

Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Guna Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak Usia Dini

Sulis Setiawati¹, Meilla Dwi Nurmala^{2✉}, Raudah Zaimah Dalimunthe³
(1,2,3) Bimbingan dan Konseling, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

✉ Corresponding author
2285200033@untirta.ac.id

Abstrak

Komunikasi interpersonal merupakan keterampilan dasar yang penting bagi perkembangan sosial anak usia dini. Penelitian ini bertujuan mengetahui kemampuan komunikasi interpersonal anak serta efektivitas metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkannya di TK Raudhatul Aflah Kabupaten Bekasi. Indikator penelitian mengacu pada aspek komunikasi interpersonal menurut Joseph A. DeVito. Penelitian menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain pre-test dan post-test terhadap 13 anak. Analisis data dilakukan melalui uji Wilcoxon Signed Rank Test dan N-gain. Hasil menunjukkan rata-rata pre-test sebesar 7,61 dan post-test sebesar 16,23. Uji hipotesis menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga hipotesis diterima. Uji N-gain memperoleh skor 0,77 dengan kategori tinggi dan persentase 77,8% dengan interpretasi efektif. Dengan demikian, metode bermain peran efektif meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini.

Kata Kunci: *Komunikasi Interpersonal, Bermain Peran, Pra-eksperimen*

Abstract

Interpersonal communication is a fundamental skill that is important for the social development of early childhood. This study aims to determine children's interpersonal communication skills and the effectiveness of the role-playing method in improving these skills at Raudhatul Aflah Kindergarten, Bekasi Regency. The research indicators refer to the aspects of interpersonal communication proposed by Joseph A. DeVito. This study employed a pre-experimental method with a pre-test and post-test design involving 13 children. Data were analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test and N-gain test. The results showed an average pre-test score of 7.61 and a post-test score of 16.23. The hypothesis test produced an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$, indicating that the hypothesis was accepted. The N-gain test obtained a score of 0.77, categorized as high, with an N-gain percentage of 77.8%, interpreted as effective. Thus, the role-playing method is effective in improving children's interpersonal communication skills.

Keywords: *Internasional Communication, Role Playing, Pre-eksperimen*

Article info

Submitted: Juni 03, 2026; Accepted: September 6 2026; Published: September 6, 2026

PENDAHULUAN

Dalam ([Undang-Undang RI No. 20, 2003](#)) mengenai Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab 1, Pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Proses pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini terdapat perkembangan sosial, yang memiliki arti bahwa ia tidak dapat

hidup sendiri. Manusia merupakan makhluk sosial. Hal tersebut memiliki arti bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri. Manusia memiliki ketergantungan terhadap makhluk hidup lainnya. Oleh karena itu, manusia dituntut memiliki keterampilan sosial yang dapat menjadikannya bagian dari sebuah kelompok. Anak usia dini mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dengan guru, bekerja sama dalam pembelajaran, bermain dengan teman, dan berinteraksi dengan orang sekitarnya di dalam kelas maupun di luar kelas (Semrud-Clikeman dalam (Puspa et al., 2018)). Anak usia dini dapat menjalin komunikasi dengan menyatakan apa yang ia inginkan namun tetap mengedepankan perasaan perasaan orang lain serta menghargai pendapat orang lain, hal tersebut tidak luput dari keterlibatan orang tua maupun keluarga dalam mengembangkan kemampuan komunikasi pada anak dan menempatkan anak di lingkungan yang baik (Dwi Nur Rahma Mardiyani & Widyasari, 2023).

Elliot, Malecki, serta Demaray dalam (Jurevičienė et al., 2012) menjelaskan keterampilan sosial menjadi keterampilan penting yang perlu dimiliki seseorang karena keterampilan ini terwujud sebagai kemampuan untuk menjalin hubungan yang mana di dalamnya saling berbagi, saling meminta bantuan satu sama lain, dan lainnya. Dapat diketahui bahwasanya keterampilan sosial yaitu termasuk ke dalam keterampilan yang sangatlah diperlukan oleh manusia dalam peranannya menjadi makhluk sosial. Keterampilan sosial pengembangannya bisa dilakukan lewat aktivitas sehari-hari, salah satu pengembangan keterampilan sosial di mana bisa dijalankan lewat kegiatan sehari-hari yaitu keterampilan komunikasi. Keterampilan ini dapat dilaksanakan bisa dengan nonverbal ataupun yang verbal. Diterangkan oleh Maryani dalam (Lumbantobing & Maryani, 2024) bahwasanya yaitu "keterampilan sosial ialah suatu keterampilan agar dapat melakukan interaksi bersama lingkungannya". (Permendiknas No. 58, 2009) menjelaskan mengenai aspek perkembangan sosial emosional anak yaitu: 1) Mampu bekerja sama dengan teman, membantu teman; 2) Menghargai serta menerima perbedaan pendapat dengan teman; 3) Menunjukkan emosi yang dirasakan (senang, sedih, bersemangat, dsb) kepada guru dan teman; 4) Disiplin serta menaati peraturan yang ada, baik di lingkungan sekolah maupun dalam permainan; 5) Menunjukkan rasa empati; 6) Memperlihatkan rasa percaya diri; 7) Menghargai kemampuan orang lain.

Salah satu keterampilan sosial ialah keterampilan komunikasi. Komunikasi ialah suatu proses pemberian informasi, ide, pesan, pikiran, gagasan, serta perasaan terhadap individu lainnya atau kelompok guna mencapai tujuan atau kesepakatan bersama (Martha et al., 2024). Dalam kesehariannya aktivitas komunikasi antar manusia dipahami sebagai proses penyampaian pesan antarindividu secara verbal dan nonverbal. Menurut Wahlstrom komunikasi dapat diartikan sebagai proses pertukaran informasi, ide, dan perasaan baik secara verbal maupun nonverbal seperti gestur serta unsur pendukung lain yang mendukung pemahaman makna (Dyatmika T. Dalam (Mukhammad Adib Fahmi & Teddy Dyatmika, 2022)). Dari definisi tersebut dapat dipahami bahwasanya kemampuan komunikasi yaitu kemampuan yang anak miliki saat menjalankan suatu proses hubungan dalam bentuk dua arah maupun juga interaksi bisa dengan verbal ataupun yang nonverbal melalui penggunaan isyarat, simbol, kemudian gambar, ataupun juga tulisan serta ekspresi wajah dengan dapat saling memberikan pengaruh kepada satu dengan yang lainnya serta di dalamnya ditemui informasi, gagasan, pikiran, kemudian juga pesan, ide, lalu terdapat perasaan. Salah satu bentuk komunikasi ialah komunikasi interpersonal. (DeVito, 2013) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan secara verbal maupun nonverbal antara dua orang atau lebih yang saling memengaruhi. Dalam bukunya yang berjudul *The Interpersonal Communication* (DeVito, 2013) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antar manusia yang menjadikan mereka saling "terhubung". Tidak hanya sebatas saling "terhubung" menurut DeVito mereka juga saling bergantung; apa yang dilakukan seseorang berdampak pada orang lain. Komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau di antara kelompok kecil orang-orang dengan umpan balik seketika (Lathi Hapsari et al., 2015). Menurut West dan Turner dalam (Anggraini et al., 2022) komunikasi interpersonal yaitu komunikasi yang dilakukan oleh individu untuk saling bertukar gagasan atau ide dengan individu lain.

Bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk layanan dalam bidang bimbingan dan konseling yang dilaksanakan dalam suasana kelompok, di mana setiap anggota diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif. Menurut Nurihsan, bimbingan kelompok merupakan suatu proses pemberian bantuan yang diberikan untuk individu dalam situasi kelompok (Suci Susilowati et al., 2022). Layanan ini bertujuan untuk menyampaikan informasi yang dapat memperluas wawasan

individu serta mengembangkan potensi diri secara optimal yang dilakukan dalam upaya pencegahan timbulnya suatu permasalahan (Utomo et al., 2021). Pada terjadinya layanan bimbingan dalam bentuk kelompok, kegiatan kemudian juga dinamika kelompok perlu diciptakan agar bisa mendiskusikan berbagai persoalan yang berfungsi untuk pengembangan maupun juga pemecahan masalah peserta didik di mana sebagai peserta layanannya (Hartanti & Nindi Riandika, 2022). Tujuan dari bimbingan kelompok sendiri yaitu sebagai arahan kepada peserta didik yang berada dalam kelompok agar dapat mengoptimalkan hubungan baik dengan dirinya sendiri maupun dengan orang lain yang menjadi bagian dari masyarakat (Fadilah, 2019). Berdasarkan penjelasan yang telah dijabarkan sebelumnya peneliti menggunakan teknik permainan peran (*role playing*) dalam pelaksanaan bimbingan kelompok.

Permainan peran atau *role play* dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi anak (Istiqomah & Ma'sum Aprilly, 2023). Menurut (Mulya Susanti et al., 2025) salah satu strategi yang terbukti efektif dalam merangsang perkembangan sosial anak dapat dicapai melalui kegiatan bermain peran. Melalui permainan dengan teman sebayanya anak-anak dapat meningkatkan kemampuan sosial yang ada pada dirinya serta dapat meningkatkan kreativitas pada anak (Sujiono dalam (Nurhayati et al., 2021). Selain itu melalui bermain peran dapat membantu mereka memahami peran dan tanggung jawab dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, bermain peran dapat dijadikan sebagai kegiatan yang menyenangkan sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. (Krisdiana et al., 2018) menunjukkan bahwa bermain peran adalah aktivitas memainkan peran yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari yang dilakukan oleh anak-anak sesuai dengan peranan yang diberikan, yang melibatkan fantasi atau imajinasi untuk menjadi orang lain atau menjadi diri sendiri dalam situasi tertentu untuk sementara waktu, menciptakan dialog tambahan yang sesuai dengan peranan yang dimainkan, dan membuat skenario tersebut seakan menjadi dunia nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari biasanya. Dapat disimpulkan dari pembahasan diatas melalui permainan peran, anak-anak akan berimajinasi dan mengeksplorasi potensi yang ada dalam diri mereka, serta mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan mendemonstrasikan dan mendiskusikannya, sehingga bersama-sama anak-anak dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Selain itu dari permainan peran anak-anak juga dapat langsung memerankan kisah-kisah dalam kehidupan nyata.

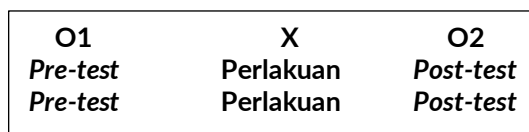
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Prameswari et al., 2025) didapati dari hasil observasi dan pengamatan bahwasannya komunikasi yang terjalin kurang efektif. Prameswari V. et al., menggunakan teknik *role playing* dengan metode penelitian kuantitatif *one group pre-test posttest* untuk meningkatkan efektifitas komunikasi anak usia dini. Keefektifan teknik *role playing* dianalisis menggunakan uji-t dengan hasil *Sig (2-tailed) < taraf signifikan* yaitu $0,000 < 0,05$ dengan Kesimpulan H_0 diterima H_0 ditolak, artinya teknik *role playing* efektif meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal. Dari penjabaran latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) guna Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Pada Anak Usia Dini".

Metode penelitian yang peneliti gunakan ialah kuantitatif pra-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Melalui pengumpulan data yang telah peneliti dapatkan menggunakan angket didapati dari 13 peserta didik yang menjadi sampel bahwa kemampuan komunikasi interpersonalnya berada dalam kategorisasi mulai berkembang. Pada aspek keterbukaan didapati presentase sebesar 15,4%, pada aspek empati sebesar 41,02%, pada aspek sikap mendukung sebesar 53,8%, pada aspek sikap positif sebesar 38,5%, dan pada aspek kesetaraan sebesar 57,7%. Dengan kesimpulan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik *role playing* guna meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini kelas B di TK Raudhatul Aflah Kabupaten Bekasi tahun ajaran 2023/2024 dinyatakan "berpengaruh"

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain *one group pre-test post-test*. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuesioner (angket), observasi dan wawancara. Angket digunakan saat pemberian *pre-test* dan *post-test* yang isinya mengenai aspek-aspek komunikasi interpersonal (DeVito, 2013). Observasi dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah diberikan treatment *role playing*. Pada prosesnya, observasi dilakukan oleh peneliti dan

guru kelas dalam mengamati peserta didik yang menjadi sampel penelitian. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji hipotesis *Wilcoxon Signed Rank Test* dan uji *N-gain*. Berikut rancangan *one group pre-test post-test* yang akan dijelaskan melalui gambar dibawah ini:



**Gambar 1. Rancangan proses penelitian pra eksperimen
(One-group pretest-posttest design)**

Populasi penelitian yang digunakan yaitu peserta didik kelas B dengan rentang umur 5-6 tahun, kemudian diambil sampel penelitian sebanyak 13 peserta didik dengan jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 5 dan peserta didik Perempuan sebanyak 8. Penelitian ini dilakukan di TK Raudhatul Aflah Kabupaten Bekasi di semester genap dimulai di bulan April 2024 pada tahun ajaran 2023/2024.

Metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti pertama kali ialah wawancara dengan guru di sekolah, setelah mendapatkan hasil wawancara peneliti melakukan observasi yang dilakukan bersama guru, kemudian peneliti menyebarkan angket dengan metode pengerjaan peserta didik dibantu dalam membaca dan memahami isi dari angket yang disebarkan. Sebelum angket disebarkan peneliti melakukan *expert judgement* dengan ahli dibidangnya, kemudian dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Sugiharto & Sitinjak mengatakan bahwa validitas berkaitan dengan seberapa jauhnya sebuah instrumen sanggup melakukan pengukuran hal yang semestinya diukur berdasarkan pada tujuan penelitian (Sanaky et al., 2021). Menurut Ghazali dalam penelitian kuantitatif, reliabilitas digunakan untuk menguji sejauh mana suatu instrumen penelitian mampu menghasilkan hasil yang konsisten dalam mengukur indikator dari suatu peubah atau konstruk (Sanaky et al., 2021). Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif, menurut (Sugiyono, 2022) data statistik deskriptif ialah teknik analisis yang digunakan untuk mengurai suatu data dengan memaparkan data-data yang telah diperoleh selama penelitian yang bersifat kuantitatif.

1. Menentukan skor minimal

$$\begin{aligned} I \text{ min} &= \text{nilai terendah} \times \text{jumlah butir pertanyaan} \\ &= 0 \times 20 \\ &= 0 \end{aligned}$$

2. Menentukan skor maksimal

$$\begin{aligned} I \text{ max} &= \text{nilai tertinggi} \times \text{jumlah butir pertanyaan} \\ &= 1 \times 20 \\ &= 20 \end{aligned}$$

3. Menentukan presentase (%)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai presentase

F : Frekuensi dari setiap jawaban angket

N : Jumlah skor ideal

$$\begin{aligned} \text{Contoh: } P &= \frac{10}{20} \times 100\% \\ &= 50\% \end{aligned}$$

Mengenai perhitungan nilai rata-rata pre-test dan post-test memakai rumus sebagai berikut:

$$\text{Mean} = X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Rerata nilai

$\sum x$ = Total skor

n = Total siswa

Untuk uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test* yang mana ini merupakan uji nonparametris untuk menilai signifikansi dua pasang data yang berkorelasi dengan skala ordinal tetapi tidak berdistribusi normal. *Wilcoxon signed rank test* dilakukan untuk mengetahui pengaruh saat sebelum dilakukan perlakuan dan saat setelah dilakukan perlakuan.

Kemudian dilakukan pula uji *N-gain* atau *Normalized* merupakan uji yang biasa digunakan untuk mengetahui seberapa efektifnya suatu treatment dalam meningkatkan kemampuan peserta didik (Sugiyono, 2022). Perhitungan *N-gain* menggunakan rumus dibawah ini:

$$N - gain = Skor Posttest - Skor Pretest$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK Raudhatul Aflah pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 yang berlangsung selama satu bulan setengah terhitung dari tanggal 17 April 2024 – 31 Mei 2024. Penelitian ini menggunakan populasi di kelas B dengan total peserta didik sebanyak 29. Untuk sampel yang digunakan oleh peneliti sebanyak 13 peserta didik dengan kategori komunikasi interpersonal Mulai Berkembang.

Berdasarkan hasil analisis didapati adanya peningkatan nilai antara pre-test dan post-test. Dibawah ini merupakan gambaran nilai perbandingan hasil kelompok eksperimen saat sebelum dan sesudah diberikan layanan role playing, seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test

No	Nama	Kemampuan Komunikasi Interpersonal		Keterangan
		Pre-test	Post-test	
1.	IA	6	16	Meningkat
2.	R	7	18	Meningkat
3.	MFI	8	17	Meningkat
4.	AUS	7	16	Meningkat
5.	SH	9	17	Meningkat
6.	AM	7	16	Meningkat
7.	FA	8	15	Meningkat
8.	MH	6	16	Meningkat
9.	SRZ	9	17	Meningkat
10.	SA	8	16	Meningkat
11.	D	7	14	Meningkat
12.	MTA	8	15	Meningkat
13.	ZN	9	18	Meningkat
Mean		7,61	16,23	Meningkat

Peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik juga dapat dilihat melalui hasil analisis uji Wilcoxon. Berikut analisis hasil uji Wilcoxon terhadap kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik:

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranked Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test Pre-test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	13 ^b	7.00	91.00
	Ties	0 ^c		
	Total	13		
Nilai		Post-test Pre-test		

Z	-3.198 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Dari data diatas dapat diketahui nilai *Positive Ranks* sebesar 13 dengan *Mean Rank* atau rata-rata sebesar 7.00 dan *Sum of Ranks* sebesar 91.00, yang mana pada hasil uji *Wilcoxon* ini terjadi kenaikan dari pengerjaan *pre-test* ke *post-test* dengan 13 responden mengenai kemampuan komunikasi interpersonalnya. Pada nilai *Negative Ranks* tertera angka 0 dengan *Mean Rank* 0 dan *Sum of Ranks* 0, dari angka-angka yang tertera dapat diketahui bahwasannya tidak terjadi penurunan dari *pre-test* ke *post-test*. Untuk nilai *Ties* sebesar 0 artinya tidak ada nilai yang sama antara *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0.001 yang mana nilai tersebut < 0.05. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti layanan bimbingan kelompok dengan metode *role play* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini di TK Raudhatul Aflah kelas B pada tahun ajaran 2023/2024.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode *role play* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial dan komunikasi anak usia dini. Salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dan Wijaya (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan teknik *role play* efektif dalam mengembangkan keterampilan komunikasi anak usia dini. Melalui kegiatan bermain peran, anak memperoleh kesempatan untuk berlatih menyampaikan pendapat, berinteraksi dengan teman sebaya, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan metode *role play* mampu meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik secara signifikan (Nugroho et al., 2025).

Temuan penelitian ini juga mendukung penelitian Gontina, Komariyah, dan Hasanah (2019) yang menyimpulkan bahwa metode *role playing* mampu mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerja sama, memahami perspektif orang lain, serta berkomunikasi secara lebih efektif. Kondisi tersebut selaras dengan hasil penelitian ini, di mana kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik meningkat setelah memperoleh layanan bimbingan kelompok dengan metode *role play* (Gontina et al., 2019).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Shaliha, Muis, dan Santika (2025) yang menyatakan bahwa metode *role playing* berkontribusi terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Aktivitas bermain peran memberikan pengalaman belajar yang mendorong anak untuk berinteraksi, bekerja sama, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dengan teman sebaya (Shaliha et al., 2025).

Hasil penelitian ini juga memperkuat pandangan bahwa pembelajaran yang berpusat pada aktivitas peserta didik (*student-centered learning*) mampu meningkatkan keterampilan komunikasi dibandingkan pembelajaran yang bersifat pasif. Selama pelaksanaan *role play*, peserta didik tidak hanya berlatih berbicara, tetapi juga belajar memahami peran orang lain, mengelola emosi, bekerja sama, dan menyelesaikan permasalahan melalui interaksi sosial. Oleh karena itu, metode *role play* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif layanan bimbingan kelompok yang efektif dalam mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan metode permainan peran (*role playing*) guna meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal pada anak usia dini kelas B di TK Raudhatul Aflah Kabupaten Bekasi tahun ajaran 2023/2024, dapat disimpulkan bahwasannya dari 13 sampel penelitian di dapati kemampuan komunikasi interpersonal peserta didik berada dalam ketegorisasi Mulai Berkembang dengan rentang presentase sebesar 30% - 45%. Berdasarkan hasil pengujian *pre-test* yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 7,61 kemudian kelompok eksperimen diberikan treatment lalu diberikan *post-test* yang mana rata-rata yang diperoleh sebesar 16,23. Melalui hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan metode *role playing* mampu meningkatkan kemampuan

komunikasi interpersonal peserta didik kelas B di TK Raudhatul Aflah Kabupaten Bekasi. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Uji *Wilcoxon Signed Rank Test Asymp. Sig. (2-tailed)* bernilai 0.001 yang mana hal ini merujuk pada pengambilan keputusan hipotesis yaitu jika *Asymp. Sig. (2-tailed)* < 0.05 maka hipotesis diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima karena nilai $0.001 < 0.05$. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing guna meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini kelas B di TK Raudhatul Aflah Kabupaten Bekasi tahun ajaran 2023/2024 dinyatakan “berpengaruh”.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, C., Denny, Ritonga, H., Kristina, L., Syam, M., & Kustiawan, W. (2022). Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 337–342
<https://doi.org/10.31219/osf.io/nm8ub>
- DeVito, J. A. (2013). *The Interpersonal Communication Book*
<https://doi.org/10.4324/9780203056851-8>
- Dwi Nur Rahma Mardiyani, R., & Widyasari, C. (2023). Interaksi teman sebaya dalam mengembangkan perilaku sosial anak usia dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 416–429.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.329>
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan bimbingan kelompok dalam membentuk sikap jujur melalui pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(2), 167.
<https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Hartanti, J., & Nindi Riandika, L. M. (2022). BIMBINGAN KELOMPOK
<https://doi.org/10.22460/fokus.v5i4.8497>
- Istiqomah, R., & Ma'sum Aprily, N. (2023). Meningkatkan keterampilan sosial anak dengan metode bermain peran makro. In *Desember* (Vol. 7, Number 2).
<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia>
- Jurevičienė¹, M., Kaffemanienė¹, I., & Ruškus², J. (2012). *CONCEPT AND STRUCTURAL COMPONENTS OF SOCIAL SKILLS* (Number 3).
- Krisdiana, B. P., Irawati, E., & Kadarisman, A. E. (2018). The effectiveness of role-play integrated with word cards on the effectiveness of role-play integrated with word cards on students' speaking skill for communication students' speaking skill for communication. <https://citeus.um.ac.id/jph>
- Lathi Hapsari, R., Rusmawati, D., & Soedarto Tembalang Semarang, J. S. (2015). Efektivitas komunikasi interpersonal remaja-orangtua dengan self regulated learning siswa: Studi korelasi pada siswa kelas vii (vol. 4, Number 1) <https://doi.org/10.14710/empati.2015.14918>
- Lumbantobing, P., & Maryani, E. (2024). Melatih keterampilan sosial siswa sekolah dasar melalui proyek penguatan profil pelajar pancasila (p5). *jgk (jurnal guru kita)*, 8(2), 406.
<https://doi.org/10.24114/jgk.v8i2.55575>
- Martha, A., Suri, A., Rahmadani Putri, Y., & Novita Sari, Y. (2024). Pengertian komunikasi, komunikasi antarbudaya dan sistem komunikasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*
<https://doi.org/10.61088/annida.v12i2.719>
- Mukhammad Adib Fahmi, & Teddy Dyatmika. (2022). Communication model of da'wah in class ii-a penitentiary pekalongan. *Translitera : Jurnal Kajian Komunikasi Dan Studi Media*, 11(1), 61–70.
<https://doi.org/10.35457/translitera.v11i1.1637>
- Mulya Susanti, M., Dwi Puspita, J., & Untari, S. (2025). The influence of role play on the social emotional development of preschool children at plosoharjo 1 kindergarten.
<https://proceedings.unan.ac.id/index.php/unan>
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI
[https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985)
- Permendiknas No. 58. (2009).
- Prameswari, V., Suryati, & Hartika Utami Fitri. (2025). Efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan komunikasi interpersonal anak di tpa riyadusholihin. *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 6(1), 152–161.
<https://doi.org/10.31943/counselia.v6i1.172>

- Puspa, S., Rachman, D., & Cahyani, I. (2018). Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10515>
- Sanaky, M. M., Saleh, M. La, & Titaley, D. H. (2021). Analisi Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Suci Susilowati, P., Rakhmawati, D., Hartini, T., & Studi Bimbingan dan Konseling, P. (2022). Keefektifan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas xi IPA SMA negeri 1 tanjung. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2).
- Undang-Undang RI No. 20. (2003).
- Utomo, D. P., Masturi, M., & Mahardika, N. (2021). Meningkatkan perilaku sopan santun menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i1.6473>