160303.
- [19] H. Z. Lubis dan N. Ardilla, "Model Pembelajaran Anak Usia Dini di TK Babarsari," *J. Raudhah*, vol. 11, no. 2, hal. 171, Nov 2023, doi: 10.30829/raudhah.v11i2.2803.
- [20] K. L. Heitner dan M. Jennings, "Culturally Responsive Teaching Knowledge and Practices of Online Faculty," *Online Learn.*, vol. 20, no. 4, hal. 54–78, Des 2016, doi: 10.24059/olj.v20i4.1043.
- [21] Y. Colliver dan N. Veraksa, "Vygotsky's contributions to understandings of emotional development through early childhood play," *Early Child Dev. Care*, vol. 191, no. 7–8, hal. 1026–1040, Jul 2021, doi: 10.1080/03004430.2021.1887166.
- [22] K. BSKAP, "Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 009/H/KR/2022 Dimensi, Elemen, dan Sub Elemen Profil Pelajar Pancasila pada kurikulum merdeka." 2022. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.ainamulyana.com/2022/09/dimensi-elemen-dan-subelemen-profil.html>