

**PENELITIAN EKSPERIMEN**  
**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP**  
**PERKEMBANGAN BAHASA ANAK TK AL-HUSNA MALANG**

**SKRIPSI**



Oleh:  
**NOR HANIFAH**  
**1441017**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**2018**

**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP  
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK TK AL-HUSNA MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada  
Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk memenuhi  
salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

Oleh:

**NOR HANIFAH  
14410177**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN  
BAHASA ANAK TK AL-HUSNA MALANG**

**SKRIPSI**

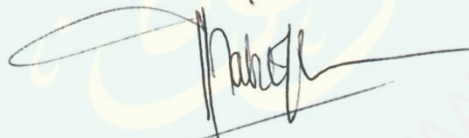
**Oleh:**

**Nor Hanifah**

**NIM: 14410177**

**Telah Disetujui Oleh :**

**Dosen Pembimbing Skripsi,**



**Dr. Zainal Habib, M.Hum**  
**NIP. 196709172006041002**

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Psikologi**



**Dr. Siti Mahmudah, M.Si**  
**NIP.196710291994032001**

**HALAMAN PENGESAHAN**

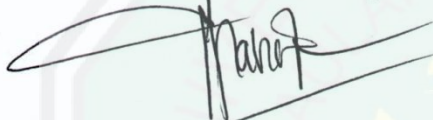
**SKRIPSI**

**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN  
BAHASA ANAK TK AL-HUSNA MALANG**

Telah Dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal, 31 Mei 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Dosen Pembimbing**



Dr. Zainal Habib, M. Hum  
NIP. 19760917 200604 1 002

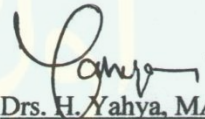
Anggota Penguji lain

Penguji Utama



Dr. Endah K Purwaningtyas, M.Psi, Psikolog  
NIP. 197505142 000032 0 003

Ketua Penguji



Drs. H. Yahya, MA  
NIP. 19660518 199103 1 004


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar sarjana psikologi  
Pada Tanggal, 31 Mei 2018

Mengesahkan,

**Dekan Fakultas Psikologi**

**UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**



  
Dr. Siti Mahmudah, M.Si  
NIP. 196710291994032001

**LEMBAR PERNYATAAN****SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nor Hanifah

NIM : 14410177

Fakultas : Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “ **PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK TK AL-HUSNA MALANG** ” adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari *claim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan Pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapatkan sanksi.

Malang, 12 Mei 2018

Penulis,



Nor Hanifah

NIM. 14410177

## HALAMAN MOTTO

*“Intelligence isn’t the Determinant of Succes,  
but Hard Work is the Real Determinant of Your Succes”*

**(Kecerdasan Bukanlah Penentu Kesuksesan,  
tapi Kerja Keraslah yang merupakan Penentu Kesuksesanmu yang  
Sebenarnya)**



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang  
Dengan ini saya mempersembahkan karya ini untuk :

Ibunda dan Ayahanda tercinta yang telah memberikan kasih sayang,  
dukungan baik moril atau materi, serta do'a yang dipanjatkan untuk keberhasilan  
saya.

Kepada seluruh keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan  
semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Terima kasih kepada dosen pembimbing saya, Bapak Dr. Zainal Habib,  
S.Hum serta para penguji dan pengajar yang selama ini telah tulus dan  
ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya memberikan  
bimbingan dan pelajaran yang tidak ternilai harganya, agar saya menjadi manusia  
lebih baik.

Terimakasih kepada semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu  
persatu yang selalu memberikan dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan  
skripsi ini dan menjadikan masa perkuliahan saya menjadi masa yang indah dan  
layak untuk dikenang

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya penelitian ini dapat terselesaikan dengan judul “Pengaruh Bermain Peran terhadap Perkembangan Bahasa TK Al-Husna Malang”. shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammads SAW, yang telah membawa kita dari jalan yang gelap menuju jalan yang terang dan benar yaitu agama islam.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, saran dan kritik serta pengarahan dari para pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih banyak yang tak terhingga kepa :

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Ibu Dr. Siti Mahmudah, M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Elok Halimatus Sa'diyah, M.Si selaku dosen wali mahasiswa
4. Bapak Dr. Zainal Habib, M.Hum selaku dosen pembimbing mahasiswa
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.



6. Bapak Umar Faruq, Ibu Chusniyah beserta keluarga besar yang senantiasa memberikan motivasi dan do'a demi berhasilnya penulisan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabat yang senantiasa memberikan saran kritik dan dukungan demi meraih kesuksesan ini.
8. Teman-teman Fakultas Psikologi angkatan 2014 yang telah memberikan dukungan dan saran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Seluruh pihak yang terkait dan terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah berkontribusi

Pemulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kelemahan. Hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan, pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberi manfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya Amin.

Malang, 14 Mei 2017

Penulis

Nor Hanifah

## DAFTAR ISI

ISI	HALAMAN
COVER .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	17
C. Tujuan Penelitian .....	17
D. Manfaat Penelitian .....	17
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>20</b>
A. Anak Usia Dini .....	20
1. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini.....	20
2. Karakteristik Anak Usia Prasekolah menurut Ahli .....	22
B. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	24
1. Pengertian Bahasa .....	24
2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	26
3. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	27
4. Karakter Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini .....	32
5. Proses Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	33
6. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	34
7. Tujuan Pengembangan Keterampilan Bahasa.....	35
8. Fungsi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	37
C. Bermain Peran.....	38
1. Pengertian Bermain Peran.....	38
2. Macam-macam Bermain Peran .....	42
3. Fungsi Bermain Peran .....	43
4. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran .....	44
D. Pengaruh Bermain Peran dengan Perkembangan Bahasa Anak .....	46
E. Hipotesis .....	49

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>50</b>
A. Identifikasi Variabel Penelitian .....	50
B. Definisi Operasional .....	51
C. Subjek Penelitian .....	51
D. Desain Penelitian .....	53
E. Prosedur Penelitian .....	55
F. Teknik Pengumpulan Data.....	58
1. Observasi.....	58
2. Wawancara.....	60
3. Angket Perkembangan Bahasa.....	60
4. Alat Dokumentasi.....	64
G. Uji Keabsahan Data .....	65
H. Uji Normalitas.....	67
I. Uji Paired Samples T Test .....	67
J. Kategorisasi Skala.....	68
K. Kerangka Berfikir .....	69
L. Metode Analisa Data .....	70
1. Analisis Kualitatif .....	70
2. Analisis Kuantitatif .....	70
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>71</b>
A. Persiapan Penelitian.....	71
1. Orientasi lokasi penelitian.....	71
2. Persiapan Alat Ukur .....	75
3. Modul Bermain Peran .....	77
4. Persiapan fasilitator.....	78
5. Pelaksanaan Uji Coba .....	79
6. Perhitungan dan Pengujian Validitas serta Reliabilitas .....	80
B. Proses Pengumpulan Data .....	83
C. Hasil Penelitian .....	90
1. Hasil Analisis Kuantitatif.....	90
2. Pembahasan.....	124
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>136</b>
A. Kesimpulan .....	136
B. Saran.....	138
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>140</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>144</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Karakteristik Anak Usia Prasekolah menurut Ahli .....	23
Tabel 2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	27
Tabel 3. Sesi Kegiatan Bermain Peran .....	56
Tabel 4. Lembar Observasi.....	59
Tabel 5. Blueprint Skala Uji Coba (Perkembangan Bahasa AUD 5-6 tahun .....)	63
Tabel 6. Kategorisasi Reliabilitas Alpha Cronbach.....	66
Tabel 7. (Blueprint skala uji coba perkembangan bahasa dan jumlah aitem yang gugur).....	82
Tabel 8. Reliabilitas Aitem.....	83
Tabel 9. Tabel Uji Normalitas .....	91
Tabel 10. Tabel Hasil Statistik Deskriptif .....	92
Tabel 11. Hasil Statistik Uji <i>Paired Samples T Test</i> .....	93
Tabel 12. Hasil Korelasi Uji <i>Paired Samples T Test</i> .....	94
Tabel 13 Hasil Uji <i>Paired Samples T Test</i> .....	94
Tabel 14 Hasil Pretest dan Posttest.....	95
Tabel 15 Hasil <i>Gain Score</i> Perkembangan Bahasa .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Grafik Rata-rata Skor Perkembangan Bahasa .....	92
Gambar 2 Grafik Perbandingan Skor Pretest dan Posttest .....	96
Gambar 3 Grafik Skor Perkembangan Bahasa Aisyah.....	99
Gambar 4 Grafik Skor Perkembangan Bahasa Natasya .....	102
Gambar 5 Grafik Skor Perkembangan Bahasa Reina.....	104
Gambar 6 Grafik Skor Perkembangan Bahasa Rida.....	107
Gambar 7 Grafik Skor Perkembangan Bahasa Lionel.....	109
Gambar 8 Grafik Skor Perkembangan Bahasa Alif.....	111
Gambar 9 Grafik Skor Perkembangan Bahasa Aldaka.....	114
Gambar 10 Grafik Skor Perkembangan Bahasa Wildan .....	117
Gambar 11 Grafik Skor Perkembangan Bahasa Reihan.....	120
Gambar 12 Grafik Skor Perkembangan Bahasa Kenzie.....	122

**DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN 1 .....	145
LAMPIRAN 2 .....	148
LAMPIRAN 3 .....	150
LAMPIRAN 4 .....	151
LAMPIRAN 5 .....	152
LAMPIRAN 6 .....	153
LAMPIRAN 7 .....	154
LAMPIRAN 8 .....	155
LAMPIRAN 9 .....	156
LAMPIRAN 10 .....	157
LAMPIRAN 11 .....	158
LAMPIRAN 12 .....	178
LAMPIRAN 13 .....	181
LAMPIRAN 14 .....	182
LAMPIRAN 15 .....	192
LAMPIRAN 16 .....	193

## ABSTRAK

Hanifah, Nor, 14410177, Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Bahasa Anak TK Al-Husna Malang, Skripsi, Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018.

Pembimbing : Dr. Zainal Habib, M.Hum

---

**Kata Kunci** : Bermain Peran, Anak Usia Dini, Perkembangan Bahasa

Aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik kemampuan bahasa yang ditunjukkan bahwa anak sudah menguasai lebih dari 2.500 kosata yang menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, perbedaan, jarak dan lain-lain, anak mulai mengembangkan pertanyaannya sehingga anak sangat berpartisipasi dalam setiap kejadian. Selain itu anak usia ini sudah mampu menyusun kalimat dengan struktur kalimat yang benar. Metode pembelajaran yang diberikan oleh guru juga mampu mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Namun faktanya ditemukan bahwa anak masih belum bisa membedakan dan menyebutkan benda disekitarnya, anak sering menggunakan susunan kalimat yang kurang tepat, anak masih malu dan tidak percaya diri untuk berbicara didepan teman-teman serta gurunya. Seringkali juga ditemukan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam belajar mengajar. Fenomena tersebut menunjukkan adanya permasalahan yang terjadi pada aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun di TK Al-Husna Malang.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat dan kondisi perkembangan bahasa anak sebelum diberikan metode bermain peran, mengetahui tingkat dan kondisi perkembangan bahasa anak sesudah diberikan metode bermain peran dan mengetahui tentang pengaruh bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun). Bahasa merupakan aspek yang sangat penting untuk kehidupan dan menjadi sebuah landasan bagi anak untuk mempelajari suatu hal yang ada disekitarnya. Pada masa emas ini merupakan periode yang sangat penting dan tepat untuk belajar bahasa. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang menyenangkan dan tepat harus diterapkan yaitu dengan metode bermain peran.

Metode penelitian ini merupakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan model rancangan *one group pretest-posttest* dan jumlah subjek sebanyak 10 anak yang merupakan anak berusia 5-6 tahun yang berada di TK Al-Husna Malang. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, lembar observasi dan evaluasi serta skala likert yang terdiri dari skala perkembangan bahasa.

Hasil analisis data menggunakan *Paired sample t Test* menunjukkan  $t = 4.482$  dan signifikansi  $p = 0.02 < 0.05$  yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan bahwa adanya perbedaan tingkat perkembangan bahasa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain peran yang berarti hipotesis diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran memberikan pengaruh dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Al-Husna Malang.

## ABSTRACT

Hanifah, Nor. 14410177, Final Project. Title : Role Playing impact to kindergarteners language development”. (Case Study : Al-Husna Kindergarten 5-6 years old student), Essay, Faculty of Psychology UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018.

Preceptor : Dr. Zainal Habib, M.Hum

Keywords : Role-Playing, Early Childhood, Language Development

The development of a language children aspect aged 5-6 years having the characteristics of language shown that children got the more than 2,500 words related to color , size , shape , taste , differences , distance and others , children start to develop the question and very participate in any event .In addition children in this aged has been able to prepare a sentence with a good structure .A method of learning given by teachers also can influence the development of children language . in fact we found that the children are still unable to distinguish and mentioning objects around them , children often use the bad arrangement of sentence , children still ashamed and not confident to speak in front of their friends and their teacher .sometimes we also found teachers only uses one man show method in teaching and learning .This phenomena shows that there is a problem on the child development age 5-6 years in Al-Husna kindergarten Malang .

therefore, a fun and appropriate learning method should be applied of role playing method .It is meant to find out the level and condition of the language development of the children before it give a role playing method , knowing the level and condition children language development after being give a method of role playing and he knows about the effects of the role playing against early childhood language development ( 5-6 years ) .Language become very important aspect for life of age and became the basis for child to learn anything around them .During this golden age is an important period and appropriate to learn about language.

The experimental work on titled ”the influence of role-playing against the children language development Al-Husna kindergarten Malang age 5-6” methods that used is quantitative methods experiments with a model *one group pretest-posttest* with 10 player who is child up to the age 5-6 years student of Al-Husna kindergarten Malang.Data is collected through interviews , observation , sheets of observation and evaluation as well as scales likert composed of the development of a language adaptation of the theory of psychology figures .

The result of data analysis using Paired sample t Test shows  $t = 4.482$  and significance  $p = 0.02 < 0.05$  which indicates that there is a difference that of language development between before and after given role play treatment which means hypothesis accepted. So it can be concluded that the role play method gives influence in improving the development of language of early child aged 5-6 years in kindergarten Al-Husna Malang.



## مستخلص البحث

حنيفة، نور. 14410177. تأثير اللعب الدور على نشأة اللغة الأطفال في المدرسة روضة الأطفال "الحسني" بالعمر

5-6 سنة. ، بحث جامعي، كلية النفس بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالنج 2018 .

مشرف: الدكتور زين الحبيب، الماجستير

الكلمات الرئيسية: اللعب الدور، الطفولة المبكرة، نشأة اللغة

وقد أظهرت جوانب التطور اللغوي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات خصائص المهارات اللغوية أن الطفل قد أتقن أكثر 2500 الكلمات المتعلقة اللون والحجم والشكل والطعم، والتنوع، وبعد المسافة وغيرها، ويبدأ الأطفال لتطوير السؤال حتى الأطفال يشاركون في كل حدث وبالإضافة إلى ذلك، أطفال هذه السن قادرين على بناء الجملة مع بناء الجملة الصحيح. أساليب التدريس المقدمة من قبل المعلمين هي أيضا قادرة على التأثير في تطور اللغة للأطفال. ولكن الحقيقة وجدت أن الأطفال ليسوا قادرين على التمييز، وأذكر الأشياء والأطفال وغالبا ما تستخدم لعدم وجود بناء الجملة الصحيح، والأطفال لا تزال خجولة وغير واثق من التحدث أمام الأصدقاء والمعلمين لها. في كثير من الأحيان أيضا وجدت المعلمين استخدام أساليب المحاضرات فقط في التدريس والتعلم. تبين أن ظاهرة المشاكل التي تحدث على الجوانب التنموية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات في رياض الأطفال آل حسنة مالانج.

ويهدف إلى تحديد مستوى وحالة التطور اللغوي للطفل قبل أن تعطى طريقة للعب دور، ومعرفة مستوى وحالة التطور اللغوي للطفل بعد طريقة معينة من لعب الأدوار ومعرفة تأثير تلعب دورا في تنمية الطفولة المبكرة لغة (5-6 سنوات). اللغة هي جانب مهم جدا من الحياة وتصبح أساسا للأطفال لتعلم ما هو حولها. في هذه الفترة الذهبية هي فترة مهمة جدا ومناسبة لتعلم اللغة. لذلك، وطرق متعة التعلم ومناسبة ليتم تطبيقها هي طريقة لعب دورا في ذلك.

في دراسة بعنوان "تأثير تلعب دورا في تطوير رياض الأطفال لغة الأطفال آل حسنة مالانج 5-6 سنوات من العمر" الطريقة المستخدمة هي طريقة الكمي مع نموذج تجريبية مجموعة واحدة القبلي-البعدي مع عدد من الموضوعات كثيرة مثل 10 أطفال، طفل تتراوح أعمارهم بين 5-6 العام الذي هو في المعارف الحسني مالانج. وقد تم الحصول على البيانات من خلال المقابلات، والمراقبة، وصحائف والمراقبة والتقييم ومقياس ليكرت تتكون من تطور اللغة التكيف على نطاق ونظرية علم النفس.

هذا البحث يعرض لمعرفة تأثير اللعب الدور على نشأة اللغة الأطفال في المدرسة روضة الأطفال "الحسني" مالانج بالعمر 5-6 سنة، طريقة التي تستخدم في هذا البحث هي طريقة تجريبية بشكل (one group pretest-posttest) بجملة الموضوع 10 أطفال بالعمر 5-6 سنة، يكون في المدرسة روضة الأطفال "الحسني" مالانج. والبيانات التي تحصل من خلال المقابلات والملاحظة، ورقة الملاحظة والتقييم ومقياس ليكرت يتكون من مقياس نشأة اللغة التكيف من نظرية قطب علم النفس.

حاصل تحليل البيانات باستخدام المتقترنة عينات t اختبار تدل على  $t = 4,482$  وأهمية  $p = 0,02 < 0,05$  التي تدل أن فرق مستوي نشأة اللغة قبل وبعد تعطي العلاج اللعب الدور يعني فرضية قبول. حتي يستطيع أن يلخص أن طريقة اللعب الدور يعطي التأثير في تقديم نشأة اللغة الأطفال بالعمر 5-6 سنة في المدرسة روضة الأطفال "الحسني" مالان

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Masa perkembangan anak usia dini sangatlah pesat. Pada masa ini anak usia dini memiliki karakteristik dan kepribadian yang berbeda dalam merespon dan menghadapi lingkungan sekitarnya. Sikap yang mampu diamati secara langsung adalah sikap aktif dan antusias anak terhadap sesuatu yang baru mereka lihat, salah satu karakteristik inilah yang menjadi salah satu alasan bahwa anak sangat memerlukan bimbingan dan pembelajaran yang tepat karena mereka berada pada tingkat masa yang sangat potensial untuk belajar. Hurlock berpendapat bahwa anak usia dini berada pada masa-masa emas (*golden years*), masa *golden age* merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosio-emosional dan spiritual. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. (Wahyudin, 2011: 8).

Lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak sebagai salah satu bentuk lembaga pendidikan anak usia dini atau prasekolah yang berada pada jalur pendidikan. Lembaga pendidikan ini adalah bentuk usaha untuk

mengembangkan segi perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini yang mencakup perkembangan kognitif, afektif, sosial dan bahasa. “Pendidikan Taman Kanak-kanak melibatkan seluruh keperluan dan kebutuhan untuk pertumbuhan anak dan mencakup kepedulian akan perkembangan anak mencakup aspek fisik, kognitif, dan sosial anak. Pembelajaran diorganisasikan sesuai dengan kebutuhan, minat dan gaya belajar anak. Setiap anak mengalami masa perkembangan yang sangat unik dan mereka belajar melalui berbagai pengalaman secara langsung dengan lingkungannya. Bermain merupakan cara yang tepat dan penting dalam segala macam aspek perkembangan anak. Anak akan mencoba, mencari tahu, menemukan, menguji coba, mengorganisasi, berbicara dan mendengar. Berbagai macam ciri-ciri itulah yang menggambarkan program Taman Kanak-kanak yang benar dan bagus” (Santrock, 2002: 242). Menginjak periode yang memiliki peluang besar dalam perkembangan anak usia dini, anak sudah dapat dididik secara langsung, yaitu melalui pembiasaan kepada hal-hal yang baik dan benar. Bimbingan kearah pembiasaan yang baik dilaksanakan melalui belajar sambil bermain atau dapat pula dengan cara bergurau dengan tujuan memberikan cara pengajaran yang menyenangkan.

Perkembangan aspek bahasa anak usia dini sangat berhubungan erat dengan aspek perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Kemampuan intelektual merupakan suatu alat untuk berfikir dan kemampuan sosial adalah suatu alat untuk membentuk sikap kemandirian dalam membangun sebuah relasi yang baik. Anak-anak lazimnya akan mengembangkan kemampuan bahasa dasar sebelum masuk pendidikan sekolah dasar. “Perkembangan

Bahasa mamapu diamati dengan kemampuan komunikasi lisan maupun tertulis. Kemampuan verbal berkembang sangat dini dan pada usia 3 tahun, anak-anak sudah melakukan percakapan yang baik dengan orang lain” (Santrock, 2002 : 241). Pada akhir masa prasekolah, anak-anak dapat menggunakan dan memahami kalimat dalam jumlah yang hampir cukup banyak, dapat melakukan percakapan denga orang lain dan mampu memahami tentang bahasa yang tertulis. Tugas dalam perkembangan bahasa bagi anak antara lain : 1) Pemahaman, yaitu anak memiliki kemampuan untuk memahami dan mengerti maksud dari kalimat yang dia ucapkan dan makna ucapan orang lain, misalnya anak mampu membedakan kalimat perintah dan larangan. 2) Pengembangan perbendaharaan kata, yaitu perbendaharaan kata mencakup nama-nama benda disekitarnya, perkembangan kosakata anak mulai berkembang dimulai secara cukup lambat pada usia dua tahun pertama, kemudian mengalami tempo yang cepat pada usia prasekolah dan terus meningkat setelah anak masuk sekolah. 3) Penyusunan kata-kata menjadi kalimat, yaitu kemampuan anak menyusun kata-kata menjadi struktur kalimat yang benar dan tepat, pada umumnya penyusunan kalimat ini akan berkembang sebelum usia dua tahun. 4) Ucapan, yaitu kemampuan mengucapkan kata-kata merupakan hasil belajar melalui imitasi (peniruan) terhadap suara-suara yang didengar anak dari orang lain terutama orangtuanya (Syamsu, 2006: 119).

Kemampuan bahasa menjadi sebuah landasan bagi setiap individu untuk mempelajari hal yang ada pada sekitarnya. Bahasa juga akan menjadi sebuah jembatan yang menghubungkan dengan aspek perkembangan lainnya. Pakar

psikologi kognitif mendefinisikan bahwa bahasa adalah alat komunikasi berupa pemikiran yang nantinya akan dikirimkan (*transmitted*) melalui perantara suara yakni ucapan (sepaimana dalam percakapan) atau *symbol* (dengan kata-kata tertulis atau isyarat-isyarat tertentu yang memberikan pemahaman sehingga bahasa dipahami dengan proses yang sistematis). Pada setiap tahap perkembangan, pada dasarnya interaksi berbahasa antara anak dengan orang tua mengikuti suatu prinsip dan aturan tertentu dan berbeda-beda (Solso, 2017: 327). Oleh karena itu, masa anak-anak merupakan periode yang sangat penting untuk belajar bahasa karena pengenalan bahasa tidak terjadi sebelum masa remaja akan tetapi lebih terjadi pada masa anak usia dini, maka ketidakmampuan dalam menggunakan tata bahasa saat berada pada usia dini akan memberikan dampak terhadap masa yang akan datang (Santrock, 2002: 238).

Bahasa digunakan sebagai alat komunikasi, kemampuan berkomunikasi dan terampil dalam percakapan merupakan salah satu pencapaian yang besar dalam proses perkembangan bahasa anak. Awalnya tujuan anak berbicara tidak selalu dengan maksud untuk berkomunikasi akan tetapi mereka terkadang berbicara sendiri, pada saat bersekolah anak akan mulai memiliki keinginan untuk bergaul dengan teman-temannya. Pada saat itulah kemampuan berbahasa anak digunakan untuk tujuan berkomunikasi (Ratna, 2011: 32). “Fungsi bahasa bagi anak usia dini salah satunya sebagai alat berkomunikasi dengan orang disekitarnya, karena bahasa merupakan wadah untuk mengeluarkan ekspresi anak dan alat untuk menyatakan perasaan serta ide atau pendapat kepada orang

lain. Kemampuan anak mengucapkan bunyi-bunyi untuk mengekspresikan serta menyampaikan pikiran dan perasaan tersebut disebut dengan kemampuan bicara” (Depdinas, 2003: 3). Keterampilan bahasa sangatlah penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi dan pemecahan masalah sehingga dari penguasaan bahasa mampu menjadi alat berkomunikasi dengan baik yang berlanjut pada interaksi sosial. Kemampuan berbicara merupakan hal yang terpenting dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Adanya kemampuan berbicara berguna agar anak mampu menyampaikan ide dan perasaannya. Kemampuan bicara merupakan bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Anak usia dini melatih kemampuan bicaranya agar anak mudah dalam bersosialisasi sehingga anak akan memiliki sikap yang mandiri, mudah bergaul dan percaya diri (Hurlock, 1978: 176). “Aspek dalam berbahasa mencakup tiga aspek yang terpisah namun saling berhubungan satu dengan yang lain, antara lain yaitu pengucapan, pengembangan kosakata, dan pembentukan kalimat” Hurlock, (1978: 185). Selanjutnya Jamaris menyebutkan bahwa aspek perkembangan bahasa anak usia dini yaitu kosakata, sintaksis, semantik dan fonem (Jamaris, 2006: 30).

Salah satu lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak di kota Malang adalah TK AL-Husna merupakan salah lembaga pendidikan anak usia dini di Kota Malang yang berada dalam naungan Yayasan Pendidikan Mambaul Hikam Al-Faruqi. TK Al-Husna berdiri pada tahun 2003 yang berlokasi di Jl KH Malik dalam rt 03 rw 04 Buring Kedungkadang Malang. TK Al-Husna berada pada

lokasi yang cukup strategis yang terletak pada sebuah pedesaan yang berkembang dekat dengan perkotaan dan kabupaten. TK Al-Husna memiliki 73 Santri laki-laki dan perempuan yang terdiri dari anak usia 4-6 tahun. Santri yang menuntut ilmu di TK Al-Husna mayoritas berasal dari keluarga yang tidak mampu dan cukup mampu, sehingga dalam menjalankan proses pengajaran santri dipungut biaya SPP seikhlasnya. Latar belakang mayoritas orang tua santri (sebutan untuk murid TK Al-Husna) yang menuntut ilmu di TK Al-Husna adalah pengusaha, pedagang dan petani.

TK Al-Husna layaknya lembaga pendidikan anak usia dini di Kota Malang, memiliki visi dan misi untuk membimbing dan membantu perkembangan moral, kognitif, afektif, motorik, bahasa dan sosioemosional anak usia dini. Pada dasarnya permasalahan yang umumnya terjadi pada anak umumnya sangat kompleks, mulai dari masalah akademik, masalah dengan temannya disebabkan oleh masalah yang sepele seperti berebutan bola atau berselisih dengan temannya saat antri cuci tangan untuk persiapan makan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan kurang lebih selama dua bulan berlangsung di TK Al-Husna Malang, diketahui bahwa anak-anak TK Al-Husna memiliki perkembangan dan pertumbuhan yang baik diantaranya perkembangan kognitif misalnya anak-anak sudah menguasai matematika bab penambahan dan pengurangan, aspek perkembangan motorik anak-anak yang mampu dicermati saat anak sudah mampu berlari, memanjat media permainan yang disediakan oleh sekolah dan anak dapat menggunting kertas sesuai dengan intruksi yang disampaikan guru. Pada aspek perkembangan

sosioemosional yang ditunjukkan anak yaitu ketika ia menolong temannya yang sedang merasa kesulitan seperti meminjamkan pensil kepada temannya dan memberikan makanan kepada temannya. Akan tetapi seiring berjalannya waktu peneliti mengamati secara langsung di sekolah TK Al-Husna, peneliti menemukan permasalahan yang berhubungan dengan disiplin ilmu psikologi mengenai perkembangan bahasa anak TK Al-Husna yang rendah dan masih kurang baik. Hal ini ditunjukkan pada penggunaan bahasa anak saat melakukan percakapan, anak masih belum memperhatikan susunan kalimat yang benar seperti “Saya pinjam tulisannya” atau “lampunya tadi Raisa matikan ya”. Selain itu ketika anak diperintahkan untuk menyebutkan beberapa benda di sekitarnya, mereka masih belum mampu menjawabnya dengan tepat karena anak memiliki kosakata yang sedikit. Pada saat di kelas pun anak masih malu dan tidak percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya didepan guru dan teman-temannya karena takut salah. Pada saat jam istirahat, lingkungan sekolah juga tidak mengajak anak untuk mengobrol dan berinteraksi terlebih antara guru dan anak-anak. Keadaan dan Perilaku inilah yang menunjukkan bahwa anak mengalami permasalahan pada perkembangan bahasa anak-anak TK B Al-Husna. (Hasil observasi, 24 oktober 2017).

Fakta dan fenomena tersebut menunjukkan bahwa terjadinya masalah pada perkembangan bahasa anak-anak TK B Al-Husna yaitu permasalahan terhadap perkembangan bahasanya, karena secara teori disiplin ilmu psikologi dijelaskan bahwa pada anak usia 5-6 tahun anak sudah memiliki kemampuan berbahasa diantara lain: anak sudah dapat mengucapkan sekitar dari 2.500



kosakata yang menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, permukaan (halus-kasar) termasuk saat membaca, bernyanyi dan bercerita, anak pada usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik, dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan dan percakapan yang dilakukan pada usia 5-6 tahun telah menyangkut terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain serta apa yang dilihatnya, Anak pada usia 5-6 tahun juga sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca bahkan menulis (Jamaris, 2006: 32). Guntur menyatakan bahwa “Pada tahap usia 5-6 tahun anak juga sudah dapat membuat kalimat yang terlihat dari aspek pengembangan tata bahasa seperti S-P-O, sehingga anak dapat memperpanjang beberapa kata menjadi satu kalimat (Susanto, 2011: 75). Karakteristik perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dalam teori para tokoh psikologi tersebut menunjukkan adanya fakta dan fenomena yang tidak signifikan terjadi pada perkembangan bahasa anak-anak TK B Al-Husna. Oleh karena itu peneliti akan menguji tingkat perkembangan bahasa anak melalui bermain peran karena metode tersebut akan menyediakan ruang dan waktu bagi anak-anak untuk berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan yang muncul.

Kegiatan bermain peran memiliki manfaat yang sangat besar terutama untuk menunjang dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak. Bahkan bermain peran juga memiliki peran yang sangat besar bagi perkembangan yang lainnya

seperti perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak. Bermain juga menyediakan metode pembelajaran yang aman dan mampu memotivasi anak untuk belajar bahasa kedua karena pada saat bermain, anak-anak akan mengaplikasikan dan mempraktikkan bahasa lain, seperti “Halo apa kabarmu?” oleh karena itu bahasa memberikan efek kebanggaan, sehingga anak-anak semakin terpacu untuk menambah kosakata tersebut. Hal ini sangat membantu perkembangan bahasa anak, karena masa-masa awal perkembangan anak merupakan waktu yang tepat untuk memperoleh bahasa (Diana, 2012: 152).

Metode permainan yang tepat untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini adalah bermain peran. Manfaat positif dari pembelajaran melalui metode bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak menurut hasil penelitian Smilansky dalam Ni Puthu (2012) menyebutkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) perlu diterapkan pada anak untuk memberikan rangsangan atau stimulus dalam meningkatkan kemampuan berbicara, sehingga anak akan mampu menyusun kalimat dengan benar dan melakukan percakapan dengan tepat bersama teman sebaya. Maka dari itu, perlu dilakukan penelitian tentang Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk mengembangkan aspek bahasa pada anak. Adapun tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari metode bermain peran (*role playing*) terhadap perkembangan bahasa anak-anak TK B Al-Husna Malang. Setelah peneliti mengetahui fenomena yang ditemukan dari hasil pengamatannya, untuk mengklarifikasi kebenarannya peneliti melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah dan wali kelas TK B Al Husna Malang.

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung guru TK B Al-Husna belum mengenal dan menerapkan Metode Bermain Peran di TK Al-Husna Malang, salah satu guru kelas TK B Al-Husna mengatakan bahwasannya perlu memerlukan waktu yang cukup sulit untuk mengembangkan aspek bahasa anak karena anak tidak sepenuhnya berada pada bimbingan guru kemungkinan anak juga akan terpengaruh oleh bahasa lingkungannya. Akan tetapi, peneliti juga menemukan fenomena yang terjadi pada saat mengamati lingkungan sekolah, orang tua dan guru tidak mengajak anak-anak mereka untuk berkomunikasi sehingga anak tidak memiliki ruang untuk melatih perkembangan bahasanya disebabkan faktor lingkungannya. Selain itu menurut Kepala sekolah kemungkinan salah satu faktor yang mempengaruhi lainnya yaitu kurangnya sumber daya peserta didik yang mengetahui secara baik perihal perkembangan dan cara penanganan anak usia dini. Hal ini disebabkan karena mayoritas para guru TK Al-Husnah tidak memiliki sertifikasi menjadi guru Taman Kanak-kanak mayoritas para peserta didik merupakan lulusan SMA dan hanya tiga peserta didik yang memiliki gelar S1 dengan gelar yang berbeda, sehingga para pendidik di TK Al-Husnah seringkali hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, media peraga huruf, pohon berhitung dan bernyanyi namun jarang sekali menggunakan permainan atau *game*. Oleh karena itu anak Tidak memiliki motivasi dalam mengembangkan perkembangan bahasanya (Hasil wawancara, 30 oktober 2017).

Peneliti melakukan observasi pada anak-anak TK B Al-Husnah yang berjumlah terdapat 35 anak dengan usia 5-6 tahun. Diantaranya jumlah TK B1

18 anak dan TK B2 sejumlah 17 anak. Guru memaparkan bahwa kemampuan bahasa anak masih rendah, hal ini ditunjukkan dari sikap malu untuk bertanya dan berinteraksi dengan orang lain. Hasil dari Professional Judgement para santri TK B Al-Husna tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa saat peneliti mengamati proses belajar mengajar, aktivitas pembelajaran lebih sering berpusat pada guru seperti guru hanya menggunakan metode ceramah dalam satu hari penuh, selain itu, kurangnya kreatifitas guru untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar mengajar sehingga anak merasa kurang percaya diri untuk mengeksplorasikan kemampuan yang dimilikinya serta guru seringkali menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar yang mengakibatkan kegiatan belajar mengajar bersifat monoton, sehingga masih banyak anak yang bersikap pasif selama kegiatan berlangsung, anak belum mampu dengan mandiri menyatakan sebuah alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau tidak disenangi. Padahal sekolah memiliki peran penting bagi anak untuk membantu masa perkembangannya agar stabil dan sesuai dengan masa pertumbuhannya. Friedrich Frobel menjelaskan bahwa “Pendidikan masa usia dini merupakan fondasi terpenting yang harus diperhatikan karena perkembangan yang terjadi pada masa anak usia dini akan memberikan pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan anak selanjutnya, metode pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini dengan bermain. Pendidikan yang mampu memberikan wadah terhadap anak untuk tumbuh berkembang secara alamiah ialah dengan bermain” (Jamaris, 2006: 2).

Berdasarkan uraian diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi pada perkembangan bahasa anak TK AL-Husna Malang yaitu anak masih menggunakan bahasa dengan susunan kalimat yang tidak beraturan, anak kurang menguasai kosakata dengan baik, seperti bentuk benda, rasa dan lainnya, anak merasa malu dan tidak percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya kepada guru dan membangun percakapan dengan orang lain, kegiatan belajar mengajar lebih dominan terhadap guru, guru yang kurang kompeten terhadap metode belajar mengajar, minat anak dalam mengembangkan kemampuan bahasa yang rendah, bermain peran belum pernah digunakan sebagai metode untuk mengembangkan keterampilan bahasa anak.

Piaget menjelaskan bahwa anak pada usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional sehingga anak belum berpikir dengan aktivitas mental. Pemikiran praoperasional mencakup pada peralihan simbolis, sikap yang paling menonjol adalah egosentrisme. Anak juga memiliki sifat animisme yaitu anak yakin bahwa obyek yang tidak bergerak memiliki kehidupan. Selain itu pemikiran praoperasional mencakup pada pemikiran intuitif yaitu anak mulai menggunakan penalaran primitif. Tahap praoperasional ini menunjukkan bahwa bermain peran tepat digunakan untuk anak usia 5-6 tahun (Santrock, 2002: 228).

Cara mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang akan diberikan ialah dengan menerapkan metode bermain peran (*Role Play*) menjadikan anak memerankan situasi permainan lebih dari sekedar melatih kemampuan

berbahasanya. Secara signifikan bermain peran memungkinkan anak belajar diluar lingkungan kelas yang membosankan yang menuntut anak untuk berperilaku sesuai dengan aturan yang ada dikelas, pada permainan ini kemungkinan anak akan memiliki kebebasan memperoleh pengalaman sehingga tidak ada tekanan dan tuntutan dalam proses belajar mengajar. Vygotsky menjelaskan bahwa semua aspek perkembangan anak mampu dikembangkan dengan baik dan cara yang tepat sudah tergambar jelas dengan menerapkan metode pembelajaran permainan *role play* (bermain pura-pura)” (Diana, 2012: 104). Metode bermain yang dipilih yaitu metode bermain peran (*role play*) yaitu permainan pura-pura yang memiliki kegiatan bermain untuk melakonkan suatu tokoh dalam sebuah drama atau naskah. Suparman mengemukakan bahwa “Bermain peran merupakan memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut mampu berbuat (bertindak dan berbicara) seperti peran yang dimainkannya. Tema bermain peran seringkali mencerminkan apa yang anak saksikan dan berlangsung dilingkungan sekitarnya” (Azizah 2013 : 24).

Pada masa emas ini anak akan meningkatkan penggunaan benda-benda dalam bermain peran. Anak juga akan menggunakan benda-benda dan menggantikan benda tersebut dengan benda lain serta memperlakukan benda tersebut seperti benda yang digantikannya. Mudini menyatakan bahwa bermain peran adalah salah satu metode yang menyenangkan, karena dalam bermain anak akan dapat belajar dan mengembangkan perkembangan bahasanya serta membantu mengasah kemampuan berbicara anak karena kemampuan

berbicara tidak dapat diperoleh dengan sendirinya, kemampuan ini dikembangkan lewat jalur sekolah melalui program yang direncanakan secara khusus dan latihan-latihan (Mudini, 2009: 1). Oleh karena itu salah satu keterampilan yang dikembangkan secara bertahap, semakin lama anak mempelajarinya maka semakin sempurna dalam arti strukturnya menjadi benar, pilihan katanya semakin tepat, kalimat-kalimatnya semakin bervariasi dan lainnya.

Penerapan metode bermain peran hakikatnya terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan mengamati secara langsung dalam situasi masalah yang nyata dihadapi dalam kehidupan. Melalui bermain peran, diharapkan anak mampu mengeksplorasi emosinya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya serta meningkatkan kemampuan perkembangan berbahasa anak. dalam bermain peran, anak akan memerankan atau melakoni peran yang berbeda-beda dalam sebuah naskah drama yang telah ditentukan. Dalam bermain peran juga menjadikan anak ikut terlibat secara aktif, sehingga hal ini akan menstimulus anak untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian dalam menunjukkan kemampuannya. Piaget mendefinisikan bermain peran dengan istilah *symbolic play* atau *make believe play* yang ditandai dengan bermain khayalan dan bermain pura-pura, anak menggunakan berbagai benda sebagai symbol atau representasi benda itu”. kegiatan bermain peran juga memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan situasi khayalan dimana anak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dengan suatu

objek dan melakukan kegiatan sesuai dengan karakter objek tersebut (Mayke, 2003: 25)

Penjelasan para tokoh psikologi diatas mampu menunjukkan bahwa bermain peran memungkinkan anak untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain, sehingga anak dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan suatu masalah yang nantinya juga akan bermanfaat bagi dirinya sendiri dan agar mampu mengembangkan diri secara optimal. Dalam kegiatan bermain peran menganggap bahwa proses psikologis yang tersembunyi, sikap dan nilai dapat diangkat melalui taraf kesadaran melalui kesadaran yang terjadi secara spontan dalam memerankan tokoh bermain peran. Dengan demikian anak akan memiliki kemampuan untuk menilai perilakunya dan mengubah perilaku yang tidak baik dan mempertahankan perilaku yang sesuai dengan lingkungannya. Hal ini tidak lepas dengan perkembangan berbahasa anak, karena dalam memerankan tokoh dari bermain peran anak akan memperkaya kosakata dan memiliki kemampuan sosial dan empati dimana anak akan menempatkan dirinya pada posisi orang lain sehingga akan membantu anak untuk menghargai perasaan orang lain dalam berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya.

Jenis bermain peran terdiri dari dua macam antara lain bermain peran mikro dan bermain peran makro. Pada jenis bermain peran mikro adalah awal bermain kerjasama dilakukan hanya dua orang saja bahkan sendiri dan pada jenis bermain peran makro merupakan bermain yang sifatnya kerjasama terdiri



dari dua orang bahkan lebih yang dikhususkan pada anak-anak usia Taman Kanak-kanak (Diana, 2012: 152). Peneliti memilih bermain peran makro karena bermain peran makro anak akan mampu secara langsung memainkan peran-peran tertentu sesuai dengan tema yang disediakan. Mukhtar Latif mengemukakan bahwa bermain peran makro merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia sekitarnya, kemampuan berbahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan empati melalui peran yang mengalirkan *knowledge* pada anak dikarenakan ruang lingkup pada bermain peran makro lebih luas daripada bermain peran mikro (Latif, 2013:130).

Modul intervensi dalam mengembangkan kemampuan berbahasa melalui bermain peran mengacu pada modul bermain peran “Aku Sayang Temanku” karya Nissa Tarnoto, M. Psi, Psikolog dkk, cerita yang dipilih merupakan beberapa jenis dari fabel yang seringkali mereka ketahui dan temui seperti : hewan-hewan, tumbuhan dan lain-lain. Selain bertujuan untuk menambah kosakata bahasa anak, pemilihan jenis fabel dalam bermain peran bertujuan agar anak mampu memperagakan percakapan persoalan yang faktual dan menambah kosakata anak dalam wawasan pengetahuannya, anak juga akan mampu memerankan peran orang lain dan memperlancar anak dalam berbahasa saat melakukan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya. Tujuan utama dalam bermain peran ini adalah lebih menekankan percakapan drama pada bahasa yang benar dimulai dari menambah pengetahuan kosakata

anak, susunan kalimat yang tepat serta menstimulus anak agar menekankan bahasa yang baik dan tepat.

#### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan permasalahan pada penelitian ini antara lain :

1. Bagaimana tingkat perkembangan bahasa anak TK B Al-Husnah sebelum diberikan metode belajar bermain peran ?
2. Bagaimana tingkat perkembangan bahasa anak TK B Al-Husnah sesudah diberikan metode belajar bermain peran ?
3. Bagaimana pengaruh tingkat bermain peran pada perkembangan bahasa anak-anak TK B Al-Husna ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari rumusan masalah penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui tingkat perkembangan bahasa anak di TK B Al-Husna Malang sebelum diberikan metode belajar bermain peran.
2. Untuk mengetahui tingkat perkembangan bahasa anak di TK B Al-Husna Malang sesudah diberikan metode belajar bermain peran.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak di TK B Al-Husna Malang

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat teoritis maupun praktis dalam pengembangan khasanah keilmuan disiplin ilmu psikologi.

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang disumbangkan dari penelitian ini adalah penelitian ini mampu memberikan informasi serta data-data yang bersifat empiris bagi kajian keilmuan disiplin ilmu psikologi terutama dalam mengembangkan perkembangan bahasa anak usia dini khususnya di Lembaga Pendidikan TK Al-Husna

#### 2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini manfaat yang akan dirasakan oleh guru, anak, lembaga dan peneliti adalah :

1. Bagi guru penelitian ini akan bermanfaat sebagai metode yang baru yang akan diterapkan dalam belajar mengajar untuk mengembangkan bahasa anak.
2. Bagi siswa penelitian ini akan memberikan pengalaman baru yang menyenangkan dan memberikan motivasi dalam mengembangkan bahasanya
3. Bagi lembaga/instusi penelitian ini memberikan sarana dan metode baru untuk meningkatkan prestasi anak, khususnya pada aspek bahasa anak.
4. Bagi peneliti, penelitian ini membantu peneliti dalam menyelesaikan tugas dan sebagai bekal profesionalitasnya kelak.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Anak Usia Dini

##### 1. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (UU Sisdiknas, 2003: 2) dan menurut pendapat pakar pendidikan anak usia dini berada pada kisaran usia 0-8 tahun. Untuk rentang usia anak usia dini di Indonesia sesuai dengan Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek yaitu aspek fisik, sosio-emosional dan kognitif sedang mengalami masa tercepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Wahyudin, 2011: 7)

Piaget menjelaskan bahwa anak pada usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional sehingga anak belum berpikir secara operasi. Operasi adalah tindakan terinternalisasi yang memungkinkan anak melakukan secara mental apa yang telah dilakukan secara fisik sebelumnya. Pemikiran praoperasional mencakup pada peralihan simbol sehingga anak akan mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada sehingga pemikiran mereka penuh khayal dan daya cipta. Sikap yang paling menonjol adalah egosentrisme yakni ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif seorang dengan orang lain. anak juga memiliki sifat animisme yaitu anak yakin bahwa obyek yang tidak bergerak memiliki kehidupan. Selain itu pemikiran praoperasional

mencakup pada pemikiran intuitif yaitu anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu jawaban atas semua pertanyaan (Santrock, 2002: 231).

Ciri-ciri yang melekat pada anak usia dini yang dapat diamati meliputi yaitu masa peka anak usia dini, pada masa peka ini anak akan mudah menerima rangsangan dari lingkungannya dan anak akan sering memberikan prasyarat yang harus dipenuhi jika orang lain mengharapkan anak untuk melakukan sesuatu. Kedua yaitu masa egosentris, masa ini ditandai dengan perilaku anak yang selalu meminta untuk diperhatikan, segala keinginan anak selalu ingin dituruti dan sikap tidak mau mengalah atau ingin menang sendiri. Ketiga yaitu masa meniru, pada masa ini merupakan masa anak akan meniru terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya, seringkali anak akan meniru cara berbicara orang lain dan tingkah laku orang lain. Keempat yaitu masa berkelompok, pada masa ini mampu ditandai dengan perilaku anak yang berkumpul dengan teman-teman seusianya, pada masa ini anak akan mempelajari dasar-dasar cara bersosialisasi sebagai persiapan di kehidupan sosial yang lebih tinggi terutama pada waktu mereka akan memasuki dunia sekolah. Kelima yaitu masa bereksplorasi, pada masa ini anak memiliki sifat selalu ingin mengetahui segala sesuatu yang ada pada lingkungannya, dimulai dari mekanismenya, bagaimana perasaannya dan bagaimana keadaan setelah anak melakukan hal tersebut, hal ini umumnya merupakan salah satu cara anak untuk

mempelajari lingkungannya sehingga anak akan banyak bertanya. Keenam yaitu masa perkembangan, pada masa ini anak berada pada proses berkembang yakni perkembangan kepribadiannya yang unik, oleh karena itu masa pembentukan karakter dimulai sejak anak usia dini (Wahyudin, 2011: 8).

## **2. Karakteristik Anak Usia Prasekolah menurut Ahli**

Anak usia dini memiliki beberapa karakteristik dari setiap aspek perkembangannya. Karakteristik tersebut dijelaskan dalam tabel dibawah ini.

**Tabel 1.**  
Karakteristik Anak Usia Prasekolah menurut Ahli

NO	Tokoh	Ciri Umum	Ciri Khusus
1	Bowlby (menunjukkan perkembangan aspek psikososial)	Membentuk kerjasama	Anak sudah dapat terpisah untuk waktu yang tidak terlalu lama dan mengerti mengapa harus terpisah; ia dapat diajak kerja sama
2	Piaget (menunjukkan perkembangan kognitif)	Kemampuan menggunakan simbol (fungsi simbolik)	Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan
3	Montessori (penginderaan)	Indra berkembang dengan menangkap rangsangan yang kemudian diorganisasikan dalam pikirannya sehingga membentuk persepsi	Anak sensitive untuk belajar membaca
4	Frobel	Daya abstraksi anak mulai berkembang	Anak belajar tentang bentuk, ukuran, warna serta konsep yang diperoleh melalui menghitung, mengukur, membedakan dan membandingkan

Dr.Anita Yus, M.Pd (2011: 18) Penilaian Perkembangan Belajar  
Taman Kanak-kanak.Jakarta: Kencana Prenada Media Group

## **B. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Bahasa**

Vygotsky menyatakan bahwa: *“language provide a means for expressing ideas and asking question and it provides the categories and concept for thinking”* (Susanto, 2011: 73). Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang digunakan oleh suatu masyarakat yang bertujuan sebagai alat berinteraksi, bekerja sama dan mengidentifikasi diri (KBBI). Selain itu, bahasa merupakan alat untuk menyampaikan pemikiran setiap manusia, alat untuk mengekspresikan tentang segala sesuatu yang telah terjadi dan sebagai alat komunikasi antara dua orang atau lebih. Kemampuan berbahasa sangatlah penting, karena bahasa merupakan sebuah sistem dalam membentuk sebuah konsep, informasi dan salah satu cara dalam mengatasi permasalahan. Anak akan mampu memahami alur percakapan dan perasaan juga melalui kemampuan bahasa, dengan melakukan percakapan dan interaksi akan melatih kemampuan bahasa anak sehingga anak akan menemukan banyak hal yang baru dalam lingkungan tersebut, anak juga akan memiliki kemampuan menyampaikan pendapat atau ide dan gagasannya sesuai dengan tujuannya (Susanto, 2012: 74).

Bahasa dan komunikasi merupakan dua aspek yang saling memiliki keterkaitan dan memiliki hubungan dari beberapa aspek yang berperan penting untuk menjalani kehidupan sehari-hari, tanpa kemampuan bahasa maka mereka akan mengalami kesulitan untuk



melakukan komunikasi dan interaksi dengan orang lain, sehingga bahasa sebagai suatu bentuk alat sosial yang memiliki sistem yang digunakan dalam berkomunikasi (Jamaris, 2013: 113). Berdasarkan ketiga teori di atas dapat disimpulkan perkembangan bahasa pada anak usia dini adalah perubahan sistem lambang bunyi yang berpengaruh terhadap kemampuan bicarannya itu anak usia dini bisa mengidentifikasi dirinya, serta berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain.

Aspek kemampuan bahasa anak berkembang dimulai ketika anak mampu menirukan bunyi percakapan yang didengarkannya serta anak mulai mampu membedakan bunyi suara yang berbeda. Perkembangan bahasa sangat berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan kemampuan sosial. Bahasa merupakan alat untuk berikir. Berpikir merupakan suatu proses memahami dan proses untuk memecahkan masalah. Proses ini tidak mungkin dapat berlangsung dengan baik tanpa alat bantu, salah satu alat bantu yang mampu mengoptimalkan perkembangan tersebut adalah bahasa. Bahasa juga merupakan alat berkomunikasi dengan orang lain dan kemudian berlangsung dalam suatu interaksi sosial. Bahasa adalah alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Keterampilan bahasa juga penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi dan pemecahan masalah. Melalui bahasa pula kita dapat memahami

komunikasi pikiran dan perasaan sehingga anak mampu menghadapi lingkungannya dengan baik (Susanto, 2012: 73).

Para ahli psikolog kognitif menjelaskan bahwa bahasa adalah aspek terpenting dalam sebagian besar aktivitas manusia, meliputi komunikasi, berpikir, penginderaan, representasi informasi, kognisi dan sistem neurologi. Para ahli linguistik memandang bahasa sebagai suatu struktur hirarkis yang komponen-komponennya berkisar dari komponen yang berawal dari sesuatu yang sederhana hingga sesuatu yang rumit (Solso, 2007: 327).

## **2. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Beberapa tahapan kemampuan pada aspek perkembangan bahasa bahasa anak usia dini dimulai dari usia 3-6 bulan, pada usia tersebut anak sudah mulai bisa mengoceh. Pada usia 6-9 bulan anak mulai memahami ucapan orang lain. Pada usia 9 bulan hingga 1 tahun anak pertama kali mengenal beberapa kosakata dan perbendaharaan kata yang mampu diterima anak mencapai 300 kata atau lebih. Pada usia 10 hingga 15 bulan anak mampu memahami kosakata hingga usia 2 tahun pertumbuhan kosakata anak akan bertambah, pada kemampuan perbendaharaan kosakata yang anak kuasai sekitar 200 hingga 2755 kosakata (Santrock, 2002: 188). Pendapat tersebut signifikan dengan teori tahap perkembangan bahasa yang dikembangkan oleh Roger Brown (1973, 1986) bahwa MLU (Mean Length of Utterance) yang menjadi indeks yang baik dalam melihat kematangan perkembangan

bahasa anak. Brown mengidentifikasi lima tahap perkembangan bahasa anak melalui MLU. Lima tahap itu antara lain :

**Tabel 2.**  
Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Tahap	Usia	MLU	Deskripsi
Tahap 1	12 - 26 bulan	1,00 – 2,00	Perbendaharaan kata (kata benda dan kata kerja sedikit kata sifat dan kata bantu). Contoh : Dada Mama
Tahap 2	27 – 30 bulan	2,00 – 2,50	Kata majemuk terbentuk secara tepat, mulai menggunakan dua susunan kalimat (Subjek+Predikat). Contoh : Boneka tidur
Tahap 3	31 – 34 bulan	2,50 – 3,00	Mulai muncul pertanyaan dengan apakah-bagaimana-dimana, muncul kata-kata negatif tidak dan muncul kata-kata penting seperti perintah atau permohonan. Dan jawaban anak antara ya dan tidak. Contoh : Ayah sudah pulang ?
Tahap 4	35 – 40 bulan	3,00 – 3,75	Kadang-kadang kalimat yang anak ucapkan melihat atau meniru kalimat lain. Contoh : Ku kira itu warna merah
Tahap 5	41 – 46 bulan	3,75 – 4,50	Kalimat-kalimat sederhana dan anak mulai memberikan alasannya. Contoh : aku ingin kelinci karena lucu

### 3. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Secara umum tahap-tahap perkembangan bahasa anak dapat dibagi kedalam beberapa rentang usia, yang masing-masing menunjukkan ciri tersendiri sebagai berikut :

1. Tahap I (Pralinguistik), yaitu antara 0-1 tahun. Tahap ini terdiri dari

:

- a. Tahap meraba-1 (Pralinguistik pertama). Tahap ini dimulai dari bulan pertama hingga bulan keenam dimana anak akan mulai menangis, tertawa dan menjerit.
  - b. Tahap meraba-2 (Pralinguistik kedua). Tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna mulai dari bulan ke-6 hingga 1 tahun
2. Tahap II (Linguistik). Tahap ini terdiri dari tahap I dan II, yaitu :
    - a. Tahap-1; Holofrastik (1 tahun), ketika anak-anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak hingga kurang lebih 50 kosa kata.
    - b. Tahap-2; Frasa (1-2 tahun), pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata (ucapan dua kata). Tahap ini juga ditandai dengan perbendaharaan kata anak sampai dengan rentang 50-100 kosa kata.
  3. Tahap III (Pengembangan tata bahasa, yaitu prasekolah 3,4,5 tahun).

Pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat, seperti telegram. Dilihat dari aspek pengembangan tata bahasa seperti S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat.
  4. Tahap IV (Tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun). Tahap ini ditandai dengan kemampuan anak yang mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks (Susanto, 2012: 75).

Bruner menjelaskan bahwa anak mulai belajar dari sesuatu yang kongkrit terhadap sesuatu yang abstrak dan melalui tiga tahapan, yaitu: *enactive*, *iconic* dan *symbolic*. Pada tahap *enactive*, anak masih berkomunikasi dan berinteraksi dengan benda-benda yang mati, orang disekitarnya sehingga dari interaksi tersebut anak akan mengenal dan mempelajari nama-nama benda serta mengamati ciri-ciri benda tersebut serta peristiwa yang terjadi. Oleh karena itu, anak usia 2-3 tahun seringkali akan bertanya dengan pertanyaan “Apa itu? atau Apa ini?”. Pada usia ini sangatlah penting untuk mengenalkan untuk mengenalkan nama benda-benda sehingga anak akan mulai menghubungkan antara benda dan simbol, nama benda. Pada proses *iconic* mampu ditandai dengan sikap anak mulai belajar mengembangkan bentuk dan simbol dengan benda disekitarnya. Terjadinya proses *symbolic* yaitu saat anak mengembangkan konsep tentang cara berpikirnya. Pada proses yang sama anak akan belajar tentang berbagai benda seperti gelas, minum dan air. Kelak semakin semakin dewasa ia akan mampu menggabungkan konsep tersebut menjadi lebih kompleks, seperti “minum air dengan gelas”. Pada tahap *symbolic* anak mulai belajar berpikir abstrak. Ketika anak berusia 4-5 tahun pertanyaan “apa itu? atau apa ini?” akan berubah menjadi “kenapa?” atau “mengapa?” pada tahap ini anak akan mulai mampu menghubungkan perbedaan atau kesamaan antara berbagai benda, orang atau objek dalam suatu urutan dan mulai mengembangkan makna dari suatu peristiwa yang dialami (Suryanto, 2005: 87).

Kemampuan bicara merupakan bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Anak usia dini melatih kemampuan bicaranya agar anak mudah dalam bersosialisasi sehingga anak akan memiliki sikap yang mandiri, mudah bergaul dan percaya diri. “Aspek dalam berbahasa mencakup tiga aspek yang terpisah namun saling berhubungan satu dengan yang lain, antara lain yaitu pengucapan, pengembangan kosakata, dan pembentukan kalimat” (Hurlock, 1978: 185). Anak usia Taman Kanak-kanak berada dalam fase perkembangan bahasa secara ekspresif. Aspek-aspek yang berkaitan dengan perkembangan bahasa anak menurut Jamaris (2006: 30) dapat dibagi kedalam empat aspek, yaitu:

1. Kosakata. Pembendaharaan kata akan berkembang sesuai dengan usia pertumbuhan, tahapan perkembangan anak dan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan, sehingga kosakata anak akan berkembang dengan pesat.
2. Sintaksis. Tata bahasa anak belum sepenuhnya sempurna dan masih belum mempelajari tata bahasa secara baik, akan tetapi melalui contoh-contoh berbahasa yang didengar dan dilihat anak, kemampuan yang anak miliki bias menggunakan bahasa lisan dengan susunan kalimat yang baik. Misalnya : “Rita memberi makan kucing” bukan “Kucing Rita makan memberi”.

3. Semantik. Pemahaman anak dengan ucapan yang ia katakan atau ia dengar. Kesesuaian penggunaan kata anak tepat dengan tujuannya dan maksudnya. Pada usia Taman Kanak-kanak anak sudah dapat mengekspresikan keinginan, penolakan, dan pendapatnya dengan menggunakan kata-kata dan kalimat yang tepat. Misalnya : “tidak” untuk menyatakan penolakan.
4. Fonem. Bunyi dari satuan kata sampai kalimat untuk membedakan beberapa kata. Maksudnya anak sudah memiliki kemampuan untuk merangkaikan bunyi yang didengarnya menjadi satu kata yang mengandung arti msalnya : i , b, u menjadi ibu.

Vygotsky menjelaskan tentang prinsip zone proximal, yaitu zona yang berhubungan dengan perubahan dari potensi yang dimiliki oleh anak menjadi kemampuan yang actual dan nyata, maka prinsip-prinsip perkembangan bahasa anak usia Taman Kanak-kanak antara lain:

- Interaksi. Anak yang terbiasa berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, maka akan membantu anak memperluas kosakatanya dan memperoleh contoh-contoh dalam menggunakan kosakata secara tepat.
- Ekspresi. Anak akan memiliki kemampuan untuk mengekspresikan kalimat atau kata yang diucapkannya. Ekspresi kemampuan bahasa anak berguna untuk

mengungkapkan pikiran dan perasaannya secara tepat (Susanto, 2011: 78).

#### **4. Karakter Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini**

Karakteristik kemampuan bahasa anak usia dini menurut Jamaris memaparkan bahwa pada usia anak usia empat tahun memiliki karakteristik kemampuan bahasa antara lain:

1. Anak mulai dapat menggunakan kalimat yang dengan baik dan benar dan terjadi perkembangan yang cepat terhadap kemampuan bahasa anak
2. Anak mampu menggunakan dan menguasai 90 persen aspek fonem dan sintaksis dengan benar dan tepat.
3. Anak mampu berpartisipasi dalam suatu percakapan dan sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara sehingga anak menanggapi pembicaraan tersebut. Selanjutnya menurut Jamaris karakteristik kemampuan bahasa anak berusia 5-6 tahun adalah sebagai berikut :
  1. Anak sudah dapat mengucapkan lebih dari 2000 - 2.500 kosakata
  2. Lingkup kosakata yang mampu diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak dan permukaan (kasar-halus)
  3. Anak usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik



4. Anak mampu berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut
5. Percakapan yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun telah menyangkut berbagai kejadian yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain serta apa yang dilihatnya. Anak pada usia 5-6 tahun ini sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca dan bahkan berpuisi (Susanto, 2012: 78)

### **5. Proses Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Vygotsky menjelaskan bahwa ada dua alasan yang menyebabkan perkembangan bahasa berkaitan dengan perkembangan kognitif.

Pertama, anak dituntut untuk menggunakan bahasa sebagai alat berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Kemampuan berkomunikasi dengan orang lain disebut dengan kemampuan bahasa secara eksternal dan menjadi dasar untuk kemampuan berkomunikasi dengan diri sendiri. Lingkungan orang dewasa sangat memberikan pengaruh yang penting untuk mengembangkan kemampuan bahasa eksternal. Kalangan orang dewasa akan memperkaya pembendaharaan kosakata anak dengan memberikan contoh cara-cara berinteraksi dan berkomunikasi yang baik dan tepat.

Kedua, Durasi dari kemampuan berkomunikasi secara eksternal dengan kemampuan berkomunikasi secara internal membutuhkan waktu yang cukup panjang. Masa perkembangan bahasa anak mulai terjadi pada fase praoperasional, yaitu pada usia 2-7 tahun. Selama masa ini, berbicara kepada diri sendiri merupakan dari kehidupan anak. Ia akan berbicara dengan berbagai topik dan tentang berbagai hal, melompat dari satu topik ke topik lainnya` pada saat ini anak sangat senang bermain bahasa dan bernyanyi. Pada anak usia 4-5 tahun, anak sudah dapat berbicara dengan bahasa yang baik, hanya sedikit kesalahan ucapan yang dilakukan anak pada masa ini.

Ketiga, pada perkembangan selanjutnya, anak akan bertindak dengan sedikit berbicara. Apabila hal ini terjadi maka anak telah mampu menggunakan percakapan yang berdasarkan sudut pandang sendiri. Anak yang banyak melakukan kegiatan berbicara pada diri sendiri lebih memiliki kemampuan sosial daripada anak yang pada fase praoperasional kurang melakukan kegiatan tersebut (Jamaris,2006: 34).

## **6. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Usia**

### **Dini**

Perkembangan bahasa setiap anak berbeda-beda, hal ini bergantung dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Vygotsky (Jamaris, 2006: 34) faktor-faktor yang mempengaruhi bahasa anak antara lain:

- Keterbiasaan anak untuk melakukan komunikasi atau berbicara terhadap orang lain dengan menggunakan bahasanya. Kemampuan ini disebut dengan kemampuan bahasa secara eksternal dan kemampuan bahasa secara eksternal merupakan dasar untuk berkomunikasi dengan diri sendiri.
- Masa durasi antara kemampuan bahasa secara eksternal dengan kemampuan bahasa secara internal membutuhkan waktu yang cukup lama. Kemampuan ini mulai terjadi pada fase pra-operasional, yaitu pada usia 2-7 tahun. Pada saat ini berbicara kepada diri sendiri merupakan bagian dari kehidupan anak. ia akan berbicara dengan berbagai topik dan tentang berbagai hal, melompat dari satu topik ke topik lainnya.
- Perkembangan yang selanjutnya, anak akan lebih sering bersikap dan bertindak daripada berbicara. Apabila hal ini terjadi, maka anak telah mampu menggunakan percakapan yang berdasarkan sudut pandang sendiri.

## **7. Tujuan Pengembangan Keterampilan Bahasa**

Pengembangan keterampilan bahasa anak merupakan kemampuan yang sangat penting untuk berkomunikasi terutama bagi mereka yang sudah masuk dalam lingkungan pendidikan prasekolah

khususnya Taman Kanak-kanak. Tujuan pengembangan bahasa pada usia awal dijabarkan sebagai berikut:

1. Menyenangi, mendengarkan, menyimak, menggunakan bahasa lisan dan lebih siap dalam bermain dan belajarnya
2. Menyelidiki dan mencoba dengan suara-suara, kata-kata dan teks
3. Mendengar dengan kesenangan dan merespons cerita, lagu, irama, sajak dan memperbaiki sendiri cerita, lagu, musik dan irama
4. Menggunakan bahasa untuk menciptakan, melukiskan kembali peran dan pengalaman
5. Menggunakan pembicaraan, untuk mengorganisasikan, mengurutkan, berpikir jelas, ide-ide, perasaan dan kejadian-kejadian
6. Mendukung, mendengarkan dan penuh perhatian
7. Merespons terhadap mereka dengan komentar, pertanyaan dan perbuatan yang relevan
8. Interaksi dengan orang lain, merundingkan rencana dan kegiatan dan menunggu giliran dalam percakapan
9. Memperluas kosakata mereka, meneliti arti dan suara dari kata-kata baru
10. Mengatakan kembali cerita-cerita dalam urutan yang benar, menggambar pola bahasa pada cerita

Adapun menurut Depdiknas mengemukakan bahwa tujuan bahasa di taman kanak-kanak ialah sesuai dengan Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar (GBPKB) taman kanak-kanak, pengembangan

kemampuan berbahasa di Taman Kanak-kanak bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan disekitar antara lain lingkungan teman sebaya, teman bermain, orang dewasa baik yang ada di sekolah, di rumah maupun dengan tetangga disekitar tempat tinggalnya (Depdiknas, 2003: 3 ),

#### **8. Fungsi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Dalam membahas fungsi bahasa bagi anak Taman Kanak-kanak, dapat dilihat dari beberapa sudut pandang. Hal ini terutama ditujukan pada fungsi secara langsung pada anak itu sendiri. Ada beberapa sumber yang telah mencoba memberikan penjabaran dari fungsi bahasa bagi anak Taman Kanak-kanak, diantaranya fungsi pengembangan bahasa bagi anak prasekolah adalah :

1. Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungannya
2. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak
3. Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak; dan
4. Sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain (Susanto, 2011:80).

Lain halnya menurut Gardner (1983), bahwa fungsi bahasa bagi anak Taman Kanak-kanak ialah sebagai alat mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak. secara khusus bahwa fungsi bahasa bagi anak Taman Kanak-kanak adalah untuk mengembangkan ekspresi, perasaan, imajinasi dan pikiran (Susanto,

2011:82). Tujuan dan fungsi yang dijabarkan maka dalam pelaksanaan upaya pengembangan bahasa untuk anak diperlukan beberapa prinsip dasar. Beberapa prinsip pengembangan bahasa yang disajikan oleh Depdiknas (2002) adalah :

1. Sesuaikan dengan tema kegiatan dan lingkungan terdekat.
2. Pembelajaran harus berorientasi pada kemampuan yang hendak dicapai sesuai potensi anak.
3. Tumbuhkan kebebasan dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan dikaitkan dengan spontanitas
4. Diberikan alternative pikiran dalam mengungkapkan isi hatinya
5. Komunikasi guru dan anak akrab dan menyenangkan.
6. Guru menguasai pengembangan bahasa.
7. Guru bersikap normative, model, contoh penggunaan bahasa yang baik dan benar
8. Bahan pembelajaran membantu pengembangan kemampuan bahasa dasar anak
9. Tidak menggunakan huruf satu-satu secara formal.

## **C. Bermain Peran**

### **1. Pengertian Bermain Peran**

Piaget menyatakan bahwa “bermain peran disebut dengan istilah *symbolic play* atau *make believe play* yaitu anak akan bermain pura-pura dan memainkan daya imajinasinya yang ditandai ketika anak akan menggunakan suatu benda sebagai simbol tertentu” (Mayke, 2003: 25-

26). Menurut Stasen Berger dan Garvey “bermain peran yaitu kegiatan bermain khayal atau pura-pura yang didalamnya anak akan menggunakan imajinasi dan peniruan terhadap perilaku orang lain. Misalnya, bermain dokter-dokteran, ibu-ibuan, masak-masakan, sekolah-sekolahan, polisi-polisian” (Mayke, 2001: 35). Tokoh bermain peran pada penelitian ini adalah teman sebaya mereka yang berada di TK B1 Al-Husna Malang. Cara pemilihan tokoh bermain peran merujuk pada pendapat Hurlock yang menjelaskan bahwa anak yang lebih mudah berkomunikasi dengan teman sebaya akan lebih mudah mengadakan hubungan social yang baik dan lebih mudah pula untuk bergabung serta diterima sebagai anggota kelompok dibandingkan dengan anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang terbatas (Dianonivina, 2006: 1).

Karakteristik dalam bermain peran yaitu memiliki potensi untuk menghubungkan manfaat bermain dengan keterampilan bahasa. Bentuk bermain peran selalu melibatkan pemikiran yang bersifat simbolik, misalnya suatu benda menjadi simbol tertentu sebagai objek nyata, seperti dalam naskah cerita buah pisang menjadi sebuah telepon genggam. Benda tersebut akan dianggap sebagai objek yang nyata bagi anak yang mewakili sebuah benda yang menyerupai suatu kata benda sebagai acuannya. Oleh karena itu, bermain dan berkomunikasi merupakan karakteristik dari bermain peran yang memberikan peluang bagi anak untuk melatih membentuk sesuatu yang bersifat. Vigotsky menjelaskan bahwa permainan merupakan metode yang sangat baik dan

bagus untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, karena dalam bermain akan muncul aspek-aspek simbolis dan khayalan seperti saat anak menganggap dan memainkan tongkat sebagai seekor kuda sehingga anak tersebut mengendarai kuda dengan cara menaiki sebuah tongkat sesuai dengan kendalinya. Anak-anak menganggap bahwa hal yang bersifat imajiner itu adalah kenyataan. Oleh karena itu orang tua dan guru harus memberikan bimbingan yang tepat dengan mengaplikasikan permainan yang bersifat imajiner karena permainan itu mampu meningkatkan perkembangan bahasa, kognitif dan sosial. Bermain dapat menjadi sarana pembelajaran, karena memberikan kesempatan untuk belajar dengan menyenangkan baik itu berada di sekolah dan rumah. Selain itu, bermain juga akan memberikan pengaruh yang sangat besar dan penting terhadap penyesuaian pribadi dan sosial. Bermain akan memberikan pembelajaran bagi anak agar bermasyarakat, berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, belajar cara menghadapi dan memecahkan masalah dan membentuk hubungan sosial yang baik serta mengembangkan aspek perkembangan bahasanya (Diana, 2012: 117).

Hisyam Zaini (2007: 101) mengemukakan bahwa “bermain peran (*role play*) adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik”. Wina Sanjaya (2006: 161) menyatakan bahwa “bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang



diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”. Bermain peran atau drama berasal dari bahasa Yunani *dram* yang berarti gerak. Drama tersebut menonjolkan percakapan (dialog) dan gerak-gerik para pemain (akting) di panggung. Percakapan dan gerak-gerik itu memeragakan cerita yang tertulis dalam naskah. Drama sering disebut sandiwara atau teater. Kata sandiwara berasal dari bahasa Jawa *sandi* yang berarti rahasia dan warah yang berarti ajaran. Sandiwara berarti ajaran yang disampaikan secara tidak terlihat atau memiliki makna yang tersirat (Asul Wijayanto, 2004: 1).

Langkah-langkah yang harus dilakukan saat akan bermain peran antara lain : (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih tokoh dalam setiap peran, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung atau tempat bermain peran, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan (Uno, 2010: 26). Selanjutnya Shaftel dan Shaftel juga menjelaskan bahwa metode bermain peran ini meliputi delapan tahap yaitu pemanasan kelompok, pemilihan partisipan, menyiapkan penonton, menyiapkan panggung, bermain peran, membicarakan isi tema dan evaluasi, bermain peran kembali, berbagi pengalaman (Tarnoto, 2016: 2).

Penjelasan mengenai pengertian bermain peran memberikan kesimpulan bahwa bermain peran merupakan metode bermain yang diarahkan untuk mengolah suatu peristiwa baik secara faktual atau drama yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif dan bahasa anak dengan cara memunculkan respon anak untuk berimajinasi.

## 2. Macam-macam Bermain Peran

Vygotsky menjelaskan bahwa bermain peran disebut juga dengan permainan yang bersifat simbolis, pura-pura, *make believe*, memainkan dunia fantasi, imajinasi serta bermain peran memiliki peran yang penting untuk meningkatkan perkembangan anak usia tiga sampai enam tahun. Macam-macam bermain peran dibagi menjadi dua macam yaitu:

### a. Bermain peran makro

Permainan yang diperankan oleh beberapa orang sekitar lebih dari dua orang sampai sepuluh orang sehingga bermain peran makro memiliki peluang yang lebih besar untuk melatih komunikasi dan kemampuan bahasa dengan beberapa pemeran lainnya. Bermain peran makro juga melatih anak untuk berperilaku seolah berada kehidupan yang nyata dan terkadang memerankan seseorang atau sesuatu. Oleh karena itu saat bermain peran makro anak akan memiliki pengalaman di kehidupan sehari-hari karena tema yang diambil dari bermain peran makro adalah tema yang nyata, mereka juga akan belajar mendengarkan percakapan orang lain, belajar memecahkan permasalahan serta bekerjasama.

b. Bermain peran mikro

Permainan yang diperankan oleh satu orang saja, karena dalam bermain peran mikro anak akan dilatih untuk melatih kemampuan bahasanya dengan melakukan percakapan dengan diri sendiri atau dengan benda disekitarnya yang menjadi simbol objek nyata tertentu. Bermain peran makro ditandai dengan anak belajar memegang dan menggerak-gerakkan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun sebuah cerita dengan instruksi fasilitator. Pada bermain peran makro anak akan belajar untuk berfikir secara luas dengan menerima sudut pandang orang lain (Diana, 2012: 115).

### 3. Fungsi Bermain Peran

Bermain secara aspek perkembangan bahasa mampu mengoptimalkan beberapa faktor antara lain dalam Diana, (2012: 152) :

- a. Bermain peran membantu melatih kemampuan berkomunikasi sehingga mampu meningkatkan perkembangan bahasa.
- b. Bermain peran menjadi sebuah wadah dan sarana bagi anak untuk melakukan interaksi dengan orang lain, sehingga dalam interaksi tersebut dibangunnya sebuah percakapan, memberikan pendapat dan menemukan solusi bagi setiap permasalahan yang ada.
- c. Bermain peran merupakan metode yang aman dalam belajar mengajar dan memotivasi anak belajar bahasa.

Menurut Khumaira (2015) fungsi dari metode bermain peran juga meningkatkan beberapa aspek antara lain :

- a. Kreativitas, bermain peran akan menumbuhkan kreativitas anak, karena kreativitas anak akan lebih terasah karena dalam dunia khayalan, anak bisa jadi apa saja dan melakukan apa saja sesuai dengan perannya.
- b. Disiplin, bermain peran memiliki beberapa peraturan dan pola hidupnya sehari-hari. Misalnya, saat ia bermain peran sebagai yang menidurkan anaknya, ia akan bersikap dan mengatakan seperti apa yang ia sering dilakukan dan dikatakan oleh orangtuanya. Sehingga secara tak langsung, ia pun membangun kedisiplinan dan keteraturan pada dirinya sendiri
- c. Keluwesan, bermain peran secara tidak langsung anak-anak mulai belajar untuk mengatasi rasa takut dan hal-hal yang sebelumnya dengan bimbingan dan perumpamaan dalam bermain peran sehingga akan berkurang rasa takut akan sesuatu yang belum terjadi.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran**

Kelebihan menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran anak usia dini :

- a. Dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.
- b. Dapat mengembangkan kreatifitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan perannya yang disimulasikan.
- c. Dapat memupuk keberanian dan rasa percaya diri.
- d. Dapat memperkaya pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Menurut Oemar Hamalik (2008: 214) dalam Isnani (2013), kelebihan metode bermain peran sebagai berikut :

- a. Siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi.
- b. Siswa dapat mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan.
- c. Memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain.

Selain memiliki banyak kelebihan, metode bermain peran pun memiliki kelemahan, diantaranya:

- a. Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan.
- b. Pengelolaan yang kurang baik sehingga fungsi simulasi menjadi alat hiburan membuat tujuan pembelajaran terabaikan.

- c. Faktor psikologis seperti rasa takut dan malu sering memengaruhi siswa dalam melakukan simulasi

#### **D. Pengaruh Bermain Peran dengan Perkembangan Bahasa Anak**

Bermain peran yang diterapkan pada kegiatan anak usia dini mampu membantu meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini terutama pada perkembangan bahasanya. Menurut Vigotsky (1962) permainan adalah suatu setting yang sangat bagus bagi perkembangan anak, khususnya pada aspek-aspek simbolis dan khayalan dalam permainan, sebagaimana ketika anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu adalah seekor kuda (Smolucha, 1989). Bagi anak-anak situasi imajiner itu adalah nyata. Maka orang tua dan guru harus mendorong permainan imajiner semacam itu karena mampu meningkatkan perkembangan bahasa, kognitif dan sosialnya. Banyak dari penelitian menemukan bahwa bahasa tumbuh subur ketika anak-anak berinteraksi dengan orang dewasa dan teman sebaya dengan cara yang menyenangkan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa hubungan antara bermain dan pengembangan bahasa bergantung pada sifat simbolis bersama dari kedua kegiatan. Menciptakan hubungan simbol objek selama bermain dapat membuat anak berlatih menggunakan kata-kata sebagai simbol yang abstrak (Weisberg, 2013: 43).

Dalam permainan sosiodrama, anak-anak membuat kerangka bermain (misalnya, pergi ke toko) dan berkolaborasi untuk membuatnya.

Kerangka seperti itu sering melibatkan kebutuhan untuk menegosiasikan peran dan mengkoordinasikan tindakan (Pellegrini dan Galda 1990). Selain itu, penggunaan bahasa yang luas dan berbeda-beda dalam kerangka bermain (Bisakah Anda memberi saya susu?) dan memberikan petunjuk atau arahan (saya bayi; Anda menjadi ibu; Bretherton 1989). Kedua kegiatan ini mengambil peran dan bernegosiasi, sehingga menunjukkan aspek permainan sosial yang muncul untuk mendorong anak-anak untuk berlatih bentuk bahasa yang lebih maju daripada kalimat yang mereka ucapkan dalam interaksi lain. Seperti yang ditulis Bruner, “bentuk bahasa gramatikal dan pragmatis yang paling rumit muncul pertama dalam aktivitas bermain” (1983: 65). Bukti menunjukkan bahwa anak-anak memang lebih mungkin menggunakan bahasa kompleks ketika mereka bermain daripada tidak bermain (Bergen dan Mauer 2000; Christie dan Enz 1992; Christie dan Roskos 2006; Singer 1998). Selain itu banyaknya input bahasa yang tersedia dalam permainan juga berkontribusi terhadap perkembangan bahasa. Diketahui dengan baik bahwa jumlah bahasa yang didengar anak sangat berkaitan dengan keterampilan linguistik mereka secara keseluruhan (Hart dan Risley 1995; Hoff 2006; Hoff dan Naigles 2002; Hurtado, Marchman, dan Fernald 2008). Bermain memiliki peran penting untuk perkembangan bahasa, karena ketika anak-anak mengendalikan interaksi, mereka akan terlibat. Mereka berbicara tentang dan mendengarkan apa yang menarik bagi mereka. Ketika berbicara anak akan mengacu pada hal-hal yang menyangkut tentang dirinya, dia tidak perlu mengalihkan perhatian dari

fokus perhatiannya sendiri kepada orang lain. Demikian pula, seorang anak lebih mungkin mempelajari materi kosakata baru (Dunham, Dunham, dan Curwin 1993). Beberapa peneliti telah menemukan bahwa anak-anak dengan kosakata yang lebih besar lebih terlibat dalam permainan simbolis (Smith dan Pereira 2009 dalam Weisberg, 2013: 44)

Anak yang memiliki permasalahan dalam perkembangan bahasanya maka masa perkembangan bahasanya tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasa pada tahap usianya, maka anak tersebut perlu diberikan tindakan intervensi salah satunya dengan mengaplikasikan bermain peran agar perkembangan bahasa anak sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasa sesuai dengan tahap usianya. Metode bermain peran (*role playing*) perlu diterapkan pada anak untuk menstimulasi kemampuan berbicara, sehingga anak akan mampu merangkai kalimat dan melakukan percakapan dengan teman sebaya. Maka dari itu, perlu dilakukan penelitian tentang Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk mengembangkan aspek bahasa pada anak (Ni Puthu, 2012).

Pada saat anak memainkan bermain peran, maka anak akan melakonkan peran orang lain sehingga anak akan mendapatkan kosakata baru yang akan memacu anak menambah kosakatanya dan memperpanjang kalimat yang dia ucapkan. Azizah (2013: 56) Bermain peran juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada anak, yaitu meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak, meningkatkan kemampuan kerjasama



pada anak dalam memecahkan masalah, serta menambah kosakata yang dimiliki anak.

#### **E. Hipotesis**

Hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari metode bermain peran terhadap kemampuan berbahasa anak pada anak TK Al-Husnah Malang



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini dipergunakan variabel bebas dan variabel tergantung, yaitu :

1. Variabel bebas (*independent*) :Bermain peran (*rolle playing*)
2. Variabel terikat (*dependent*) :Perkembangan bahasa

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh sebuah informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013 : 38). Variabel yang digunakan dalam penelitian antara lain variabel bebas (variabel X), yaitu variabel yang menjelaskan dan mempengaruhi variabel lainnya, variabel bebas sering disebut sebagai variabel stimulus, predictor dan antesende. Variabel ini mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2013 : 39). Variabel selanjutnya yaitu variabel terikat (variabel Y) yaitu variabel yang dijelaskan dan dipengaruhi atau diberikan perlakuan oleh variabel bebas (variabel X). Variabel terikat sering disebut sebagai variabel output, kriteria dan konsekuen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013 : 39).

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Bermain Peran pada Perkembangan Bahasa Anak”, dapat diketahui bahwa variabel bebas (variabel X) yaitu

bermain peran dan variabel terikat (variabel Y) yaitu perkembangan bahasa anak.

## **B. Definisi Operasional**

1. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun, merupakan masa-masa emas dari perkembangan dan pertumbuhannya sehingga anak dengan mudah menerima rangsangan dari lingkungannya. Anak usia dini juga berada pada tahap praoperasional sehingga anak memiliki sikap simbolis dan intuitif.
2. Perkembangan bahasa adalah perubahan kemampuan bahasa yang salah satunya ditunjukkan dari cara berkomunikasi dengan memperhatikan aspek kosakata, tata bahasa, pemahaman serta bunyi dari suatu kalimat yang akan berkembang sesuai dengan usianya.
3. Bermain peran adalah bermain pura-pura, anak akan menggunakan benda sebagai simbol tertentu. Pada bermain bermain peran anak usia dini akan membangun sebuah komunikasi bersama lawan mainnya serta anak akan memasuki dunia yang penuh fantasi dan imajinasi, anak akan berkreasi dari peristiwa permainan peran tersebut.

## **C. Subjek Penelitian**

Teknik sampling yang digunakan dalam menentukan sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sugiyono menjelaskan bahwa *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan

tertentu (Sugiyono, 2001: 61). Margono menyatakan bahwa pemilihan sekelompok subjek dalam *purposive sampling* didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya, dengan kata lain unit sampel yang dihubungi disesuaikan dengan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti (Margono, 2004: 128). Karakteristik subjek yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Anak usia dini berumur 5-6 tahun.
2. Anak usia dini yang sedang menempuh pendidikan di TK Al-Husna Malang.
3. Anak usia dini berjenis laki-laki dan perempuan.
4. Anak yang memiliki kemampuan bahasa yang rendah.

Alasan peneliti memilih subjek penelitian dengan karakteristik tersebut karena dalam teori Piaget menjelaskan bahwa anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional sehingga pemikiran operasional atau aktivitas mental belum sepenuhnya muncul. Pada tahap praoperasional anak sering menggunakan fungsi simbolis dan intuitif, oleh karena itu ketika bermain peran anak akan menggunakan kemampuan tersebut (Santrock, 2002: 228). Selain itu anak cukup mampu berpartisipasi dalam menjadi pendengar yang baik dalam suatu percakapan, serta anak pada usia tersebut cukup memiliki bekal kosakata dan mampu memahami pembicaraan orang lain. Hal ini sesuai dengan penjelasan dari landasan teori diatas, Guntur (1988) menyebutkan bahwa pada usia 5-6 tahun anak usia dini berada pada

masa perkembangan bahasa tahap III menuju IV. anak sudah dapat membuat kalimat, seperti telegram. Dilihat dari aspek pengembangan tata bahasa seperti S-P-O, anak dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat, anak menguasai banyak kosakata dan menjadi pendengar yang baik (Susanto, 2012: 78).

Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak kelas TK Al-Husna Malang sebanyak 73 anak yang terdiri dari TK A1 dan A2 sebanyak 38 anak dan TK B1 dan B2 sebanyak 35 anak. Setiap kelas memiliki satu guru yang mendampingi pada proses belajar mengajar. Sehingga akan terdapat 4 orang guru. Sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak TK B AL-Husna Malang dikarenakan anak-anak TK B Al-Husna memenuhi kriteria subjek penelitian yang telah disebutkan diatas.

#### **D. Desain Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif eksperimen terdiri dari kelompok perlakuan dan kelompok kontrol yang memberikan perlakuan hanya pada kelompok yang diberikan perlakuan yang bertujuan untuk menguji suatu efektifitas atau pengaruh suatu perlakuan. Penelitian ini menerapkan suatu perlakuan dan dinalisis berdasarkan data untuk mendapatkan hasil dan kesimpulan. Metode penelitian eksperimental merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan casual (sebab-akibat) dalam penelitian eksperimen dilakukan manipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan dan

mengobservasi efek atau pengaruhnya terhadap satu atau lebih variabel terikat. Penelitian ini termasuk quasi experimental research (Penelitian Eksperimental Semu) sehingga peneliti tidak memiliki keluasaan untuk memanipulasi subjek, artinya random kelompok biasanya yang dipakai sebagai dasar untuk menetapkan sebagai kelompok perlakuan dan kontrol. Penelitian ekaperimen semu merupakan penelitian untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan memanipulasi semua variabel yang relevan (Suryabata, 2011: 88).

Jenis rancangan eksperimental peneliti pada penelitian ini menggunakan metode *The One Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan eksperimental ini digunakan satu kelompok subjek. Pertama-tama dilakukan pengukuran, lalu dikenakan perlakuan untuk jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya. Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut ini :

Pretest	Treatment	Posttest
T1	X	T2

Keuntungan dari rancangan eksperimen ini adalah pretest itu akan memberi landasan untuk membuat komperasi prestasi subjek yang sama sebelum dan sesudah dikenai X (experimental treatment). Rancangan ini juga memungkinkan untuk mengontrol selection variable dan mortality

variable, jika subjek yang sama mengambil T1 dan T2 kedua-duanya (Suryabrata,2011: 101-102).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aspek bahasa anak usia dini melalui metode bermain peran. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan perlakuan alternatif yang dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah dalam proses bermain peran untuk mengembangkan bahasa anak.

#### **E. Prosedur Penelitian**

Prosedur rancangan penelitian eksperimental “*One Group Pretest-Posttest Design*” pada penelitian “Pengaruh Bermain Peran terhadap Perkembangan Bahasa Anak” adalah:

1. Kelompok eksperimen dan kontrol diperoleh dari subjek yang memenuhi kriteria sebagai subjek penelitian.
2. Kenakan T1, yaitu memberikan pretest sebelum subjek diberikan metode bermain peran berupa angket perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.
3. Kenakan subjek dengan X, yaitu memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen yaitu metode bermain peran sebanyak 4 kali sesi dengan durasi waktu 60 menit yang dilaksanakan dalam beberapa hari. Metode bermain peran akan dilaksanakan oleh fasilitator dan dibantu oleh guru TK Al-Husna Malang.
4. Melakukan observasi dan setelah metode bermain peran dilaksanakan fasilitator dan guru yang membantu fasilitator untuk melakukan evaluasi bersama setelah pelatihan berakhir. Observasi dilakukan oleh observer

yang merupakan Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang berjumlah dua mahasiswa.

5. Berikan T2, yaitu posttest berupa angket perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.
6. Bandingkan T1 dengan T2 untuk menentukan seberapa banyak perbedaan yang timbul, jika sekiranya ada, sebagai akibat dari digunakannya variabel eksperimental X

Pada tahap memberi perlakuan, penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa kali sesi pertemuan. Masing-masing sesi tersebut memiliki kegiatan dan tujuan yang berbeda-beda. Berikut merupakan alur dari siklus kegiatan yang dilaksanakan dalam penelitian ini.

**Tabel 3.**  
Sesi Kegiatan Bermain Peran

No	SESI	KEGIATAN	METODE	TUJUAN
1	<i>Lets Start This Day with Happily</i>	Pembukaan, perkenalan satu sama lain dan penjelasan materi bermain peran dengan menonton video.	Bercerita dan diskusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. saling mengenal satu sama lain sehingga akan menambah keakraban antara fasilitator dengan anak-anak</li> <li>2. memudahkan fasilitator dalam menyampaikan materi berikutnya.</li> </ol>
2	<i>Lets Play and Action Part 1</i>	Kegiatan ini dilakukan oleh kelompok eksperimen dengan bantuan fasilitator. Fasilitator melakukan telling story tentang tema bermain peran, kemudian mereka	Bercerita, <i>role play</i> dan diskusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambah kosakata anak</li> <li>2. Melatih anak untuk berinteraksi dengan menggunakan susunan kalimat yang benar</li> </ol>



		memainkan drama fabel (Momo yang Rakus) yang sudah disediakan dengan bimbingan fasilitator.		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Melatih kepercayaan diri dan mengekspresikan drama</li> <li>4. Mengajarkan pada anak tentang saling memaafkan</li> <li>5. Mengajarkan kepada anak untuk tidak murka dan berlebihan .</li> </ol>
3	<i>Lets Play and Action Part 2</i>	Kegiatan ini dilakukan oleh kelompok eksperimen dengan bantuan fasilitator. Fasilitator melakukan telling story tentang tema bermain peran, kemudian mereka memainkan drama fabel (Kiko dan sahabatnya) yang sudah disediakan dengan bimbingan fasilitator.	Bercerita, <i>role play</i> dan diskusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambah kosakata anak</li> <li>2. Melatih anak untuk berinteraksi dengan menggunakan susunan kalimat yang benar</li> <li>3. Melatih anak untuk memahami percakapan satu dengan yang lain</li> <li>4. Melatih kepercayaan diri dan mengekspresikan drama</li> <li>5. Mengajarkan pada anak tentang persahabatan yang baik</li> <li>6. Mengajarkan kepada anak untuk bersikap jujur</li> </ol>
4	<i>Lets Play and Action Part 3</i>	Kegiatan ini dilakukan oleh kelompok eksperimen dengan bantuan fasilitator. Fasilitator melakukan telling story tentang tema bermain peran, kemudian mereka memainkan drama	Bercerita, <i>role play</i> dan diskusi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambah kosakata anak</li> <li>2. Melatih anak untuk berinteraksi dengan menggunakan susunan kalimat yang benar</li> </ol>

		fabel (Tupai dan saudara-saudaranya) yang sudah disediakan dengan bimbingan fasilitator.		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Melatih anak untuk memahami percakapan satu dengan yang lain</li> <li>4. Melatih nada bicara anak agar sesuai dengan kalimat yang diucapkan</li> <li>5. Melatih kepercayaan diri dan mengekspresikan drama</li> <li>6. Mengajarkan pada anak tentang sopan santun kepada orang lain</li> <li>7. Mengajarkan kepada anak untuk saling berbagi dan memberi</li> </ol>
--	--	--	--	---

## F. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, wawancara dan angket perkembangan bahasa anak usia dini (usia 5-6 tahun). Adapun uraian mengenai alat ukur yang digunakan antara lain :

### 1. Observasi

Teknik observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di tempat penelitian. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses mengamati dan ingatan (Sutrisno Hadi, 1986; Sugiyono, 2009: 203).

Observer melakukan pengamatan sesuai dengan pedoman observasi yang telah dirancang sebelumnya.

**Tabel 4.**  
Lembar Observasi

Nama :

No	Aspek yang dinilai	Kriteria kualitatif		Keterangan
		Ya	Tidak	
<b>1</b>	<b>KEBAHASAAN</b>			
A	Tekanan			
B	Ucapan			
C	Nada dan irama			
D	Kosakata			
E	Struktur kalimat yang digunakan			
<b>2</b>	<b>NONKEBAHASAAN</b>			
A	Kelancaran			
B	Pengungkapan materi			
C	Keberanian			
D	Keramahan			
E	Sikap			

(Sumber: Modifikasi dari peneliti yang mengacu pada Ahmad Rofi'uddin & Darmayanti Zuhdi, 1998/1999 dalam Isnani 2014: 71

## 2. Wawancara

Wawancara atau interview adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi. Dalam wawancara, pertanyaan dan jawaban diberikan secara verbal. Biasanya komunikasi ini dilakukan dalam keadaan saling berhadapan, namun komunikasi dapat juga dilaksanakan melalui telpon. Hubungan dalam interview biasanya seperti antara orang asing yang tak berkenalan., namun pewawancara harus mampu mendekati responden sehingga ia rela memberikan keterangan yang kita inginkan. Manfaat wawancara merupakan alat yang ampuh untuk menyatakan kenyataan hidup, apayang dipikirkan atau dirasakan orang tentang berbagai aspek kehidupan(Nasution,1982: 131-132).

Pada penelitian ini peneliti merupakan *interviewer* atau pewawancara yang menggali informasi melalui percakapan dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang mampu membantu peneliti dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk mempermudah dan memperlancar penelitian.

## 3. Angket Perkembangan Bahasa

Ada beberapa alat ukur yang telah disusun, hanya saja sebagian besar belum diadaptasi di Indonesia. Beberapa alat ukur perkembangan anak usia dini yang sudah diadaptasi di Indonesia antara lain DDST (*Danver Developmental Screening Test*) dan *Binet Intelligence Scale*. DDST merupakan salah satu metode skrining terhadap kelainan

perkembangan anak, tes ini bukan merupakan tes diagnostik maupun tes kecerdasan (Soetijiningsih, 1998). Aspek yang diukur dalam alat ukur DDST bukan hanya pada perkembangan bahasa anak usia dini akan tetapi tes ini mengukur empat sector perkembangan anak usia dini antara lain perilaku sosial, motorik kasar dan motorik halus serta bahasa. Sehingga item yang diterapkan dalam tes tersebut tidak sepenuhnya menguji tentang perkembangan bahasa anak usia dini khususnya anak usia 5 sampai 6 tahun.

Pengembangan instrumen terdiri dari beberapa langkah, yaitu: 1) pengembangan spesifikasi alat ukur; 2) penulisan pernyataan atau pertanyaan; 3) penelaahan pernyataan atau pertanyaan; 4) perakitan instrument (untuk keperluan uji coba); 5) uji coba; 6) analisis uji coba; 7) seleksi dan perakitan instrument; 8) administrasi instrument (bentuk akhir); dan 9) pengukuran skala dan norma termasuk uji validitas dan reliabilitas (Suryabrata, 2011: 53-60).

Peneliti menggunakan instrument sebagai alat untuk mengumpulkan data. Pertanyaan yang akan diajukan akan berupa pernyataan dalam Skala Likert. Skala Likert (Azwar, 2011: 97-98) adalah skala yang berisi pernyataan-pernyataan sikap (*attitude statements*) yaitu suatu pernyataan mengenai objek sikap. Suatu skala sikap biasanya terdiri atas 25 sampai 30 pernyataan sikap – sebagian berupa pernyataan favorabel dan sebagian tidak favorabel. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator

tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item – item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negatif, yang dapat berupa kata – kata antara lain, Sangat baik dengan skor 5, Baik dengan skor 4, Normal dengan skor 3, Tidak baik dengan skor 2, dan Sangat tidak baik dengan skor 1. Data yang diperoleh dari skala tersebut adalah berupa data interval.

Untuk mengatasi keterbatasan alat ukur yang ada, peneliti menyusun sebuah alat ukur perkembangan bahasa, khususnya pada anak usia dini yang berusia 5-6 tahun. Skala yang dikembangkan oleh peneliti mengacu pada empat aspek perkembangan bahasa anak usia dini dari teori Jamaris (2016: 30) yakni kosakata, sintaksis (tata bahasa), semantik dan fonem. Selanjutnya prinsip perkembangan bahasa antara lain interaksi dan ekspresi.

Berikut instrument perkembangan bahasa anak usia dini umur 5-6 tahun yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian agar data penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematisnya lebih mudah diolah. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket perkembangan bahasa anak usia dini umur 5-6 tahun.

**Tabel 5.**  
Blueprint Skala Uji Coba (Perkembangan Bahasa AUD 5-6 tahun)

KONSTRAK	ASPEK	Indikator (Karakteristik)	No ITEM	UF	F
Perkembangan bahasa anak usia dini umur 5-6 tahun	KOSAKAT A	Mampu menyebutkan lebih dari 2.500 kosakata Lingkup kosakata yang mampu diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak dan permukaan (kasar-halus)	1,2,3,4,5,6,7	3,4,6	1,2,5,7
	SINTAKSIS	Anak sudah mampu berkomunikasi dengan susunan kalimat yang benar (SPOK)	21/22/23/24/ 25/26/39	22,24, 26,39	21,23,2 5,
	SEMANTIK	Mampu memahami ucapan orang lain Dapat berpartisipasi dan berkomentar dengan tepat	14/15/16/17/ 18/19/20	17,18, 19,	14,15,1 6,20

	dalam suatu percakapan			
FONEM	Anak mampu menggabungkan beberapa huruf menjadi satu kata Penekanan dalam bunyi huruf mampu diucapkan dengan tepat	27/28/29/30/ 31/32/40	30,32	27,28,29,31,40
INTERAKSI SOSIAL	Mampu melakukan peran sebagai pendengar yang baik Memiliki sikap antusias yang baik dalam melakukan percakapan	8/9/10/11/12/ 13	8,10,12,13	9,11,
EKSPRESI	Mengungkapkan keinginannya secara tepat	33/34/35/36/ 37/38	33,35,36	34,37,38
JUMLAH		40	19	21

#### 4. Alat Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan sebagai alat pengumpulan data-data berupa gambar-gambar foto kegiatan. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2009: 329). Penelitian ini menggunakan gambar foto dari siklus satu ke siklus berikutnya yang digunakan untuk melengkapi dari hasil observasi.



## G. Uji Keabsahan Data

Instrumen penelitian setelah disusun sebelum diujikan harus diujicobakan. Uji coba dilakukan untuk memperoleh instrument penelitian yang baik. Untuk mengetahuinya maka harus diketahui validitas dan reliabilitas.

### 1. Uji Validitas

Pada instrumen yang lebih bersifat psikologis, akurasi data hendaknya diperoleh dapat diprediksi dengan perhitungan validitas instrument tersebut melalui prosedur komputasi tertentu untuk menemukan item yang layak, peneliti melakukan pengujian daya diskriminasi. Menurut Suryabrata, 2011: 56 daya beda atau daya diskriminasi item diperlukan untuk mengetahui seberapa akurat butir pertanyaan itu membedakan subjek yang lebih mampu dari subjek yang kurang mampu. Suatu alat ukur yang valid atau tepat mempunyai validitas tinggi, sedangkan alat ukur yang kurang valid akan menghasilkan tingkat validitas yang rendah. Suatu alat ukur dikatakan valid apabila diperoleh 0,3 (Azwar, 2011: 106).

Untuk menguji validitas konstruk, dalam penelitian ini digunakan pendapat ahli (*Professional judgment*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Suryabrata, 2011: 61). Untuk itu

pengukuran uji validitas modul bermain peran ini menggunakan validitas isi atau content validity, melalui review professional judgment oleh ahli yang terdiri dari dosen dan guru TK Al-Husna Malang.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah instrumen yang menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu, artinya dapat dipercaya dan dapat diandalkan. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung koefisien *Alpha Cronbach* dari instrument yang digunakan. Perhitungan uji reliabilitas skala dihitung dengan menggunakan analisis varian dari Hoyt (Arikunto, 2011: 1991).

$$r_{11} = 1 - \frac{V_s}{V_t} \quad \text{atau} \quad r_{11} = \frac{V_r - V_s}{V_r}$$

Untuk mengkatagorisasikan koefisien reliabilitas Alpha Cronbach (Arikunto, 2011: 276) yaitu :

**Tabel 6.**  
Kategorisasi Reliabilitas Alpha Cronbach

Koefesien Reliabilitas	Interpretasi
0,800 - 1,00	Tinggi
0,600 - 0,800	Cukup
0,400 - 0,600	Agak rendah
0,200 - 0,0400	Rendah
0,000 - 0,200	Sangat rendah

## H. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui taraf kenormalan sebaran skor variabel data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal. Pada uji normalitas menggunakan uji Kolmogorof –sminov dan Shapiro wilk. Uji Kolmogorof-Smirnov atau disebut uji D, digunakan untuk menguji hipotesis komperatif dua sampel independen dengan skala ordinal (Silaen, 2013: 127). Sebaran hasil uji normalitas normal atau tidak menggunakan kaidah yaitu: jika  $p > 0.05$  maka sebaran dikatakan normal. Namun sebaliknya jika uji normalitas sebaran menunjukkan  $p < 0.05$  maka sebaran dikatakan tidak normal.

## I. Uji Paired Samples T Test

Uji *Paired Sample T Test* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Pada uji *Paired Samples T Test* apabila skor yang dihasilkan  $< 0,5$  maka hasil uji yang dilakukan dianggap normal dan memiliki pengaruh yang positif antara skor pretest dengan skor posttest. Namun apabila skor yang dihasilkan  $> 0.5$  maka hasil uji yang dilakukan dianggap gagal dan tidak memberikan pengaruh antara skor *pretest* dan *posttest*. Selain itu, analisis dari penelitian ini menggunakan analisis *Gain Score* yang merupakan cara analisis data dari desain eksperimen dengan mencari nilai selisih dari skor posttest dan pretest, lebih dari itu analisis gain score dipakai apabila ada interaksi/perbedaan antara skor *pretest* dan

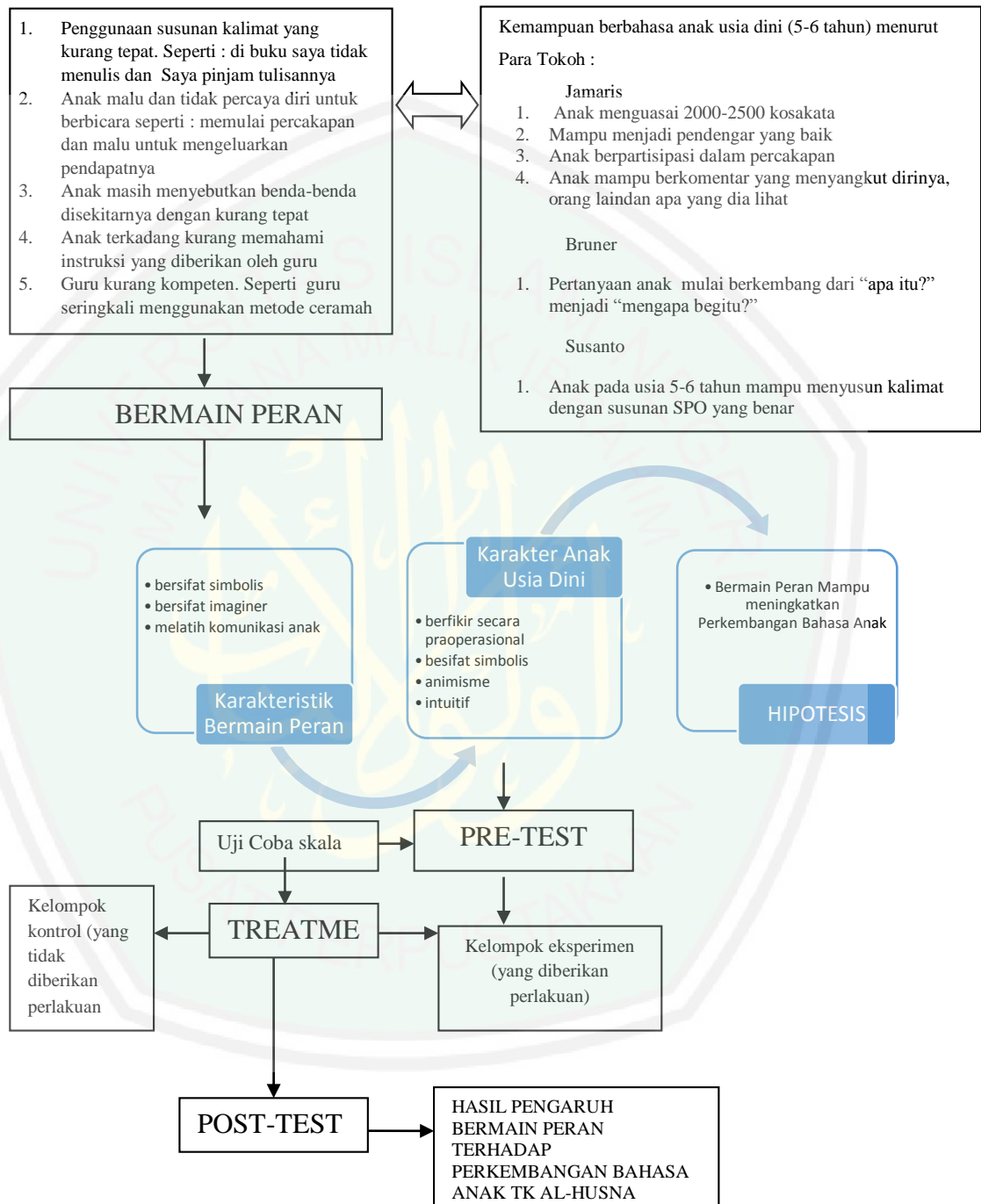
*posttest*. Pada dasarnya *Gain Score* merupakan nilai selisih nilai skor dan dapat diuji menggunakan *t-test*.

#### J. Kategorisasi Skala

Tingkat perkembangan bahasa dapat dilihat melalui kategorisasi dengan rumus sebagai berikut :

No	Kategorisasi	Skor
1	Baik	$X > (M + 1 SD)$
2	Cukup Baik	$(M - 1SD \leq X \leq (M + 1SD))$
3	Kurang Baik	$X < (M - 1SD)$

## K. Kerangka Berfikir



## **L. Metode Analisa Data**

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk mendukung penelitian ini. Teknik analisa data tersebut antara lain :

### **1. Analisis Kualitatif**

Analisis kualitatif dilakukan terhadap data baik berupa data kualitatif maupun data kuantitatif. Terhadap data kualitatif dalam hal ini dilakukan terhadap data yang berupa informasi, uraian dalam bentuk bahasa prosa kemudian dikaitkan dengan data lainnya untuk mendapatkan kejelasan terhadap suatu kebenaran atau sebaliknya, sehingga memperoleh gambaran baru ataupun menguatkan suatu gambaran yang sudah ada dan sebaliknya.

### **2. Analisis Kuantitatif**

Analisis kuantitatif adalah data dalam bentuk jumlah dituangkan untuk menerangkan suatu kejelasan dari angka-angka atau membandingkan dari beberapa gambaran sehingga memperoleh gambaran baru, kemudian dijelaskan kembali dalam bentuk kalimat atau uraian.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Persiapan Penelitian

##### 1. Orientasi lokasi penelitian

Sebelum melaksanakan sebuah penelitian yang dikaji secara empiris, sebaiknya peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan penelitiannya. Ada perlunya peneliti harus memahami lokasi penelitiannya, agar mampu mengetahui situasi pada lingkungan kajiannya. Langkah selanjutnya yakni peneliti menentukan subjek penelitian yang sebelumnya telah melakukan observasi awal pada lokasi penelitian dan melakukan wawancara kepada pihak yang berhubungan dengan bidang kajian untuk memperoleh data terkait masalah penelitian.

##### a. Deskripsi Tempat Penelitian

Persiapan penelitian awal antara lain, yaitu pemilihan tempat penelitian. Lokasi pada penelitian ini adalah Lembaga Pendidikan TK Al-Husna Malang yang beralamat di Jl.KH Malik Malik Dalam, Desa Buring, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang.

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan salah satu pendidikan anak usia dini yang didirikan pada tahun 2003 dan berada pada naungan Yayasan Lembaga Pendidikan Islam Mamba'ul Hikam yang telah diresmikan dengan nomer akta NO.34/ 29 Desember 2011. Selain TK Al-Husna terdapat KB/PAUD Al-Husna, TPQ dan Madrasah Diniyah (MADIN) yang berada pada naungan Yayasan Pendidikan Islam Mamba'ul

Hikam. Santri yang menuntut ilmu di TK Al-Husna mayoritas berasal dari keluarga yang tidak mampu dan cukup mampu, sehingga dalam menjalankan proses pengajaran santri dipungut biaya SPP seikhlasnya. Latar belakang mayoritas orang tua santri (sebutan untuk murid TK Al-Husna) yang menuntut ilmu di TK Al-Husna adalah pengusaha, pedagang dan petani.

Visi TK A-I-Husna Malang adalah “Mencetak generasi Islami (sholih-sholihah), berkarakter, mandiri, sehat, ceria, dan cinta tanah air”.

Adapun misi dari TK Al-Husna ialah :

- 1) Menanamkan pendidikan anak yang berpedoman pada Al-Quran & Al-Hadist dan nilai-nilai budaya sehingga menjadi sumber kearifan bertindak dalam diri peserta didik;
- 2) Membentuk anak didik menjadi generasi yang mandiri, cerdas, kreatif dan ceria;
- 3) Menciptakan lingkungan yang bersih, rapi, indah dan sehat;
- 4) Menumbuhkan rasa cinta Tanah Air Indonesia.

Sedangkan jadwal kegiatan di TK Al-Husna setiap hari efektif kecuali hari minggu, dengan waktu sebagai berikut : Senin – Sabtu pukul 07.30 – 10.00 WIB dan Jum’at Pukul 07.30 – 09.30 WIB. Waktu tersebut merupakan pemilihan yang tepat dalam mengisi pembelajaran bagi anak usia dini.



#### b. Penentuan Lokasi Penelitian

Langkah kedua yang dilakukan yakni, peneliti melakukan penggalan data melalui wawancara kepada guru dan observasi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung di TK Al-Husna Malang. Adapun beberapa alasan yang peneliti tekankan sebagai pertimbangan melakukan penelitian di TK Al-Husnah antara lain :

- 1) . Ketertarikan peneliti untuk mengetahui lebih detail terhadap permasalahan yang berhubungan dengan aspek psikologi perkembangan bahasa anak TK Al-Husna Malang. Hal ini ditunjukkan pada seringnya anak menggunakan susunan bahasa yang kurang tepat saat melakukan percakapan, anak masih belum memperhatikan susunan SPOK dengan benar seperti “Saya pinjam tulisannya” atau “lampunya tadi Raisa matikan ya”. Selain itu, ketika anak diperintahkan untuk menyebutkan beberapa benda disekitarnya, mereka masih belum mampu menjawabnya dengan tepat karena anak memiliki kosakata yang cukup rendah. Pada saat di kelas pun anak merasa malu dan tidak percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya didepan guru dan teman-temannya karena takut salah.
- 2) . Guru yang kurang kompeten, ditunjukkan dari metode pengajaran yang dilakukan pada waktu belajar mengajar yang lebih dominan

kepada guru dan tidak menekankan pada perkembangan bahasa anak TK Al-Husna Malang.

- 3) Secara operasional, pihak TK Al-Husna memberikan dukungan dan kemudahan untuk melakukan penelitian tersebut karena para guru TK Al-Husna masih belum mengenal dan menerapkan Metode Bermain Peran di TK Al-Husna Malang serta mempertimbangkan manfaat dari penelitian tersebut.

c. Penentuan Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di aula TK Al-Husna Malang. Waktu penelitian dimulai dari tanggal 02 April 2018. Penentuan tempat dan waktu didasarkan beberapa hal, yaitu :

1. Persiapan waktu penelitian berhubungan dengan prosedur penelitian yang ada pada modul dan saran dari dosen pembimbing.
2. Waktu yang diberikan oleh pihak TK Al-Husna Malang selama empat hari berturut-turut mulai tanggal 02 April 2018 s.d 05 April 2018. Hal ini dikarenakan beberapa hari kemudian anak-anak TK Al-Husna memiliki serangkaian program kegiatan lain. Meskipun pada awalnya peneliti merencanakannya tidak berturut-turut, akan tetapi kami mengadakan pertemuan selama empat kali dalam dua minggu. Namun hal ini tidak berdampak

pada kondisi dan kelancaran peneliti untuk menjalankan prosedur penelitiannya.

3. Kesiediaan dan sikap antusias pihak TK Al-Husna untuk berpartisipasi dan mendukung dalam pelaksanaan penelitian.
4. Peneliti mengenali kondisi lingkungan sosial lokasi penelitian.

d. Informed consent

*Informed consent* merupakan pernyataan sebuah persetujuan dan kesepakatan antara peneliti dan partisipan, berisi tentang ketersediaan partisipan untuk mengikuti serangkaian prosedur penelitian sesuai dengan modul penelitian yang akan menjadi acuan dalam berjalannya penelitian. Partisipan dalam penelitian ini adalah anak usia dini, sehingga kesepakatan dan persetujuan diwakilkan oleh masing-masing guru kelas. Guru mengisi lembar persetujuan dan menandatangani sebelum peneliti melakukan serangkaian prosedur penelitiannya. Hal ini akan menjadi bukti formal, bahwa partisipan tidak karena paksaan dalam mengikuti penelitian tersebut.

## 2. Persiapan Alat Ukur

Alat ukur dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari teori para tokoh, karena skala perkembangan bahasa anak usia dini sebagian besar belum diadaptasi di Indonesia. Beberapa alat ukur perkembangan anak usia

dini yang sudah diadaptasi di Indonesia antara lain DDST (*Danver Developmental Screening Test*) dan *Binet Intelligence Scale*. DDST merupakan salah satu metode skrining terhadap kelainan perkembangan anak, tes ini bukan merupakan tes diagnostik maupun tes kecerdasan (Soetijingsih, 1998). Aspek yang diukur bukan hanya pada perkembangan bahasa anak usia dini, akan tetapi tes ini mengukur empat sektor perkembangan anak usia dini antara lain perilaku sosial, motorik kasar dan motorik halus serta bahasa. Sehingga, item yang diterapkan dalam tes ini tidak sepenuhnya menguji tentang perkembangan bahasa anak usia dini khususnya anak usia 5 sampai 6 tahun. Untuk mengatasi keterbatasan alat ukur yang ada, peneliti menyusun sebuah alat ukur perkembangan bahasa, khususnya pada anak usia dini yang berusia 5-6 tahun. Hal ini disebabkan, karena perlakuan yang diberikan adalah bermain peran yang mengharuskan anak cukup memiliki kemampuan berbahasa meskipun belum maksimal.

Dalam penelitian kuantitatif, peneliti menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Pertanyaan yang akan diajukan akan berupa pernyataan dalam Skala Likert. Skala Likert (Azwar, 2011: 97-98) adalah skala yang berisi pernyataan-pernyataan sikap (*attitude statements*) yaitu suatu pernyataan mengenai objek sikap. Suatu skala sikap biasanya terdiri atas 25 sampai 30 pernyataan sikap – sebagian berupa pernyataan favorabel dan sebagian tidak favorabel. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item – item instrumen yang

dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai negatif, yang dapat berupa kata – kata antara lain :

- a. Sangat baik dengan skor 5;
- b. Baik dengan skor 4;
- c. Cukup baik dengan skor 3;
- d. Tidak baik dengan skor 2;
- e. Sangat tidak baik dengan skor 1.

### **3. Modul Bermain Peran**

Modul merupakan buku panduan atau acuan dari serangkaian prosedur penelitian yang disusun oleh peneliti. Modul ini berisikan kegiatan setiap sesi, tujuan, alat dan bahan, pemilihan tempat, prosedur kegiatan, naskah cerita fabel dan jumlah waktu yang dibutuhkan. Modul tersebut disusun dengan cermat agar penelitian mampu berjalan sesuai tujuan dan harapan.

Persiapan penulisan modul ini awalnya yaitu peneliti terlebih dahulu menganalisa beberapa kebutuhan yang nantinya akan digunakan, sehingga dapat menunjang berhasilnya penelitian tersebut. Isi dari modul tersebut berdasarkan dari hasil analisa peneliti untuk bisa mengkondisikan suasana lingkungan sekolah agar terhindar dari hal yang menghambat dan mengganggu proses bermain peran. Seperti pada sesi satu dan sesi berikutnya, alat bantu yang dibutuhkan berbeda-beda agar partisipan tidak

cepat merasa bosan saat melaksanakan serangkaian proses pelatihan bermain peran. Beberapa alat bantu yang digunakan adalah laptop, proyektor, kostum bermain peran dan lain-lain.

Modul bermain peran disusun berdasarkan beberapa analisa yang didalamnya disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi anak-anak TK B Al-Husna. Tahap awal dari pembuatan modul ini dengan melakukan wawancara terhadap guru TK Al-Husna Malang. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi di TK Al-Husna Malang pada saat jam pelajaran atau lainnya untuk menyesuaikan isi modul dengan situasi dan kondisi yang ada pada lokasi penelitian agar penelitian mampu berjalan sesuai kebutuhan.

#### **4. Persiapan fasilitator**

Pelatihan bermain peran pasti membutuhkan seorang pelatih atau *trainer* yaitu orang yang mengatur dan memandu jalannya sebuah pelatihan. Selain itu, dia juga pembicara dalam pelatihan tersebut. Selain trainer, penelitian ini membutuhkan *observer* dan pembantu *trainer*.

*Trainer* dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, sehingga peneliti yang memandu dan mengatur jalannya sebuah pelatihan bermain peran. Alasannya, dikarenakan peneliti merupakan mahasiswi psikologi, mengetahui situasi dan kondisi lingkungan dengan baik, serta memahami isi modul bermain peran sehingga mampu menyampaikannya dengan semenarik mungkin. Selain itu, peneliti merupakan pengajar disalah satu lembaga naungan Mamba'ul Hikam, sehingga peneliti cukup mengenal dan mengetahui karakteristik

sebagian anak-anak yang menimba ilmu di TK Al-Husna Malang. Pada saat pelaksanaan bermain peran, *trainer* dibantu oleh *observer*. *Observer* dalam bermain peran adalah mahasiswa psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu May Vista A yang dianggap memiliki kemampuan menjadi *observer* pada proses bermain peran. Adapun pembantu *trainer* adalah salah satu guru TK Al-Husna yaitu Ibu Fia dan mahasiswa PGTK di Universitas Terbuka Malang.

### 5. Pelaksanaan Uji Coba

Sebelum instrumen digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari penelitian ini. Maka harus dilakukan uji coba terdahulu agar instrumen yang digunakan terbukti validitas dan reliabilitasnya. Pelaksanaan uji coba dalam penelitian ini antara lain :

a. Uji coba Skala Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini (5-6 tahun)

Skala perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) menggunakan skala Likert. Alternatif jawaban dari skala ini adalah

- 1) SB : Sangat Baik;
- 2) B : Baik;
- 3) C : Cukup;
- 4) KB : Kurang Baik;
- 5) SKB : Sangat Kurang Baik.

Sebuah instrumen sebelum digunakan sebagai alat ukur penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk mengetahui item dari instrumen tersebut sudah terbukti validitas dan reliabilitasnya. Dari 40

item yang dapat dikatakan valid berjumlah 25 item. Penguji uji coba angket dikenakan kepada subjek penelitian yang memiliki karakteristik yang ditentukan oleh peneliti. Uji coba dilaksanakan pada 19 Maret 2018 di TK Al-Husna Malang. uji coba dilakukan kepada 10 anak TK Al-Husna dengan bantuan dari guru pendamping kelasnya masing-masing.

b. Pengujian Validitas Modul

Modul yang telah disusun dan dirancang perlu diuji validitasnya dengan tujuan, agar modul yang digunakan selama penelitian memenuhi standart dan persyaratan penelitian. Pada uji validitas modul menggunakan bantuan penilaian (*professional judgment*) kepada pihak yang sangat ahli dalam bidang yang sesuai dengan isi modul. Pihak ahli tersebut antara lain Bpk. Yusuf Ratu Agung, MA (dosen/pakar), Bpk. Zainal Habib S.Hum (dosen/pakar) dan Ibu Fia (perwakilan TK Al-Husna Malang) serta hasil kelayakan modul selengkapnya (terlampir).

## 6. Perhitungan dan Pengujian Validitas serta Reliabilitas

Penyusunan pada skala perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) dilakukan dengan penyusunan alternatif jawaban dengan model skala likert. Skala perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) dilakukan memberi skor dengan cara yaitu :



- a. SB (Sangat Baik) mendapatkan skor 5;
- b. B (Baik) mendapatkan skor 4;
- c. C (Cukup) mendapatkan skor 3;
- d. KB (Kurang Baik) mendapatkan skor 2;
- e. SKB (Sangat Kurang Baik) mendapatkan skor 1.

Hasil dari pemberian skor di atas, kemudian dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas skala untuk mempermudah perhitungan peneliti menggunakan bantuan program *SPSS v.22 for Windows*.

- a. Uji Validitas

Demi mengetahui aitem yang layak, peneliti melakukan pengujian daya deskriminasi. Kegiatan ini berfungsi untuk melihat sejauh mana kevalidan skala yang digunakan untuk mengukur variabel perkembangan bahasa. Selanjutnya, untuk mengetahui aitem yang valid, dilakukan dengan cara menghitung koefisien antara distribusi skor aitem dengan distribusi skor skala tersebut dan nantinya akan menghasilkan koefisien aitem total. Batas pemilihan aitem yang digunakan  $> 0,3$ . Adapun hasil uji validitas skala perkembangan bahasa lebih lengkapnya (terlampir).

Berdasarkan hasil uji validitas tiap aitem skala perkembangan bahasa dengan jumlah 40 aitem yang diujikan kepada 10 subjek uji coba, diperoleh aitem yang memiliki daya beda dengan skor  $> 0,3$  sebanyak 25 aitem sedangkan aitem yang memiliki daya beda dengan skor  $> 0,3$  sebanyak 15 aitem. Oleh karena itu aitem yang digunakan pada skala perkembangan bahasa sebanyak 25 aitem, kemudian peneliti menambahkan 5

aitem lagi untuk menyeimbangkan beberapa indikator dari setiap aspek perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun)

**Tabel 7.**

(Blueprint skala uji coba perkembangan bahasa dan jumlah aitem yang gugur)

KONSTRAK	ASPEK	Indikator (Karakteristik)	No ITEM	ITEM VALID	ITEM GUGUR
Perkembangan bahasa anak usia dini umur 5-6 tahun	KOSAKATA	- Mampu mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata - Lingkup kosakata yang mampu diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak dan permukaan (kasar-halus)	1,2,3,4,5,6,7	3,5,7	1,2,4,6
	SINTAKSIS	- Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan - Percakapan yang dilakukan menyangkut dirinya dan orang lain	21/22/23/24/25/26/39	21,22,23,24,25,39	26
	SEMANTIK	- anak sudah dapat membuat kalimat dengan tata bahasa seperti S-P-O	14/15/16/17/18/19/20	14,17,18,20	15,16,19
	FONEM	- Anak mulai mampu menggabungkan kalimat sederhana dengan kalimat kompleks - Anak mulai belajar berpikir abstrak	27/28/29/30/31/32/40	27,29,30,31,32,40	28
	INTERAKSI SOSIAL	- Mampu melakukan peran sebagai pendengar yang baik	9/9/10/11/12/13	9	8,10,11,12,13
	EKSPRESI	- Mengungkapkan keinginannya secara tepat	33/34/35/36/37	33,34,35,37,38	36

JUMLAH			40	25	15
--------	--	--	----	----	----

#### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui keajegan suatu alat ukur agar dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian ini. Hasil uji reliabilitas dapat ditentukan dengan rumus *Alpha Cronbach* yang dihitung dengan bantuan *SPSS v.22 for Windows*. Adapun hasil uji reliabilitas skala uji coba perkembangan bahasa sebagai berikut :

**Tabel 8.**  
Reliabilitas Aitem

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.817	40

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan pada skala perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) hasil yang diperoleh menunjukkan nilai koefisien reliabilitas dengan skor Alpha Cronbach sebesar 0,817 artinya skala perkembangan bahasa tersebut mempunyai reliabilitas atau keajegan yang tinggi.

### B. Proses Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahap dan hambatan yang terjadi dalam proses pengumpulan data akan dijelaskan dibawah ini.

## 1. Prosedur dan Administrasi Pengambilan Data

Prosedur rancangan penelitian eksperimental “*One Group Pretest-Posttest Design*” pada penelitian “Pengaruh Bermain Peran terhadap Perkembangan Bahasa Anak” adalah:

### 1. Tahap Pertama : Pemilihan Subjek Penelitian

Subjek yang menjadi kelompok kontrol dan eksperimen ini adalah subjek yang memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Anak usia dini yang menimba ilmu di TK Al-Husna Malang;
- 2) Usia tergolong anak usia dini yaitu antara 5-6 tahun;
- 3) Jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

selain kriteria di atas, peneliti meminta terhadap guru kelas untuk memilih anak yang mampu mengikuti dan bersedia untuk mengikuti beberapa tahap dalam bermain peran.

### 2. Tahap Kedua : Kenakan T1 (pelaksanaan *pretest*)

Semua subjek penelitian diberikan *pretest*, subjek diminta untuk mengisi skala perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) dengan bantuan guru, sehingga guru TK B1 dan TK B2 yang mengisi skala setiap subjek penelitian. Pelaksanaan *pretest* dilakukan pada tanggal 31 Maret 2018 yakni sehari sebelum dilakukan perlakuan bermain peran yang bertempat di Aula TK Al-Husna Malang dengan jumlah kelompok eksperimen yang

berjumlah 10 orang. Distribusi hasil *pretest* dapat dilihat secara lengkap dilampiran.

3. Tahap Ketiga : Kenakan subjek dengan X (pelaksanaan bermain peran)

Pelaksanaan perlakuan yakni bermain peran dilaksanakan pada tanggal 02 April 2018 s.d 05 April 2018 bertempat di Aula TK Al-Husna Malang. Pelatihan dilakukan sebanyak 4 kali sesi dengan durasi waktu 60menit setiap kali pertemuan, dimulai dari pukul 08.00-09.00 WIB. Peserta bermain peran berjumlah 10 anak TK Al-Husna Malang. Pelatihan ini juga turut dibuka oleh salah satu guru TK B Al-Husna Malang. Adapun rangkuman tahapan perlakuan bermain peran sebagai berikut :

- 1) Sesi I (*Lets Start This Day with Happily*)

Sesi I dimulai oleh salah satu guru TK B Al-Husna Malang dengan memberikan sambutan dan membuka mulainya bermain peran. Pada sesi ini, peserta dan fasilitator diberikan kesempatan untuk memperkenalkan dirinya, sehingga akan terbentuknya *good rapport* antara fasilitator, observer dan peserta bermain peran. Sesi ini dinamakan dengan “*Lets Start This Day with Happily*” dengan penuh keceriaan dan semangat fasilitator serta peserta bermain peran memperkenalkan dirinya masing-masing dengan menyebutkan nama, hobi dan cita-citanya. Selain itu pada sesi ini, fasilitator berkesempatan untuk menyampaikan

materi tentang bermain peran dengan menayangkan sebuah video serta bercerita.

## 2) Sesi II (*Lets Play and Action Part 1*)

Kegiatan pada sesi ini dilakukan oleh kelompok eksperimen dengan bantuan fasilitator. Fasilitator melakukan *role play* terlebih dahulu dengan cara *telling story* tentang tema bermain peran yang akan dimainkan oleh peserta bermain peran, kemudian fasilitator menawarkan beberapa peran dalam naskah drama tersebut terhadap peserta bermain peran dan menentukan tokoh-tokoh yang dimainkan oleh masing-masing peserta bermain peran. Setelah itu fasilitator membagikan kostum yang dibutuhkan sesuai dengan tema drama tersebut serta menyediakan bahan yang dibutuhkan selama bermain peran berlangsung, seperti : kacang-kacangan, roti, tali dan lain-lain. Akhirnya mereka memainkan drama yang telah fasilitator ceritakan (Momo yang Rakus) dengan bantuan fasilitator yang menjadi narator dalam bermain peran.

Pada saat bermain peran berlangsung, observer mengamati jalannya proses bermain peran sampai berakhir dengan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti, selengkapnya pada lampiran. Setelah bermain peran berakhir, maka saatnya fasilitator memberikan *reward* atau hadiah kepada pemain terbaik saat bermain peran berlangsung. Hal ini bertujuan

sebagai penguat, agar peserta bermain peran lebih semangat dan termotivasi untuk melakukan bermain peran dengan sebaik-baiknya.

3) Sesi III (*Lets Play and Action Part 2*)

Kegiatan pada sesi ini dilakukan oleh kelompok eksperimen dengan bantuan fasilitator. Fasilitator melakukan *role play* terlebih dahulu dengan cara *telling story* tentang tema bermain peran yang akan dimainkan oleh peserta bermain peran, kemudian fasilitator menawarkan beberapa peran dalam naskah drama tersebut terhadap peserta bermain peran dan menentukan tokoh-tokoh yang dimainkan oleh masing-masing peserta bermain peran. Setelah itu fasilitator membagikan kostum yang dibutuhkan sesuai dengan tema drama tersebut serta menyediakan bahan yang dibutuhkan selama bermain peran berlangsung, seperti : kacang-kacangan, roti, tali dan lain-lain. Akhirnya mereka memainkan drama yang telah fasilitator ceritakan (Kiko dan sahabatnya) dengan bantuan fasilitator yang menjadi narator dalam bermain peran.

Pada saat bermain peran berlangsung, observer mengamati jalannya proses peran sampai berakhir dengan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti, selengkapnya pada lampiran. Setelah bermain peran berakhir, maka saatnya fasilitator memberikan *reward* atau hadiah kepada pemain

terbaik saat bermain peran berlangsung. Hal ini bertujuan sebagai penguat, agar peserta bermain peran lebih semangat dan termotivasi untuk melakukan bermain peran dengan sebaik-baiknya.

4) Sesi IV (*Lets Play and Action Part 3*)

Kegiatan pada sesi ini dilakukan oleh kelompok eksperimen dengan bantuan fasilitator. Fasilitator melakukan *role play* terlebih dahulu dengan cara *telling story* tentang tema bermain peran yang akan dimainkan oleh peserta bermain peran, kemudian fasilitator menawarkan beberapa peran dalam naskah drama tersebut terhadap peserta bermain peran dan menentukan tokoh-tokoh yang dimainkan oleh masing-masing peserta bermain peran. Setelah itu fasilitator membagikan kostum yang dibutuhkan sesuai dengan tema drama tersebut serta menyediakan bahan yang dibutuhkan selama bermain peran berlangsung, seperti : kacang-kacangan, roti, tali dan lain-lain. Akhirnya mereka memainkan drama yang telah fasilitator ceritakan (Tupai dan saudara-saudaranya) dengan bantuan fasilitator yang menjadi narator dalam bermain peran.

Pada saat bermain peran berlangsung, observer mengamati jalannya proses bermain peran sampai berakhir dengan lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti, selengkapnya pada lampiran. Setelah bermain peran berakhir, maka saatnya



fasilitator memberikan *reward* atau hadiah kepada pemain terbaik saat bermain peran berlangsung. Hal ini bertujuan sebagai penguat, agar peserta bermain peran lebih semangat dan termotivasi untuk melakukan bermain peran dengan sebaik-baiknya.

4. Tahap Keempat : Pemberian T2 (pelaksanaan *posttest*)

Semua subjek diberikan *posttest*, subjek diminta untuk mengisi skala perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) dengan bantuan guru atau wali kelasnya. Oleh karena itu, guru yang mengisi setiap skala perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) untuk mewakili subjek penelitian dikarenakan anak masih belum bisa mengisi sendiri skala tersebut. Pelaksanaan *posttest* dilaksanakan pada 09 April 2018 yakni tiga hari setelah perlakuan bermain peran. Distribusi hasil *posttest* dapat dilihat secara lengkap pada lampiran.

5. Tahap Kelima : Perbandingan antara T1 dengan T2

Hal ini untuk menentukan seberapa banyak perbedaan yang timbul, jika sekiranya ada, sebagai akibat dari digunakannya variabel eksperimental X. Distribusi hasil *posttest* dapat dilihat secara lengkap pada lampiran.

2. Hambatan

Hambatan yang tidak terduga pada saat penelitian berlangsung adalah tempat bermain peran yang berpindah. Tempat bermain peran direncanakan di aula TK Al-Husna karena tempatnya sangat nyaman, jauh dari keramaian dan cukup luas. Akan tetapi pada hari ke tiga dan ke empat, tempat bermain peran harus berpindah di sebuah kelas, dikarenakan aula TK Al-Husna sedang digunakan oleh pihak sekolah. Akan tetapi, hal ini tidak mengganggu kefokuskan dan kenyamanan proses bermain peran dikarenakan kelas yang dipilih jauh dari keramaian dan cukup nyaman. Selain itu, pelaksanaan penelitian di lapangan dimajukan dikarenakan pihak sekolah memberikan waktu yang berturut-turut yakni tanggal 02 April 2018 – 05 April 2018. Awalnya peneliti ingin memulai penelitian di lapangan mulai 02 April 2018 yang dilaksanakan pada empat kali pertemuan selama dua minggu. Akan tetapi, hal ini tidak menjadi permasalahan yang berdampak terhadap proses dan hasil penelitian dikarenakan kebutuhan penelitian sudah disiapkan sebelumnya.

### **C. Hasil Penelitian**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis dari penelitian ini yaitu :

#### **1. Hasil Analisis Kuantitatif**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah perubahan skor pada perkembangan bahasa anak TK Al-Husna berdasarkan skala perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) yang diukur kepada

subjek yang menjadi kelompok eksperimen. Skala disebarakan sebelum adanya perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*).

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui taraf kenormalan sebaran skor variabel data tersebut berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal.

**Tabel 9.**  
Tabel Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PREETEST	.134	10	.200*	.953	10	.705
POSTTEST	.174	10	.200*	.874	10	.112

Berdasarkan hasil uji normalitas data, ditunjukkan pada Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, yaitu data pretest dan *posttest* memiliki nilai  $p > 0,05$  yang berarti sebaran dapat dikatakan normal. Pada hasil *pretest* memiliki nilai  $p = 0.134 > 0,05$  maka data hasil pretest berdistribusi normal. Kemudian data *posttest*  $0.174 > 0,05$  yang berarti data berdistribusi normal.

b. Hasil Statistik Deskriptif

Analisa statistik deskriptif merupakan analisis yang paling mendasar untuk menggambarkan keadaan data secara umum.

Hasil analisis dalam penelitian ini akan dipaparkan dalam tabel berikut ini :

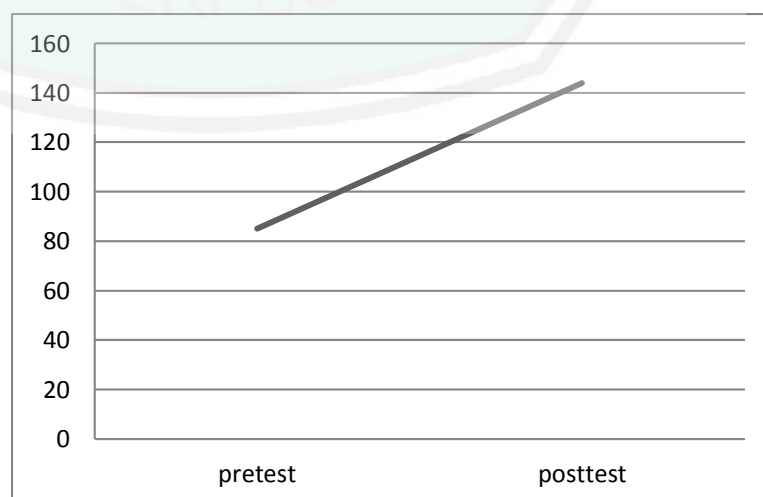
**Tabel 10.**  
Tabel Hasil Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PRETEST	10	85	133	113.70	15.399
POSTTEST	10	88	144	127.10	17.182
Valid N (listwise)	10				

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai mean, minimum, maximum serta standart deviasi pada subjek memiliki peningkatan skor perkembangan bahasa, hal ini ditunjukkan dari perbedaan antara skor pretest dan posttest. Untuk lebih jelasnya akan ditunjukkan berdasarkan gambar berikut :

**Gambar 1**

Grafik Rata-rata Skor Perkembangan Bahasa



Berdasarkan hasil statistik deskriptif serta dilihat dari rata-rata skor perkembangan bahasa kelompok eksperimen, maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran mampu meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun).

c. Hasil Analisis Uji *Paired-Samples T Test*

Data hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan, bahwa data hasil penelitian berdistribusi normal. Oleh karena itu, dilakukan uji *Paired-Samples T Test*. Analisis ini digunakan untuk membandingkan terjadi perubahan terhadap subjek eksperimen ketika sebelum dan sesudah diberikan bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun). Hal ini juga membuktikan tentang hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Hasil lengkap analisis *Paired Samples T Test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 11.**  
Hasil Statistik Uji *Paired Samples T Test*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PRETEST	113.70	10	15.399	4.870
POSTTEST	127.10	10	17.182	5.433

Berdasarkan tabel output diatas menunjukkan bahwa rata-rata perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) *pretest* menunjukkan sebesar 113.70 dan *posttest* menunjukkan

sebesar 127.10 dengan subjek sebanyak 10 orang. Sedangkan standart deviasi *pretest* adalah 15.399 dan *posttest* sebesar 17.182. Hasil tersebut menunjukkan terjadi perubahan nilai *mean* antara *pretest* – *posttest* yang berarti skor perkembangan bahasa subjek mengalami peningkatan jika dilihat dari mean yang dihasilkan.

**Tabel 12.**  
Hasil Korelasi Uji *Paired Samples T Test*

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 PRETEKSP & POSTTEKSP	10	.837	.003

Pada output *Paired Samples Correlations* menunjukkan bahwa korelasi antara *pretest* dan *posttest* sebesar 0.873 dengan nilai signifikan  $p = 0.837 > 0.05$  yang berarti memiliki kolerasi antara *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya dilakukan uji *Paired Samples T Test* untuk mengetahui perbedaan antara sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan pada subjek yang menunjukkan adanya korelasi antara *pretest* – *posttest*.

**Tabel 13**  
Hasil Uji *Paired Samples T Test*

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
PRETEKSP – POSTTEKSP	-3.400	9.454	2.990	-20.163	-6.637	-4.482	9	.002

Pada tabel hasil pengukuran paired samples t test diatas menunjukkan  $t = 4.482$  dan signifikansi  $p = 0.02$  yang berarti hipotesis diterima dengan menunjukkan antara perkembangan bahasa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain peran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain peran memberikan pengaruh terhadap perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) di TK Al-Husna Malang.

d. Hasil *pretest* dan *posttest*

Hasil perolehan skor skala perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 14**  
Hasil Pretest dan Posttest

Pengukuran					
Skor skala					
No	Subjek	Pretest	Tingkat Skala	Posttest	Tingkat Skala

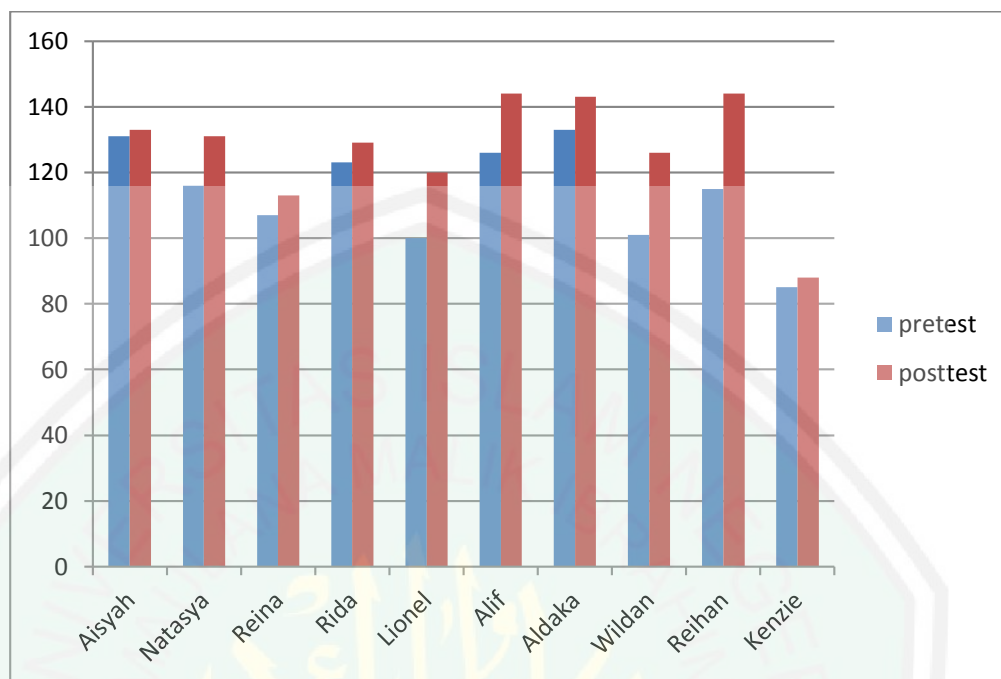
1	Aisyah	131	Baik	133	Baik
2	Natasya	116	Cukup baik	131	Baik
3	Reina	107	Cukup baik	113	Cukup baik
4	Rida Talita	123	Cukup baik	129	Baik
5	Lionel	100	Cukup baik	120	Cukup baik
6	Alif	126	Cukup baik	144	Baik
7	Aldaka	133	Baik	143	Baik
8	Wildan	101	Cukup baik	129	Baik
9	Reihan	115	Cukup baik	144	Baik
10	Kenzi	85	Kurang baik	88	Cukup baik

Perbandingan skor skala perkembangan bahasa pada masing-masing subjek juga dapat dilihat dari grafik dibawah ini :

**Gambar 2**

Grafik Perbandingan Skor Pretest dan Posttest





Setelah melakukan pretest dan posttest, kemudian dilakukan tabulasi berdasarkan skor perkembangan bahasa subjek penelitian untuk dicari selisihnya atau gain score. Berikut ini hasil yang diperoleh pada tabel diatas sebagai berikut :

**Tabel 15**

Hasil *Gain Score* Perkembangan Bahasa

Gain Score Perkembangan Bahasa		
No	Subjek	GN Pretest-Posttest
1	Aisyah	2

2	Natasya	15
3	Reina	6
4	Rida Talita	6
5	Lionel	20
6	Alif	18
7	Aldaka	10
8	Wildan	25
9	Reihan	29
10	Kenzi	3

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan, bahwa terdapat kenaikan skor perkembangan bahasa pada saat *pretest – posttest* yaitu tertinggi 29 dan terendah yaitu 3. Oleh karena itu berdasarkan gain score tersebut terlihat bahwa metode bermain peran dapat mempengaruhi dan meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) di TK Al-Husna Malang. Hal ini sesuai dengan uji signifikasi yang dilakukan sebelumnya dengan menggunakan uji *Paired Samples T Test* yang menunjukkan bahwa terjadi perubahan yang signifikan antara *pretest – posttest*.

#### 1. Hasil Analisis Kualitatif

Hasil analisis kualitatif dalam penelitian ini dari masing-masing subjek kelompok eksperimen sebagai berikut :

##### a. Subjek Aisyah

Subjek Aisyah adalah anak usia dini berjenis kelamin perempuan berusia 5 tahun dan merupakan anak ke dua dari dua bersaudara. Aisyah memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor pretest perkembangan bahasa anak Aisyah adalah 131, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor posttest perkembangan bahasa Aisyah meningkat menjadi 133. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada perkembangan bahasa Aisyah yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran. Subjek Aisyah juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Aisyah memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara pretest dan posttest perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) pada subjek Aisyah dapat dilihat dari grafik berikut :

### **Gambar 3**

Grafik Skor Perkembangan Bahasa Aisyah



Selama pelatihan berlangsung subjek Aisyah sangat bersemangat setiap kali mengikuti bermain peran. Subjek Aisyah selalu tersenyum dan ceria, pada saat bermain peran subjek Aisyah adalah salah satu anak yang berani bertanya dan berbicara terhadap orang lain daripada teman-temannya yang lain. Meskipun subjek Aisyah pada beberapa hari mengalami sakit batuk sehingga nada dan irama nya cukup tidak jelas, hal tersebut tidak menurunkan semangat subjek Aisyah untuk mengikuti bermain peran.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu tekanan, ucapan, kosakata dan struktur kalimat yang digunakan sangat baik meskipun nada saat bicara subjek Aisyah masih cukup baik dikarenakan subjek Aisyah sedang sakit batuk. Selain itu pada aspek non-kebahasaan diantaranya kelancaran, keberanian, keramahan dan sikap subjek Aisyah sudah sangat baik meskipun dalam pengungkapan saat bicara masih cukup baik dikarenakan suaranya yang sedikit habis.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Aisyah mampu melaksanakan perintah sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh orang lain, subjek Tasya juga sudah dapat menghubungkan beberapa huruf menjadi satu kata dengan baik. Guru subjek Aisyah juga memaparkan, bahwa dalam berkomunikasi dengan orang lain, dia mampu memberi pemahaman dan memahami ucapan lawan bicaranya.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Aisyah menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa subjek Aisyah.

b. Subjek Natasya

Subjek Natasya adalah anak usia dini berjenis kelamin perempuan berusia 6 tahun dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Natasya memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor pretest perkembangan bahasa anak Natasya adalah 116, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor posttest perkembangan bahasa Natasya meningkat menjadi 131. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada perkembangan bahasa Natasya yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran. Subjek Natasya juga mengikuti

semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Natasya memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara *pretest* dan *posttest* perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) pada subjek Natasya dapat dilihat dari grafik berikut.

**Gambar 4**

Grafik Skor Perkembangan Bahasa Natasya



Selama pelatihan berlangsung, subjek Natasya sangat ceria dan selalu memberikan senyuman. Pada saat bermain peran, subjek Natasya merupakan anak yang lebih tegas daripada teman-temannya yang lain. Hal ini ditunjukkan ketika Natasya memberi nasehat dan memberi pengertian terhadap temannya yang bertengkar. Subjek Natasya mengikuti setiap tahap bermain peran selama empat hari. Dalam bermain peran pun subjek Natasya memiliki pemahaman yang baik dan mengikuti bermain peran dengan fokus serta aktif.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu tekanan, ucapan, nada, irama, kosakata dan struktur kalimat yang digunakan sangat baik. Selain itu pada aspek non-kebahasaan diantaranya kelancaran, pengungkapan naskah bermain peran, keberanian, keramahan dan sikap subjek Natasya sudah sangat baik

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Natasya sudah mulai berani untuk bercerita dan bertanya kepada guru serta temannya, meskipun subjek Tasya masih membutuhkan tuntunan guru ketika diperintahkan untuk bercerita didepan temannya. Subjek Tasya pun juga sudah mengenal dan membedakan antara dan kalimat instruksi perintah atau larangan.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Natasya menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa subjek Natasya.

c. Subjek Reina

Subjek Reina adalah anak usia dini berjenis kelamin perempuan berusia 6 tahun dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Reina memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor pretest perkembangan bahasa anak Reina adalah 107, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil

skor *posttest* perkembangan bahasa Reina meningkat menjadi 113. Hal ini menunjukkan, bahwa terjadi peningkatan pada perkembangan bahasa Reina yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran.

Subjek Reina juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Reina memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara *pretest* dan *posttest* perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) pada subjek Reina dapat dilihat dari grafik berikut :

**Gambar 5**

Grafik Skor Perkembangan Bahasa Reina



Selama pelatihan berlangsung, subjek Reina merupakan anak yang pemalu dan pendiam, bahkan pada hari kedua dia menangis karena temannya tidak ikut bermain peran. Akan tetapi, pada akhirnya fasilitator dan teman-teman Reina memberi pengertian kepada Reina agar tidak menangis. Hal ini menjadikan



subjek Reina menjadi anak yang pasif dalam bermain peran karena cukup pemalu dan pendiam. Reina juga tidak pernah bertanya serta pasrah terhadap pemilihan tokoh peran yang akan dimainkan saat bermain peran.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu tekanan, ucapan, kosakata dan struktur kalimat yang digunakan cukup baik meskipun nada saat bicara subjek Reina sangat kecil dikarenakan subjek Reina terkadang masih malu untuk berbicara didepan kelas. Selain itu pada aspek nonkebahasaan diantaranya kelancaran, keberanian, keramahan dan sikap subjek Reina sudah cukup baik, hal ini ditunjukkan dari perilaku Reina yang masih terus berusaha memberanikan diri untuk berbicara dalam bermain peran.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Reina mulai berani dalam bertanya jika belum mengerti apa yang harus dilakukan. Subjek Reina mulai berbicara dan bercerita dengan guru tanpa bertanya terlebih dahulu, selain itu subjek Reina sudah mulai memiliki keberanian untuk bercerita dan mampu menolak ucapan orang lain ketika hal tersebut tidak sesuai dengan pendapatnya.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Reina menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa subjek Reina.

#### d. Subjek Rida

Subjek Rida adalah anak usia dini berjenis kelamin perempuan berusia 6 tahun dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Rida memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor *pretest* perkembangan bahasa anak Rida adalah 123, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor *posttest* perkembangan bahasa Rida meningkat menjadi 129. Hal ini menunjukkan, bahwa terjadi peningkatan pada perkembangan bahasa Rida yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran.

Subjek Rida juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Rida memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara *pretest* dan *posttest* perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) pada subjek Rida dapat dilihat dari grafik berikut :

**Gambar 6**

Grafik Skor Perkembangan Bahasa Rida



Selama pelatihan berlangsung, subjek Rida merupakan anak yang pendiam dan tidak sering berbicara. Akan tetapi, subjek Rida selalu tersenyum dan menunjukkan ekspresi bahagia setiap kali bermain peran. Pada saat bermain peran, subjek Rida juga mengikuti alur setiap naskah drama dengan baik dan mudah memahami setiap apa yang harus dilakukan setelah narrator membacakan alur cerita yang dibacakan saat bermain peran berlangsung.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu tekanan, ucapan, kosakata dan struktur kalimat yang digunakan subjek Rida sudah baik meskipun tekanan dalam pengucapannya masih terdengar sedikit tidak jelas. Selain itu pada aspek non-kebahasaan diantaranya kelancaran, keberanian, keramahan dan sikap subjek Rida sudah

cukup baik, hal ini ditunjukkan dari perilaku Rida yang berusaha berbicara dengan lancar saat bermain peran berlangsung.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Rida mulai mampu mengumpulkan huruf menjadi satu kata yang tepat dan benar. Subjek Rida mulai aktif berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya serta mulai berani menceritakan kejadian yang pernah dilakukannya kepada guru dan teman-temannya.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Rida menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa subjek Rida.

e. Subjek Lio

Subjek Lio adalah anak usia dini berjenis kelamin laki-laki berusia 6 tahun dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Lio memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor *pretest* perkembangan bahasa anak Lio adalah 100, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor *posttest* perkembangan bahasa Lio meningkat menjadi 120. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada perkembangan bahasa Lio yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran.

Subjek Lio juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Lio memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara pretest dan posttest perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) pada subjek Lio dapat dilihat dari grafik berikut :

**Gambar 7**

Grafik Skor Perkembangan Bahasa Lionel



Selama pelatihan berlangsung subjek Lio selalu memberikan senyuman terhadap teman-temannya dan seringkali bertanya tentang sesuatu yang masih belum dia pahami terhadap fasilitator. Pada hari kedua, Lio sempat menangis, dikarenakan dia tidak mau memerankan peran yang akan dimainkan karena peran tersebut tidak sesuai dengan keinginannya, sehingga dia harus bertukar peran

dengan temannya lain yang mau menggantikan peran subjek Lio. Meskipun begitu, subjek Lio mampu mengikuti pelaksanaan bermain peran dengan aktif.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu segi tekanan, ucapan, kosakata dan struktur kalimat yang digunakan subjek Lio sudah cukup baik, meskipun pada segi nada dan irama saat berbicara subjek Lio kurang baik dikarenakan suara yang dimiliki subjek Lio lirih dan sangat lembut. Pada aspek nonkebahasaan dari segi keberanian, keramahan dan sikap yang ditunjukkan dari perilaku Lio sudah baik meskipun pada segi kelancaran dan pengungkapan naskah drama masih cukup baik.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Lio sudah mampu membedakan kata kerja dan kata benda, subjek Lio juga sudah mulai berbicara tanpa mengulangi kata-katanya. Selain itu subjek Lio sudah mulai mengerti perkataan orang lain dengan baik daripada dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan bermain peran.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Lio menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa subjek Lio.

f. Subjek Alif

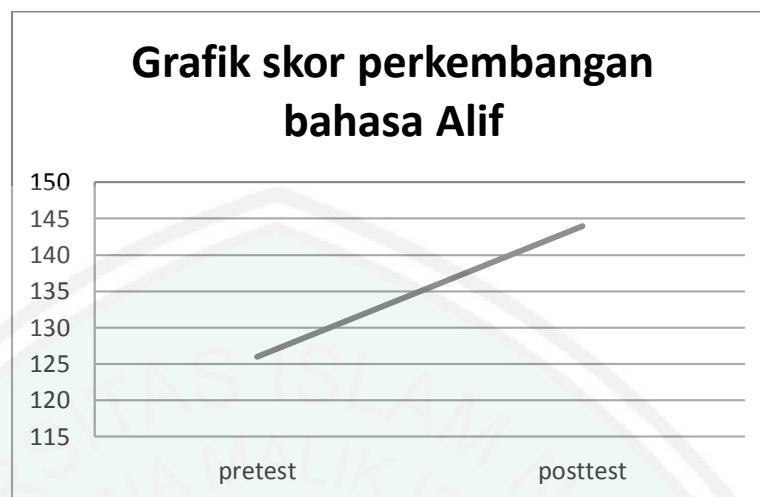
Subjek Alif adalah anak usia dini berjenis kelamin laki-laki berusia 6 tahun dan merupakan anak pertama. Subjek Alif memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor *pretest* perkembangan bahasa anak subjek Alif adalah 126, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor *posttest* perkembangan bahasa subjek Alif meningkat menjadi 144. Hal ini menunjukkan, bahwa terjadi peningkatan pada perkembangan bahasa subjek Alif yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran.

Subjek Alif juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Alif memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara *pretest* dan *posttest* perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) pada subjek Alif dapat dilihat dari grafik berikut :

### Gambar 8

Grafik Skor Perkembangan Bahasa Alif



Selama pelatihan berlangsung, subjek Alif merupakan anak yang sangat aktif dan tidak bisa diam, seperti selalu izin ke kamar mandi, berputar mengelilingi kelas. Akan tetapi subjek Alif adalah anak yang pemberani daripada teman-temannya yang lain, hal ini ditunjukkan saat Alif memainkan sebagai tokoh utama dalam bermain peran pada hari kedua. Selain itu subjek Alif mudah memahami peraturan dalam bermain peran sehingga dalam memainkan perannya subjek Alif termasuk yang terbaik, sehingga mendapatkan *reward* dari fasilitator. Hal ini bertujuan agar subjek Alif semakin bersemangat untuk belajar dan mengikuti bermain peran.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu segi tekanan, ucapan, kosakata, nada dan irama yang digunakan subjek Alif sangat baik meskipun dalam struktur kalimat (SPOK) yang digunakan masih tidak tepat dan belum benar. Pada aspek non-kebahasan dari segi



kelancaran, pengungkapan naskah bermain peran dan keberanian sudah baik meskipun subjek Alif dalam sikap dan keramahan masih tidak baik dikarenakan subjek Alif selalu berkata sesuai dengan keinginannya tidak melihat siapa lawan bicaranya.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Alif sudah mampu berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya tanpa ada rasa malu. Namun ketika diperintah untuk bercerita didepan kelas, subjek Alif masih butuh bantuan. Peningkatan yang lainnya yaitu subjek Alif bisa membedakan antara kata kerja, kata benda, dan instruksi berupa larangan, perintah maupun ajakan.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Alif menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa subjek Alif.

g. Subjek Aldaka

Subjek Aldaka adalah anak usia dini berjenis kelamin laki-laki berusia 6 tahun dan merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Subjek Aldaka memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor *pretest* perkembangan bahasa anak subjek Aldaka adalah 133, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor *posttest* perkembangan bahasa subjek Aldaka meningkat menjadi 143. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi

peningkatan pada perkembangan bahasa subjek Aldaka yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran.

Subjek Aldaka juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Aldaka memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara *pretest* dan *posttest* perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) pada subjek Aldaka dapat dilihat dari grafik berikut :

**Gambar 9**

Grafik Skor Perkembangan Bahasa Aldaka



Selama pelatihan berlangsung, subjek Aldaka merupakan anak yang sangat ramah dan selalu ceria dalam mengikuti bermain peran. Subjek Aldaka senang bercerita tentang sesuatu yang telah dia lakukan di rumah saat fasilitator melakukan *telling story* yang akan diperankan pada sesi tersebut. Selain itu, subjek Aldaka

seringkali meminta dipangku, bersandar terhadap observer dan fasilitator. Meskipun demikian, subjek Aldaka cepat memahami instruksi yang diberikan oleh fasilitator saat bermain peran sehingga subjek Aldaka selalu memainkan perannya dengan baik. Pada hari ketigapun subjek Aldaka mendapatkan reward atau hadiah dari fasilitator karena memainkan dengan baik perannya.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu segi ucapan, kosakata, nada dan irama yang digunakan subjek Aldaka sangat baik meskipun dalam struktur kalimat (SPOK) yang digunakan masih tidak tepat dan belum benar dan segi penekanan dalam berbicara kurang baik dikarenakan cara subjek Aldaka tidak terlalu membuka mulutnya saat berbicara sehingga terdengar kurang jelas. Pada aspek non-kebahasaan dari segi keberanian, keramahan dan sikap yang ditunjukkan subjek Aldaka baik. Hal ini mampu diamati dari sikapnya yang tidak jaim dan tidak pernah bertengkar dengan teman lainnya. Akan tetapi pada segi kelancaran dan pengungkapan materi subjek Aldaka belum baik dikarenakan dia merasa cemas saat memainkan perannya didepan teman-temannya.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Aldaka lebih memiliki rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang tidak diketahui olehnya. Sehingga, subjek Aldaka senang bertanya kepada gurunya.

Selain itu subjek Aldaka sudah mampu menggunakan struktur kalimat (SPOK) dengan tepat saat berbicara dengan orang lain.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Aldaka menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa subjek Aldaka.

#### h. Subjek Wildan

Subjek Wildan adalah anak usia dini berjenis kelamin laki-laki berusia 6 tahun dan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Subjek Wildan memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor *pretest* perkembangan bahasa anak subjek Wildan adalah 101, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor *posttest* perkembangan bahasa subjek Wildan meningkat menjadi 126. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada perkembangan bahasa subjek Wildan yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran.

Subjek Wildan juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Wildan memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara *pretest* dan *posttest*

perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) pada subjek Wildan dapat dilihat dari grafik berikut :

**Gambar 10**

Grafik Skor Perkembangan Bahasa Wildan



Selama pelatihan berlangsung, subjek Wildan merupakan anak yang selalu tertawa dan tersenyum, bahkan subjek Wildan memiliki sifat humoris dibandingkan dengan teman-temannya yang lain. hal ini ditunjukkan dari sikap Wildan yang senang bernyanyi dengan gerakan yang dia ciptakan sendiri dan selalu menjawab pertanyaan fasilitator dengan jawaban yang membuat teman-temannya tertawa. Namun pada saat bermain peran, disisi lain subjek Wildan memiliki kecemasan saat proses bermain sehingga dia sering menggerakkan kedua jari-jari tangannya saat mengucapkan naskah drama bermain peran.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu pada segi kosakata, subjek Wildan memiliki pengetahuan kosakata yang banyak dan benar. Namun pada segi tekanan, ucapan, nada, irama dan struktur kalimat yang digunakan subjek Wildan masih belum tepat dan kurang baik. Hal ini diduga karena subjek Wildan mengalami kecemasan yang berlebihan saat proses bermain peran sehingga peran yang dimainkan menjadi kurang maksimal. Selain itu, pada aspek non-kebahasaan yaitu dari segi pengungkapan materi, keberanian, keramahan dan sika subjek Wildan sudah menampilkan dengan cukup baik. Hal ini ditunjukkan pada usaha subjek Wildan yang tidak menangis atau marah dalam memainkan meskipun merasa cemas. Akan tetapi dalam segi kelancaran pun subjek Wildan kurang baik karena dia terbata-bata saat mengucapkan naskah bermain peran.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Wildan sudah bisa menghubungkan beberapa huruf menjadi satu kata yang memiliki arti tanpa ada bantuan guru, meskipun subjek Wildan masih memiliki pengetahuan yang cukup mengenai kosakata. Hal yang lain, subjek Wildan meminta bersama teman-temannya yang lain saat diperintahkan maju untuk bercerita.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Wildan menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa subjek Wildan.

i. Subjek Reihan

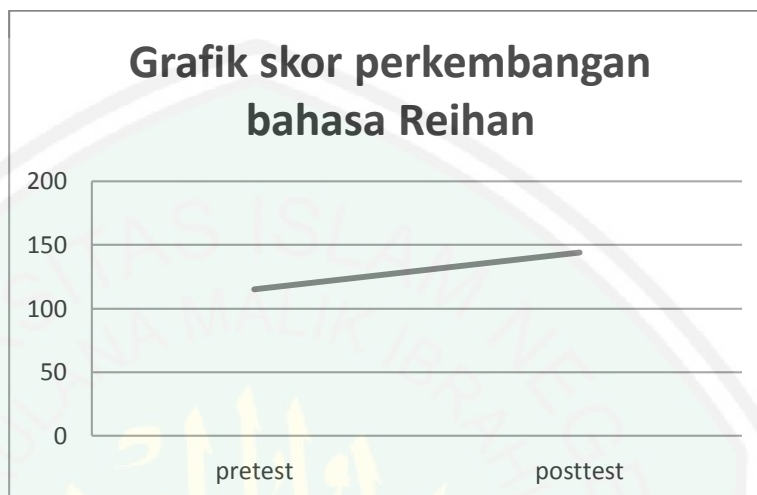
Subjek Reihan adalah anak usia dini berjenis kelamin laki-laki berusia 6 tahunan merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Subjek Reihan memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Skor *pretest* perkembangan bahasa anak subjek Reihan adalah 115, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor *posttest* perkembangan bahasa subjek Reihan meningkat menjadi 144. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada perkembangan bahasa subjek Reihan yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran.

Subjek Reihan juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Reihan memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara *pretest* dan *posttest* perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) pada subjek Reihan dapat dilihat dari grafik berikut :

**Gambar 11**

Grafik Skor Perkembangan Bahasa Reihan



Selama pelatihan berlangsung subjek Reihan merupakan anak yang selalu ceria dan memiliki rasa ingin tau yang tinggi daripada teman-teman yang lainnya. Subjek Reihan selalu bertanya tentang apa yang tidak dia ketahui bahkan isi dari tas fasilitator. Namun salah satu kendala dari subjek Reihan yang selalu pilih-pilih teman dan sering mengejek teman-temannya yang lain. Hal tersebut menjadikan subjek Reihan sulit berkolaborasi memainkan drama yang dimainkan sehingga fasilitator harus menyamakan peran subjek Reihan dengan teman dekatnya. Selain itu, subjek Reihan sempat cemberut terhadap fasilitator karena subjek Reihan mendapatkan peran yang tidak sesuai dengan harapannya, sehingga fasilitator pun menukar peran subjek Reihan dengan temannya yang lain agar proses bermain peran mampu berjalan dengan maksimal dan lancar.



Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu pada segi tekanan dan nada irama subjek Reihan masih tergolong cukup baik dan pada segi ucapan, kosakata dan truktur kalimat (SPOK) yang digunakan sudah baik. Selain itu, pada aspek non-kebahasaan diantaranya dari segi keberanian dan sikap subjek Reihan sudah sangat baik, akan tetapi pada segi kelancaran dalam pengungkapan naskah drama masih kurang baik dikarenakan subjek Reihan sering menganggap remeh serta kurang besikap ramah terhadap teman-temannya.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Reihan mulai berkembang dengan baik dalam menghubungkan huruf menjadi sebuah kata. Subjek Reihan mampu menggunakan susunan kalimat yang tepat saat berbicara kepada orang lain dan bisa mengeskpresikan mengenai yang dirasakan dengan tepat.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Reihan menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa subjek Reihan.

j. Subjek Kenzie

Subjek Kenzie adalah anak usia dini berjenis kelamin laki-laki berusia 6 tahun dan merupakan anak kedua dari dua bersaudara.

Subjek Kenzie memiliki anggota tubuh yang lengkap tanpa adanya kecacatan dan berfungsi sebagaimana mestinya. Subjek Kenzie menimba ilmu di .... sebelum di TK Al-Husna sehingga Kenzie sudah berada selama ... tahun di TK Al-Husna Malang.

Skor *pretest* perkembangan bahasa anak subjek Kenzie adalah 85, setelah mengikuti perlakuan bermain peran selama empat hari hasil skor *posttest* perkembangan bahasa subjek Reihan meningkat menjadi 88. Meskipun skor yang diperoleh subjek Kenzie merupakan skor terendah dari teman-temannya yang lain, hal ini tetap menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada perkembangan bahasa subjek Kenzie yang ditunjukkan antara jumlah skor sebelum diberikan perlakuan bermain peran dengan setelah diberikan perlakuan bermain peran.

Subjek Kenzie juga mengikuti semua tahapan bermain peran dari hari pertama sampai hari terakhir, hal ini menunjukkan bahwa subjek Kenzie memiliki motivasi dan semangat untuk mengikuti metode bermain peran. Hasil peningkatan antara *pretest* dan *posttest* perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) pada subjek Kenzie dapat dilihat dari grafik berikut :

### **Gambar 12**

Grafik Skor Perkembangan Bahasa Kenzie



Selama pelatihan berlangsung, subjek Kenzie merupakan anak yang sangat pendiam, tidak suka berbicara dengan orang lain dan seringkali berbicara dengan benda mati seperti dinding dan makanannya. Akan tetapi subjek Kenzi selalu menebarkan senyuman terhadap orang lain dan tidak mudah marah jika diejek oleh salah satu temannya. Saat bermain peran, jika dibandingkan dengan teman-temannya yang lain, subjek Kenzie masih membutuhkan bimbingan lebih dan tuntunan dari fasilitator dalam mengucapkan dialog drama. Hal ini dikarenakan subjek Kenzie masih membutuhkan waktu yang lebih lama dalam memahami ucapan orang lain. Meskipun demikian, subjek Kenzi selalu berusaha untuk memberanikan diri berbicara kepada orang lain meskipun dengan ucapan yang masih terbata-bata.

Pada hasil lembar observasi yang diamati oleh observer, pada aspek kebahasaan diantaranya yaitu pada segi tekanan dan ucapan subjek Kenzie sudah cukup baik, walaupun dari segi irama,

nada, kosakata dan struktur kalimat yang digunakan subjek Kenzi masih kurang baik. Pada aspek nonkebahasaan diantaranya yaitu kelancaran subjek Kenzi cukup lancar asalkan masih dalam tuntunan fasilitator, pada segi keberanian, keramahan dan sikap subjek Kenzie sudah menunjukkan perilaku yang baik terhadap lawan bicaranya, meskipun pada pengungkapan materi masih kurang baik karena subjek Kenzie membutuhkan waktu yang lebih lama jika dibandingkan dengan teman-teman lainnya.

Pada hasil evaluasi setelah diberikan perlakuan bermain peran, menurut guru kelas menuturkan bahwa subjek Kenzie sudah mulai mengerti sebuah perintah atau larangan dengan baik dan melakukannya dengan langsung. Perkembangan subjek Kenzie berkembang dengan baik, hal ini ditunjukkan ketika subjek Kenzie berani membaca didepan kelas, melakukan pekerjaannya dengan mandiri dan mengenal susunan kalimat dengan baik, walaupun subjek Kenzie belum memahami sepenuhnya makna dari apa yang orang lain ceritakan.

Berdasarkan perubahan positif yang dialami oleh subjek Kenzie menunjukkan bahwa bermain peran memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa subjek Kenzie.

## **2. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak usia diini (5-6 tahun) di TK Al-Husna

Malang. Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan *SPSS v.22 for windows* dengan metode analisis data menggunakan *Paired Samples T Test* dengan melihat perbandingan perkembangan bahasa *pretes-posttest*.

Hipotesis yang diambil dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) di TK Al-Husna Malang. Hal ini berdasarkan pada permasalahan yang ada terhadap perkembangan bahasa anak usia dini disana.

Subjek penelitian ini adalah anak usia dini berusia 5-6 tahun. Anak usia dini adalah masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual yang merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, bahasa, sosio-emosional dan spiritual (Wahyudin & Agustin, 2011: 8). Kemampuan verbal berkembang sangat dini, anak-anak sudah menjadi pembicara yang terampil". Masa anak-anak merupakan periode yang sangat penting untuk belajar bahasa karena pengenalan bahasa tidak terjadi sebelum masa remaja, maka ketidakmampuan dalam menggunakan tata bahasa yang baik akan dialami seumur hidup. Anak usia dini berada usia 0-7 tahun dan peneliti memilih subjek penelitian yang berusia 5-6 tahun yakni masa praoperasional. Pada usia ini banyak anak-anak yang masih menggunakan struktur kalimat yang belum tepat, pengetahuan dan wawasan kosakata anak juga masih belum baik dan pada

saat di kelas pun anak-anak masih malu untuk berbicara dan bercerita kepada orang lain (Santrock, 2002: 241).

Berdasarkan analisis uji T dengan *gained score* yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada tingkat perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) pada subjek yang mengikuti prosedur bermain peran. Uji T dengan *gaines score pretest-posttest* menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan  $t = 4.482$  dan signifikansi  $p = 0.02 < 0,05$  (kesalahan toleransi 5%).

Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan, bahwa metode bermain peran dapat mempengaruhi peningkatan perkembangan bahasa pada anak-anak TK Al-Husna Malang. Hampir seluruh subjek yang mengikuti bermain peran menunjukkan perubahan yang positif berupa peningkatan skor perkembangan bahasa. Dalam bermain peran, anak-anak diajarkan untuk melatih keberanian anak untuk berbicara kepada orang lain, mengenalkan pada anak berbagai kosakata, menuntun anak untuk berbicara dengan susunan kalimat yang tepat dan melatih daya imajinasi anak.

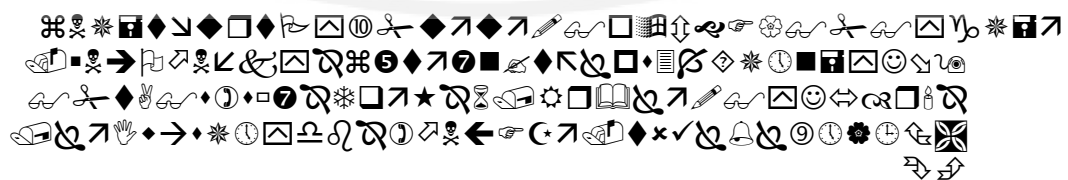
Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Smilansky dalam Ni Puthu (2012), bahwa metode bermain peran (*role playing*) perlu diterapkan pada anak untuk menstimulasi kemampuan berbicara, sehingga anak akan mampu merangkai kalimat dan melakukan percakapan dengan teman sebaya. Kemudian peneliti juga memberikan perbandingan penelitian, yakni antara lain :

1. Penelitian Isnani (2013), bahwa berdasarkan peningkatan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa, dapat diketahui bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 2 Wates.
2. Penelitian Khumaira dkk (2015), bahwa hasil analisis data penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara kegiatan bermain peran makro terhadap perkembangan aspek bahasa anak usia 5-6 Tahun Di Paud Nurul Ikhlas Bandar Lampung tahun ajaran 2014/2015.
3. Penelitian Nur Azizah dkk (2013), juga menggunakan metode bermain peran terhadap tingkat keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun. Hasil yang menunjukkan bahwa bermain peran mampu meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun.
4. Penelitian Sita Alfiyah dkk (2015), berdasarkan hasil penelitian, pengetahuan tentang perilaku prososial pada anak usia dini mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan modul bermain peran “Aku Sayang Kawan”. Perubahan skor rerata pengetahuan tentang perilaku prososial dari *pretest* ke *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol memiliki perbedaan yang signifikan.

5. Penelitian Hijria dkk (2014), bahwa penerapan metode bermain peran pada materi drama anak mampu memberikan pengaruh yang positif yakni meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD Gio.

Selain itu, perkembangan bahasa anak memiliki keterkaitan dengan aspek perkembangan yang lainnya. Anak harus menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain untuk memperkaya kosakatanya dan masa transisi komunikasi secara internal serta eksternal terjadi pada masa praoperasional. Oleh karena itu, dengan kemampuan bahasa yang baik, anak-anak yang menimba ilmu di TK Al-Husna dapat mengembangkan perkembangan bahasanya mulai dari wawasan mengenai kosakata, struktur kalimat yang tepat, memahami sebuah maksud dari sebuah kalimat. Sehingga, anak akan memiliki keberanian dalam melakukan interaksi dan mampu berpartisipasi dalam sebuah percakapan.

Islam juga menganjurkan umatnya untuk memiliki kemampuan bahasa yang baik dan hal itu sudah diperintahkan oleh Allah SWT. Salah satunya dalam QS. Al-Baqarah (2:31) yaitu :



Artinya : Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!" (Al-Baqarah 2:31).

Jika kita melihat dan mengamati ayat Alquran di atas, secara umum mengandung perintah untuk mengetahui dan menguasai kosakata yaitu



nama-nama benda baik benda yang bersifat hidup maupun mati, seperti nama hewan, tumbuhan, peralatan makan dan lain-lain. Pada firman Allah yang artinya “sebutkanlah kepada-Ku” juga dapat ditakwilkan menguasai nama-nama makhluk ciptaanNya.

Proses yang dialami selama bermain peran ini sangat berkaitan dengan peningkatan pada perkembangan bahasa anak-anak yang menuntut ilmu di TK Al-Husna Malang. Keterampilan yang diajarkan dalam setiap sesi yang disampaikan pada setiap proses bermain peran merupakan sebuah upaya untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Sehingga, dengan berkembangnya bahasa anak yang mengikuti metode bermain peran akan berada pada karakteristik perkembangan bahasa sesuai dengan usianya. Hal ini dikarenakan, perkembangan bahasa memiliki kaitan yang sangat erat dengan aspek perkembangan yang lainnya. Oleh karenanya, anak akan memiliki perkembangan yang optimal.

Adanya perkembangan bahasa yang optimal dan mampu berinteraksi dengan baik, anak memiliki kosakata yang luas, mampu menggunakan kata ganti yang tepat serta bisa mengekspresikan dengan tepat. Pernyataan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizah, 2013 bahwa bermain peran yang diberikan dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada anak, yaitu meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak, meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak dalam memecahkan masalah, serta menambah kosakata yang dimiliki anak.

Metode bermain peran (*role playing*) juga memacu antusias anak dalam kegiatan, anak mendapat kesempatan untuk berbicara dan mengungkapkan idenya dalam bermain peran, sehingga mampu menambah pembendaharaan kata anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Ni Puthu (2016: 9) menyatakan, bahwa metode bermain peran (*role playing*) salah satunya mengembangkan kemampuan berbahasa, saat bermain peran anak akasssn berbicara seperti karakter atau orang yang diperankannya, sehingga mampu memperluas kosa kata anak. Selain itu, melalui metode bermain peran (*role playing*) juga mampu meningkatkan kepercayaan diri, kreativitas, kemampuan sosial dan empati. Hal ini tampak ketika bermain peran anak yang tidak mau tampil di depan, pada pertemuan selanjutnya menjadi percaya diri memainkan sebuah peran.

Kreativitas anak juga muncul selama bermain peran, misalnya ketika bermain peran dengan judul Momo yang rakus, anak-anak mengibaratkan jalanan adalah jembatan yang licin. Hal ini sangat signifikan dengan pendapat Sudjana yang menyatakan bahwa kelebihan dari metode bermain peran (*role playing*) salah satunya ialah dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak, membantu anak menganalisi, dan membantu anak untuk memahami pengalaman orang lain melalui peran yang dimainkannya (Sudjana, 2005: 85).

Keberhasilan dalam bermain peran yang telah dicapai untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak TK Al-Husna Malang usia 5-6 tahun dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu modul bermain peran,

fasilitator dan karakteristik subjek dalam permainan bermain peran tersebut. Keuntungan bermain peran makro menurut Latif mengemukakan bahwa bermain peran makro merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia sekitarnya, kemampuan berbahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan empati melalui peran yang mengalirkan *knowledge* pada anak. Sementara, Erikson juga berpendapat bahwa bermain peran makro yaitu anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran(Latif, 2013:130)..

Modul bermain peran dalam penelitian ini mengacu pada beberapa aspek bermain peran yang dijelaskan oleh Jamaris yaitu kosakata, sintaksis, semantik dan fonem(Jamaris, 2006: 30). Desain metode bermain peran mengacu pada modul bermain peran “Aku Sayang Temanku” karya Nissa Tarnoto, M. Psi, Psikolog.

Perlakuan yang diberikan yakni berupa bermain peran dipandu oleh seorang fasilitator. Pada pelatihan ini fasilitator berperan untuk memimpin proses bermain peran, memimpin setiap kegiatan saat bermain peran mulai hari pertama sampai hari terakhir. Fasilitator berperan memberikan contoh dalam bermain peran pada setiap tema yang akan diperankan melalui *telling story*, yakni sebelum melakukan bermain peran fasilitator menceritakan cerita fabel yang akan diperankan oleh anak-anak.

Disamping itu, fasilitator juga memperagakan raut wajah sedih, bahagia dan kecewa kepada anak-anak agar mampu mengekspresikan dengan tepat sesuai dengan drama yang diceritakan. Selain itu fasilitator juga memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengekspresikan drama yang diceritakan oleh fasilitator tanpa diberikan bantuan.

Keberhasilan bermain peran dalam mengembangkan perkembangan bahasa anak didukung oleh kerja keras fasilitator yang mengaplikasikan dengan sesuai prosedur yang ada dalam modul bermain peran. Pada hal ini fasilitator mampu memberikan pemahaman yang kongkrit mengenai materi yang diberikan pada setiap sesinya kepada kelompok bermain peran sehingga anak-anak tersebut mampu memahami materi yang disampaikan dengan baik. Faktanya mayoritas anak-anak yang mengikuti bermain peran merupakan murid fasilitator sendiri di lembaga pendidikan lain namun tetap dalam naungan Lembaga Pendidikan Islam Mambaul Hikam, sehingga fasilitator mampu memahami kondisi subjek penelitian.

Selain fasilitator, antusias dan penerimaan yang baik dari anak-anak yang mengikuti bermain peran karena sebelumnya anak-anak belum pernah mengenal dan melakukan bermain peran seperti ini. Hal ini dapat terlihat dari hasil evaluasi bermain peran yang dilaksanakan setelah *posttest* berlangsung, secara keseluruhan pada hasil evaluasi menyatakan bahwa penelitian ini bermanfaat, menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan mampu melatih perkembangan bahasa anak untuk berkembang secara optimal. Terlebih lagi metode bermain peran yang diberikan merupakan

pengetahuan baru yang belum pernah guru dan anak-anak terima sebelumnya di TK Al-Husna.

Sewaktu dilakukan analisis kualitatif pada setiap subjek, pada peningkatan skor perkembangan bahasa anak yang berbeda-beda pada setiap subjek. Peningkatan terjadi pada semua anak-anak yang bermain peran saat sebelum dan setelah diberikan perlakuan meskipun peningkatan skor berbeda-beda pada setiap anak. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang menyebabkan munculnya perbedaan skor pada perkembangan bahasa anak, faktor tersebut adalah

1. Kondisi yang berbeda yang dialami setiap anak seperti kondisi kesehatan, mood.
2. Kemampuan untuk memahami materi bermain peran yang diberikan dan gaya belajar yang berbeda-beda pada setiap anak dalam proses bermain peran.

Selain kedua faktor diatas, yakni fasilitator dan anak-anak yang dikenakan bermain peran, modul bermain peran yang dirancang juga telah diuji validitasnya oleh para ahli, sehingga modul yang dirancang sudah sesuai dengan teori dan disesuaikan dengan kondisi anak-anak TK Al-Husna Malang. Beberapa kemudahan yang mendukung tercapainya keberhasilan pada penelitian ini antara lain :

1. Tersedianya sarana dan prasarana, seperti ruangan yang kondusif meskipun harus berpindah tempat akan tetapi hal tersebut dengan tujuan agar anak-anak merasa nyaman, jauh

dari keramaian sehingga anak akan fokus bermain peran dan mengaplikasikannya dengan baik, selain itu terdapat laptop, perlengkapan audio, visual (slide power point, laptop, LCD) akan tetapi LCD tidak bisa digunakan dikarenakan terjadi mati lampu pada saat itu.

2. Pengaruh dukungan penuh dari instansi terkait yakni Kepala Sekolah serta para guru TK Al-Husna Malang dan Yayasan Mamba'ul Hikam.

Setiap sesi dalam pemberian perlakuan bermain peran ini memiliki tujuan yang saling berkaitan dan mengarah pada tujuan yang ingin diraih yakni anak memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasa pada usianya.

Pada saat melakukan penelitian ini, terdapat beberapa keterbatasan yang dialami dalam menjalankan penelitian ini, diantaranya adalah waktu yang terbatas. Peneliti hanya diberikan waktu selama satu jam dalam setiap sesi pertemuan, hal ini dikarenakan karena anak-anak TK Al-Husna harus mengikuti latihan kegiatan ekstrakurikuler *drum band* untuk persiapan lomba akhir bulan nantinya. Selain itu tempat perlakuan yang berpindah-pindah dikarenakan aula TK Al-Husna digunakan untuk kegiatan sekolah sehingga peneliti harus berpindah ke tempat yang lebih kondusif dan jauh dari keramaian.

Pemilihan waktu hanya pada pagi hari dimulai dari pukul 08.00 – 09.00 WIB saja dalam memberikan perlakuan bermain peran dikarenakan

pihak sekolah hanya memberikan waktu sedemikian akan tetapi hal tersebut memberikan keuntungan kepada peneliti dikarenakan pada waktu pagi hari anak-anak masih dalam keadaan belum lelah dan sangat bersemangat. selain itu, peneliti kurang mengontrol dan mengamati perilaku anak di lingkungan luar sekolah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain peran peran dapat memberikan pengaruh dan meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) di TK Al-Husna Malang dan dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat dijadikan sebuah metode pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini di Taman Knak-kanak.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil dari penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut ini :

1. Tingkat perkembangan bahasa anak-anak TK Al-Husna Malang rendah. Hal ini ditunjukkan ketika anak usia dini usia 5-6 tahun memiliki perkembangan bahasa yang tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasa pada usianya. Anak masih memiliki pengetahuan dan wawasan kosakata yang rendah seperti masih tidak bisa membedakan anatara pensil dengan bulpoin. Selanjutnya anak sering tidak memahami maksud dari instruksi yang diberikan oleh orang lain seperti anak masih belum bisa memahami perintah atau larangan yang disampaikan guru dalam kelas. Selanjutnya anak masih menggunakan struktur kalimat yang kurang tepat yakni pada struktur kalimat SPOK anak mengucapkan kalimat dengan susunan kalimat SOPK bahkan mengganti kata benda menjadi kata kerja seperti saat anak izin untuk minum “bu, saya izin haus” padahal yang dimaksud anak tersebut seharusnya mengucapkan kalimat “bu, saya izin minum” contoh yang lainnya adalah “kursinya tempat saya duduk” seharusnya anak mengucapkan “saya duduk di tempat kursi itu”. Hal ini disebabkan karena metode yang digunakan pada proses pembelajaran sering monoton dan guru lebih memerankan perannya dalam kelas sebagai



pembicara tanpa memberikan kesempatan kepada anak untuk berbicara. Selain itu pada lingkungan sekolah jarang mengajak anak berinteraksi dan berkomunikasi kecuali hanya dalam kelas sehingga tidak tersedianya kesempatan dan ruang bagi anak-anak untuk melatih perkembangan bahasanya.

2. Setelah diberikan perlakuan bermain peran, perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) di TK Al-Husna Malang menjadi meningkat kearah yang positif dan menunjukkan bahwa perkembangan bahasa yang dapat diamati dari anak-anak usia TK Al-Husna meningkat dan menjadi lebih baik. Peningkatan tersebut dialami oleh seluruh anak-anak TK Al-Husna yang mengikuti perlakuan bermain peran tetapi tidak semua peningkatan terjadi secara signifikan. Peningkatan tersebut terjadi disebabkan oleh perlakuan yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh anak-anak TK Al-Husna yang mengikuti perlakuan bermain peran dan dapat diaplikasikan juga oleh guru TK Al-Husna sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak didiknya.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) di TK Al-Husna Malang. hal tersebut diperkuat ketika dilakukan uji deskriptif, uji *paired samples t test* dan dapat dilihat dari hasil *gain score* setiap anak yang mengikuti bermain peran. Hasil ini sesuai dengan hipotesis yang diajukan dan didukung dengan teori terdahulu yang menyatakan bahwa

bermain peran mampu meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini terlebih pada aspek perkembangan bahasa anak usia dini di Taman Kanak-kanak. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat dijadikan sebagai pilihan untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini di Taman Kanak-kanak.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran yang diharapkan dapat memberikan kemanfaatan, yaitu :

### **1. Bagi Subjek Penelitian**

Penelitian ini mengharapkan bagi para subjek penelitian yang mengikuti proses bermain peran memiliki kemampuan bahasa yang baik sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasa pada usianya. Hal ini pastinya akan memberikan dampak kepada subjek penelitian dalam berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekolah dan lingkungan rumah. Selain itu, subjek penelitian memiliki keberanian untuk berbicara kepada orang lain dan mampu membedakan instruksi (perintah, larangan dan ajakan) orang lain dengan tepat serta memiliki kosakata yang beragam.

### **2. Bagi TK Al-Husna Malang**

TK Al-Husna yang berada dalam naungan Yayasan Mambaul Hikam dapat memberikan metode edukasi berupa metode bermain peran kepada anak-anak yang memberikan pengaruh terhadap

perkembangan bahasanya. Keterampilan bahasa sangatlah penting bagi kehidupan anak pada usia selanjutnya, karena aspek bahasa berhubungan dengan perkembangan aspek perkembangan kognitif dan sosial.

Selain itu, metode bermain peran dapat dilakukan kapan saja oleh pendidik TK Al-Husna untuk melatih perkembangan bahasa anak usia dini agar berkembang sesuai dengan usia perkembangannya dan berkembang dengan optimal.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Metode bermain peran yang dilakukan oleh peneliti diakui masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis penelitian ini diharapkan untuk mencari subjek penelitian di TK yang berada pada lokasi perkotaan. Kemudian harus diperhatikan fokus kajian mana yang harus diambil. Selain itu, peneliti harus dapat mengontrol pengganggu yang mana akan berdampak terhadap subjek penelitian (kelompok eksperimen) dalam perkembangan bahasanya dengan cara melakukan kontrol terhadap subjek dan kontrol secara statistik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alfiyah, S dkk. (2015). "Validasi Modul Bermain Peran "Aku Sayang Kawan" untuk Meningkatkan Pengetahuan Perilaku Prososial pada Anak Usia Dini". *Gajahmada Journal of Professional Psychology*. 1, (2), 120-137.
- Al-Mahalli, I.J & Assuyuti, I.J. (2011). "*Terjemah Tafsir Jalalain Berikut Asbabun Nuzul*". Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo Offset Bandung.
- Amri, Alim. 2017. "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak TK Raudhotul Athfal Alauddin Makassar". Makassar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan dan Pembelajaran. 1, (2), 105-110.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Azizah, N & Kurniawati Y. 2013. "Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun". Semarang *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*. 2, (2), 51-57.
- Azwar Saifuddin. (2011). "*Metode Penelitian*". Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dianovinina, Ktut dkk. 2009. "Penyusunan Alat Ukur Perkembangan Bahasa Representif Anak Usia 8-36 Bulan". Fakultas Psikologi Universitas Surabaya : *Anima, Indonesin Psychological Journal*. 24, (4), 365-376.
- Hamzah, B Uno. (2010). "*Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*". Jakarta: Bumi Aksara.
- Hijria.H dkk. 2016. "Penerapan Metode Bermain Peran pada Materi Drama Anak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SDN Gio". Palu : *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. 4, (5), 1-10.
- Hurlock, B Elizabeth. (1978). "*Perkembangan Anak Jilid I*". Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Idrus, Muhammad. (2009). "*Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Edisi Kedua*". Yogyakarta: Penerbit Erlangga.

- Irwansyah, K.A. (2017). "Pengaruh Pelatihan Regulasi Emosi terhadap Kesejahteraan Subjektif Remaja PondokPesantren". Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Isnani. (2013). "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V SDN 2 Wates". Skripsi. UNY.
- Jamaris Martini. (2006). "*Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*". Jakarta: Penerbit PT Grasindo.
- Khumaira dkk. 2015. "Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Aspek Perkembangan Berbahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun". Bandar Lampung *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*.
- Lathif, Mukhtar. (2013). "*Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*". Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Marsa, M.S & Abul'id, A. (2009). "*Bermain Lebih Baik daripada Nonton TV*". Surakarta: Ziad Visi Media.
- Mutiah Diana. (2012). "*Psikologi Bermain Anak Usia Dini*". Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nasution S. (1982). "*Metode Research*". Bandung: Penerbit Jemmars Bandung.
- Ni Putu dkk. 2016. "Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A". Singaraja : *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganेशha*. 4, (2), 1-11.
- Piaget Jean & Barbel. (2010). "*Psikologi Anak*". Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purba, M Selamat. (2009). "*Pembelajaran Berbicara*". Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rowell, Phillip. (2010, Desember). "The World is a Childs Stage-Dramatic Play and Childrens Development". *Magazine of the National Childcare Accreditation Council (NCAC)*.
- Santrock. (2002). "*Life Span Development Perkembangan Masa Hidup edisi kelima*". Jakarta: Penerbit Erlangga.

- Scarinci dkk. 2015. "Impact of an i-service Education Program on Promoting Language Development in Young Children". *Article Child Language Teaching and Therapy*. 31, (1), 37-51.
- Silaen, Sofar. (2013). "*Pengantar Statistika Sosial*". Jakarta: Penerbit Inmedia.
- Slavin, R. (2011). "*Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik Jilid I*". Jakarta: PT Indeks Jakarta.
- Soetijingsih. (1998). "*Tumbuh Kembang Anak*". Jakarta. Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Solso , R.L, Ottoh, H.M., & Kimberly, M. (2008). "*Psikologi Kognitif Edisi Kedelapan*". Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Subagyo Joko. (2004). "*Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*". Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. Rivai, A. (2008). "*Media Pengajaran*". Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono, (2008). "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*". Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suryabrata Sumadi. (2011). "*Metodologi Penelitian*". Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Susanto, A. (2012). "*Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*". Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tarnoto, Nissa dkk. 2016. "*Modul Bermain Peran "Aku Sayang Temanku"*". Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan.
- Tedjasaputra, S.M. (2001). "*Bermain, Mainan dan Permainan*". Jakarta: PT. Grasindo.
- Tim Pustaka Familia. (2006). "*Warna-warni Kecerdasan Anak dan Pendampingannya*".: Penerbit Kamsius.

- Triyanto, A. (2013). "Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Hasil Belajar IPA pada Konsep Penggolongan Hewan". Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Wahyudin Uyu & Agustin. (2011). "*Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*". Bandung: PT Refika Aditama.
- Weisberg dkk. 2013. "Play, Language Development and The Role of Adult Support". *American Journal of Play*. 6, (1), 39-54.
- Wijayanto Asul. 2004. "*Terampil Bermain Drama*". Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia Jakarta.
- Wulan Ratna. (2011). "*Mengasah Kecerdasan pada Anak*". Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wiyano Asul. (2002). "*Terampil Bermain Drama*". Jakarta: Penerbit PT Grasindo.
- Yus Anita. (2011). "*Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak Kanak*". Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf Syamsu. (2006). "*Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*". Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



# LAMPIRAN



## LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1

Isilah angket dibawah ini sesuai dengan fakta yang terjadi dengan memberikan tanda centang (√), perlu diketahui bahwa angket ini tidak berpengaruh terhadap nilai prestasi anak didik. Angket ini bertujuan untuk menguji teori perkembangan bahasa AUD usia (5-6 tahun)

Nama :

Kelas : TK A (1/2)

Usia : ... tahun ... bulan

Keterangan :

**SB : Sangat Baik    B : Baik    N : Netral    KB : Kurang Baik**

**SKB : Sangat Kurang Baik**

No	Indikator	SB	B	N	KB	SKB
1	Anak mampu menyebutkan benda disekitarnya dengan benar (F)					
2	Anak mampu membedakan bentuk sebuah benda (F)					
3	Anak belum bisa menyebutkan warna-warna benda (UF)					
4	Anak belum bisa membandingkan antara jarak yang jauh dengan jarak yang dekat (UF)					
5	Anak mampu membedakan berbagai rasa (manis, asin, pahit, asam, dll) (F)					
6	Anak belum bisa menyebutkan cuaca saat ini (panas, hujan, dingin, cerah, berawan) (UF)					
7	Anak mampu menyebutkan bau dari suatu benda yang aromanya (F)					
8	Anak masih malu untuk berinteraksi dengan orang lain (UF)					
9	Anak mampu mendengarkan ucapan orang lain saat berinteraksi dengan baik (F)					

10	Anak sering memotong pembicaraan orang lain (UF)					
11	Anak menunjukkan sikap antusiasnya saat berinteraksi dengan orang lain (F)					
12	Anak tidak memperhatikan dengan baik saat orang lain bercerita (UF)					
13	Anak hanya diam saat berinteraksi dengan orang lain (UF)					
14	Anak mampu memahami maksud dari ucapannya (F)					
15	Anak mampu membedakan antara perintah dan larangan (F)					
16	Anak mengerti makna dari sebuah nasehat dari orang lain (F)					
17	Anak tidak memahami instruksi yang disampaikan oleh orang lain (UF)					
18	Anak masih belum mengerti tujuan dari apa yang dia ucapkan (UF)					
19	Anak tidak berani untuk bertanya karena tidak memahami maknanya (UF)					
20	Anak mampu menolak ucapan orang lain dengan kata tidak atau bukan (F)					
21	Anak berbicara dengan susunan kalimat yang benar (F)					
22	Anak mengucapkan sebuah kalimat dengan susunan kalimat yang tidak beraturan (UF)					
23	Anak mampu membedakan kata benda dengan kata kerja (F)					
24	Anak sering menggunakan kata kerja saat meminta sebuah benda yang diinginkan (UF)					
25	Anak menggunakan susunan kalimat yang tepat saat berinteraksi dengan orang lain (F)					
26	Anak masih bingung dalam menyusun kalimat yang benar saat bercerita (UF)					
27	Anak mampu mengucapkan kalimat dengan irama yang tepat (F)					
28	Anak mampu bernyanyi dengan baik dan benar (F)					
29	Anak mampu berbicara dengan penekanan huruf yang jelas (F)					
30	Anak berbicara dengan huruf vocal yang tidak jelas (UF)					
31	Anak mampu menghubungkan beberapa huruf menjadi satu kata yang memiliki makna (F)					

32	Anak tidak mampu menyesuaikan nada suaranya saat melakukan percakapan (UF)					
33	Anak masih belum bisa mengekspresikan perasaannya (UF)					
34	Anak mampu mengekspresikan situasi yang dirasakan melalui ucapan (F)					
35	Anak tidak mengatakan keinginannya kepada orang lain (UF)					
36	Anak selalu melakukan apa yang diperintahkan oleh orang lain tanpa menolaknya (UF)					
37	Anak tertawa dan penuh semangat saat merasa bahagia (F)					
38	Anak mampu mengekspresikan pikirannya dengan benar (F)					
39	Anak belum mampu menyusun kalimat dengan tepat (UF)					
40	Anak mampu berbicara dengan suara yang jelas (F)					

**LAMPIRAN 2****HASIL ANALISIS VALIDITAS DAN RELIABILITAS DATA UJI  
COBA SKALA**

Hasil uji daya beda skala perkembangan bahasa AUD usia 5-6 tahun



## Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	129.5000	101.167	.172	.610
VAR00002	129.7000	108.456	-.180	.639
VAR00003	131.1000	90.322	.459	.574
VAR00004	130.8000	128.400	-.707	.710
VAR00005	130.1000	98.100	.368	.601
VAR00006	131.3000	110.011	-.320	.640
VAR00007	129.3000	91.122	.571	.569
VAR00008	131.1000	111.656	-.347	.649
VAR00009	129.5000	100.056	.373	.603
VAR00010	129.8000	124.178	-.580	.702
VAR00011	130.4000	103.822	.046	.620
VAR00012	130.4000	109.378	-.237	.641
VAR00013	131.1000	104.100	.211	.630
VAR00014	128.9000	95.433	.700	.580
VAR00015	129.7000	112.678	.265	.654
VAR00016	129.4000	104.711	.213	.621
VAR00017	130.6000	96.489	.351	.593
VAR00018	130.7000	90.678	.615	.566
VAR00019	131.1000	101.433	.071	.610
VAR00020	129.5000	91.167	.480	.575
VAR00021	129.6000	86.933	.748	.548
VAR00022	130.4000	97.156	.407	.592
VAR00023	129.7000	100.011	.380	.600
VAR00024	130.2000	101.956	.324	.614
VAR00025	130.0000	97.111	.581	.588
VAR00026	129.1000	108.100	-.186	.634
VAR00027	129.9000	96.989	.471	.590
VAR00028	129.9000	108.100	-.204	.632
VAR00029	129.7000	90.678	.684	.564
VAR00030	130.2000	88.844	.723	.556

VAR00031	131.1000	103.656	.376	.617
VAR00032	130.6000	101.378	.476	.603
VAR00033	129.9000	106.989	.329	.628
VAR00034	129.7000	82.233	.830	.527
VAR00035	130.0000	99.556	.317	.601
VAR00036	130.7000	107.789	-.168	.633
VAR00037	128.8000	98.178	.500	.592
VAR00038	130.1000	103.878	.343	.620
VAR00039	130.2000	105.733	.352	.627
VAR00040	128.8000	96.178	.651	.583

Koefisien Reliabilitas skala perkembangan bahasa AUD usia 5-6 tahun

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.817	40

**LAMPIRAN 3**

**DATA PRETEST PENELITIAN**

Aisyah Putri	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	3	1	5	4	5	4	5	4	4
Natasya A	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	5	4	3	5	4	5	3	4	2	4
Loreina B	3	3	5	3	3	4	4	4	5	4	4	4	2	4	4	3	4	3	3	3	5	3	3	4	4	4	3	3	2	4
Rida T	4	4	5	3	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	3	5	4	5	4	4	3	4
M. Lionel	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	1	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	2	4	3	3	3	4	3	5
M. Alif A	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	2	3	2	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	2	5	3	4	4	5
Aldaka S	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	2	5	2	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	5	4	5
Wildan A	4	4	4	3	4	4	5	4	4	2	4	3	3	3	4	2	2	2	4	4	5	5	2	2	2	4	2	2	4	4
Reyhan A	4	4	4	3	4	4	5	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	2	2	4	4	4	4	4
Kenzie F	2	2	3	1	1	3	3	4	3	3	4	1	1	2	1	3	4	3	3	2	5	3	4	4	2	4	3	4	4	3

**LAMPIRAN 4**

**DATA POSTTEST PENELITIAN**

Aisyah Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	3	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	1	5	4	5	5
Natasya A	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	2	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	2	4	5	5
Loreina B	5	3	4	4	3	4	4	5	5	4	4	1	1	4	3	3	5	3	3	4	5	5	3	4	4	4	2	4	5	5
Rida T	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	3	2	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5
M. Lionel	5	4	5	4	3	4	5	5	5	4	3	1	1	4	2	5	5	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5
M. Alif A	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
Aldaka S	5	5	5	4	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Wildan A	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	3	2	1	4	3	5	5	4	4	5	5	5	4	5	3	5	4	4	5	5
Reyhan A	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Kenzie F	3	2	4	1	1	3	4	4	3	4	2	1	1	1	1	2	5	2	2	3	5	5	3	4	5	4	1	4	5	3



## LAMPIRAN 5

## UJI NORMALITAS DAN UJI DESKRIPTIF

Hasil uji normalitas Pretest dan Posttest

## Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
SP	PREEK	.134	10	.200*	.953	10	.705
KSP	POSTE	.174	10	.200*	.874	10	.112

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Hasil uji Pretest dan Posttest

## Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PREEKSP	10	85	133	113.70	15.399
POSTEKSP	10	88	144	127.10	17.182
Valid N (listwise)	10				

## LAMPIRAN 6

## HASIL UJI PAIRED SAMPLES T TEST

Hasil uji Paired Samples Statistic Pretest dan Posttest

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEKSP	113.70	10	15.399	4.870
	POSTTEKSP	127.10	10	17.182	5.433

Hasil Paired Samples Correlations Pretest dan Posttest

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEKSP & POSTTEKSP	10	.837	.003

Hasil Paired Samples Test Pretest dan Posttest

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRETEKSP - POSTTEKSP	-13.400	9.454	2.990	-20.163	-6.637	-4.482	9	.002

**LAMPIRAN 7****LEMBAR OBSERVASI DAN EVALUASI**

## Lembar Observasi Kegiatan Siswa

Nama :

NO	Aspek yang dinilai	Kriteria Kualitatif		Keterangan
		Ya	Tidak	
<b>1</b>	<b>KEBAHASAAN</b>			
A	Tekanan			
B	Ucapan			
C	Nada dan irama			
D	Kosakata			
E	Struktur kalimat yang digunakan			
<b>2</b>	<b>NON KEBAHASAAN</b>			
A	Kelancaran			
B	Pengungkapan materi			
C	Keberanian			
D	Keramahan			
E	Sikap			

Evaluasi :

## LAMPIRAN 8

## LEMBAR PERSETUJUAN PARTISIPAN PENELITIAN

## LEMBAR PERSETUJUAN PARTISIPAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Robi'atul Adawiyah

Usia : 23 tahun

Dengan inimerangkan bahwa :

1. Saya telah mendapatkan dan memahami penjelasan terkait pelatihan yang dilakukan oleh Nor Hanifah (14410177), Mahasiswa Sarjana Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan saya menyetujui agar nama-nama anak diatas mengikuti dan berpartisipasi dalam kegiatan ini.
2. Saya memberi kewenangan kepada peneliti untuk mengambil data yang berkenaan dengan tema penelitian.
3. Saya menyatakan :
  - a. Bersedia untuk bekerja sama dengan peneliti dalam proses penelitian hingga batas waktu yang ditentukan, terhitung sejak tanggal 02 – 05 April 2018.
  - b. Bersedia untuk memberikan informasi yang diperlukan secara jujur dan lengkap, baik secara lisan maupun tertulis.
  - c. Bersedia untuk diambil gambar berupa foto atau rekaman selama mengikuti proses "Bermain Peran".
  - d. Saya mendapatkan informasi dan pemahaman bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengkaji ilmu Psikologi terkait bermain peran untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini usia 5-6 tahun.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 02 April 2018



(Robi'atul Adawiyah)

**LAMPIRAN 9****VALIDITAS FASILITATOR  
CURICULUM VITAE**

**Nama** : Nor Hanifah

**Tempat, tanggal lahir** : Malang, 17 Juli 1996

**Jenis kelamin** : Perempuan

**Alamat** : Jl.KH Malik dalam Buring Kecamatan  
Kedungkandang Malang

**Email** : [Norhanifah0719@gmail.com](mailto:Norhanifah0719@gmail.com)

**No HP** : 083833876959

**Riwayat pendidikan** : TK Muslimat NU 37  
SDN Buring 1  
MTs Annur Bululawang  
MA Annur Bululawang

**LAMPIRAN 10****VALIDITAS OBSERVER****CURICULUM VITAE**

**Nama** : Mayvista A

**Tempat, tanggal lahir** : Lamongan, 01 Mei 1996

**Jenis kelamin** : Perempuan

**Alamat** : Paciran-Lamongan

**Email** : mayvista44@gmail.com

**No HP** : 085933001067

**Riwayat pendidikan** : TK Mazraatul Ulum 02  
MI Mazraatul Ulum 02  
MTs Mazraatul Ulum  
SMA Unggulan BPPT Al-Fattah

## LAMPIRAN 11

## MODUL BERMAIN PERAN

MODUL BERMAIN PERAN  
(FASILITATOR)

KB/TK AL-HUSNA MALANG

Penyusun : Mahasiswa Psikologi UIN Maliki Malang

## SESI I

### OPENING, INTRODUCTION AND HAVE FUN TOGETHER

#### LET'S START THIS DAY HAPPILY!!

##### A. Pengantar

Kegiatan ini merupakan kegiatan pembukaan yang berisi perkenalan antara fasilitator dengan anak-anak maupun anak-anak dengan teman-temannya. Hal ini dilakukan untuk membangun sebuah good rapport (kesan yang baik) dalam sebuah kegiatan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk perkenalan, anak-anak memahami tentang pengertian bermain peran, cara bermain peran serta manfaatnya agar anak-anak mampu menjalankan kegiatan bermain peran dengan rileks, senang dan bahagia.

##### B. Tujuan

Tujuan dari materi pertama kali ini “ Lets Start This Day Happily” adalah untuk saling mengenal satu sama lain sehingga akan menambah keakraban antara fasilitator dengan anak-anak sehingga akan memudahkan fasilitator dalam menyampaikan materi selanjutnya. pada pertemuan pertama ini fasilitator juga menyampaikan materi awal yaitu pengertian bermain peran, cara bermain peran serta manfaatnya dengan model klasikal. setelah perkenalan dan penyampaian materi pertama selesai, maka fasilitator akan membentuk dua kelompok, masing-masing kelompok terdapat 5 anak.

##### C. Alat dan Bahan

Alat yang dibutuhkan pada materi pertama adalah laptop, LCD dan soundsystem.

##### D. Setting

Pada model klasikal, anak-anak duduk membentuk lingkaran besar dengan didampingi oleh fasilitator disetiap sudutnya. Pada saat pembagian kelompok menjadi dua kelompok kecil, anak-anak akan berada pada kelompoknya masing-masing dengan didampingi oleh satu fasilitator dengan membentuk lingkaran kecil.

##### E. Metode

- Bercerita
- Diskusi

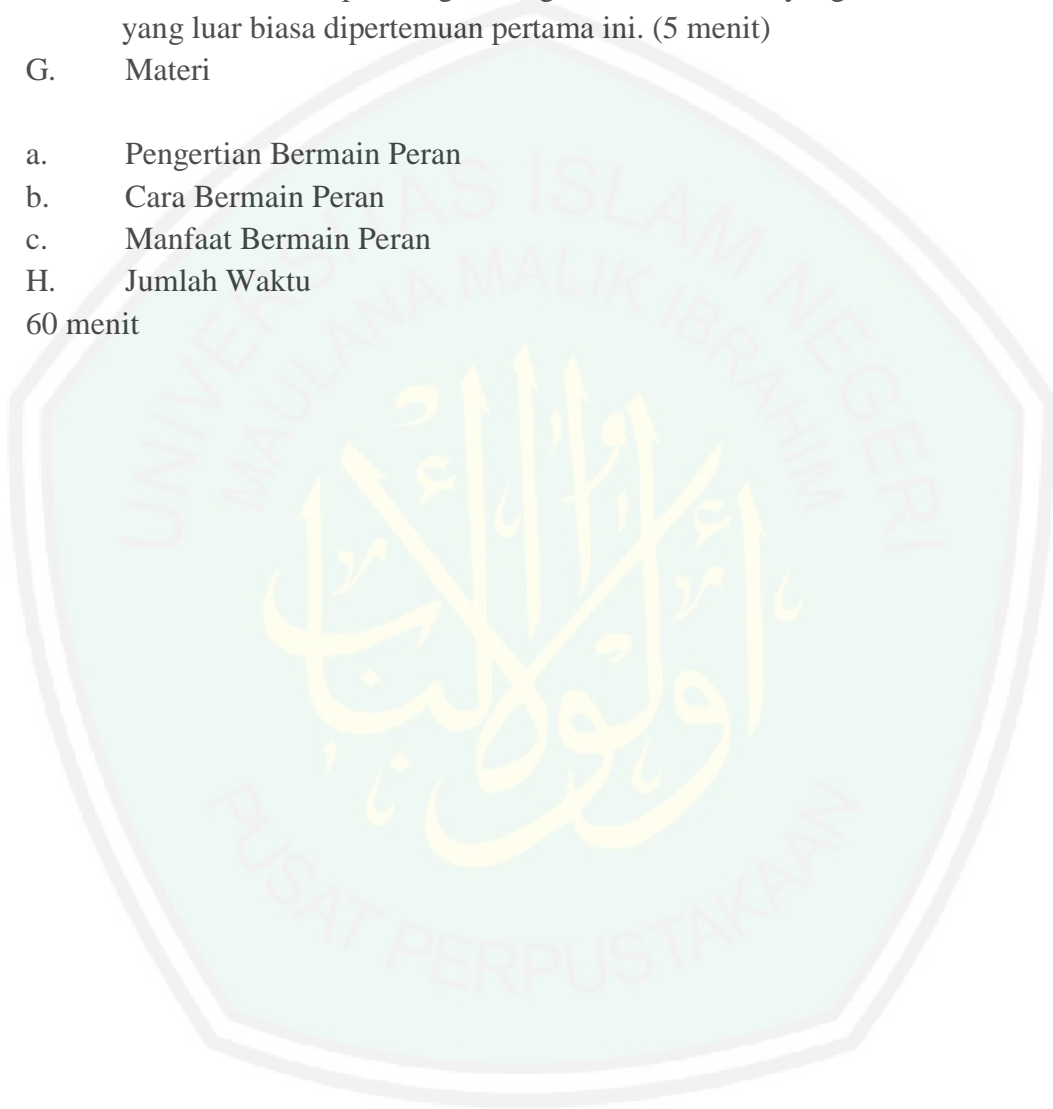
##### F. Prosedur Kegiatan

Kegiatan ini akan dilakukan dengan rancangan kegiatan yang sudah ditentukan. Rancangan kegiatan tersebut antara lain :

- a. Fasilitator membuka pertemuan pertama kali dengan dengan sapaan semangat dan bernyanyi. Anak-anak dan fasilitator berdiri membentuk lingkaran. (10 menit)
- b. Fasilitator memperkenalkan dirinya secara bergantian searah dengan jarum jam dengan menyebutkan nama dan film apa yang dia sukai. Kemudian fasilitator mempersilahkan anak-anak untuk duduk ditempatnya masing-masing. (10 menit)



- c. Fasilitator memerintahkan anak-anak untuk memusatkan perhatiannya pada layar LCD, dimana fasilitator akan menyampaikan beberapa video contoh bermain peran yang tepat pada anak usia dini. (10 menit)
  - d. Kemudian fasilitator menyampaikan materinya mengenai pengertian, cara dan manfaat bermain peran dengan metode bercerita dan diskusi. (25 menit)
  - e. Fasilitator menutup sesi pertama dengan bernyanyi , memberi motivasi kepada anak-anak dan tepuk tangan dengan teriakan suara yang keras untuk semangat yang luar biasa dipertemuan pertama ini. (5 menit)
- G. Materi
- a. Pengertian Bermain Peran
  - b. Cara Bermain Peran
  - c. Manfaat Bermain Peran
- H. Jumlah Waktu  
60 menit



## SESI II

### LETS PLAY AND ACTION PART 1

#### A. Pengantar

Cerita yang diperankan dalam bermain peran ini berjenis fabel yaitu cerita yang menceritakan kehidupan seekor hewan yang menyerupai manusia. Cerita fabel merupakan cerita fiksi atau khayalan belaka (fantasi). Piaget dalam Maykes (2003: 25-26) menyebut bermain peran dengan istilah *symbolic play* atau *make believe play* yang ditandai dengan bermain khayalan dan bermain pura-pura, anak menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi benda itu". Memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan situasi khayalan dimana anak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dengan suatu objek dan melakukan kegiatan sesuai dengan karakter objek tersebut. cerita fabel juga sering disebut cerita moral karena dalam cerita tersebut mengandung amanat dan kesan moral. Kegiatan ini merupakan kegiatan dimana anak akan memperagakan bermain peran dalam setiap kelompoknya sesuai dengan tema cerita yang sudah ditentukan. Fasilitator akan menentukan beberapa peran yang akan anak lakoni pada drama tersebut. fasilitator akan menjelaskan sifat para tokoh serta perilakunya.

#### B. Tujuan

Tujuan dari materi kedua ini mengembangkan beberapa indikator antara lain :

1. Menambah kosakata anak
2. Melatih anak untuk berinteraksi dengan menggunakan susunan kalimat yang benar
3. Melatih kepercayaan diri dan mengekspresikan drama
4. Mengajarkan pada anak tentang saling memaafkan
5. Mengajarkan kepada anak untuk tidak murka dan berlebihan

#### C. Alat dan Bahan

Alat yang dibutuhkan pada materi kedua antara lain :

- Kostum Matahari
- Kostum Pohon
- Kostum Semut
- Roti

#### D. Setting

Pada kegiatan sesi kedua, anak sudah berada dalam satu kelompok yang berisi 10 anak dengan dampingan satu fasilitator.

#### E. Metode

- Bercerita
- Role Play
- Diskusi

## F. Prosedur Kegiatan

Kegiatan ini akan dilakukan dengan rancangan kegiatan yang sudah ditentukan. Rancangan kegiatan tersebut antara lain :

- a. Kegiatan Awal (5 menit)
  1. Berdoa dan mengabsen anak-anak TK Al-Husnah untuk mengetahui anak yang tidak masuk
  2. Fasilitator mengajak anak-anak bernyanyi yang bertujuan mengkondisikan suasana dalam kelas
  3. Fasilitator menenangkan suasana kelas agar anak merasa nyaman
- b. Kegiatan Inti (40 menit)
  1. Fasilitator menjelaskan tema drama yang akan dimainkan.
  2. Fasilitator menentukan tokoh yang akan diperankan oleh anak-anak
  3. Fasilitator melakukan role play dengan bercerita tentang drama yang akan dimainkan kepada anak-anak serta cara memperagakannya
  4. Anak-anak melakukan bermain peran dengan memerankan peran sesuai dengan panduan fasilitator di depan kelas
  5. Fasilitator melakukan evaluasi bersama anak-anak setelah melakukan bermain peran dan menanyakan kesulitan yang dialami kepada anak-anak saat melakukan bermain peran
  6. Anak-anak melakukan bermain peran ulang dan memerankan peran sesuai dengan tema di depan kelas
  7. Fasilitator melakukan diskusi bersama anak-anak untuk berbagi pengalaman dan generalisasi
- c. Kegiatan Akhir (5 menit)
  1. Fasilitator memberikan reward bagi anak yang melakukan bermain peran dengan baik
  2. Fasilitator memberikan motivasi kepada anak-anak.
  3. Fasilitator mengkondisikan siswa sebelum mengakhiri kegiatan dengan bernyanyi.
  4. Fasilitator menutup dan mengakhiri kegiatan bermain peran dengan berdoa.

### G. Naskah Cerita Momo yang Rakus

Di sebuah kebun, hiduplah sekumpulan anak-anak semut. Mereka hidup bersama. Salah satu dari semut tersebut ada yang bernama Momo. Momo adalah seekor anak semut, kalau dilihat dari ukuran badannya, Momo adalah semut yang leih gendut dan gemuk daripada semut yang lainnya. Di sebuah kebun, Momo hidup bersama 6 orang temannya yaitu Tata, Nana, Jono, Jojo, Lala dan Lili. Matahari mulai terbit, aktivitas pada setiap pagi hari para semut tersebut adalah mencari makanan untuk kebutuhan sehari-hari. Akhirnya, mereka mencari makan bersama-sama.

Momo : Teman-teman matahari sudah mulai terbit, ayo kita mencari makanan karena aku sudah merasa lapar!!!!

Tata, Nana : Ayo.....ayo. (dengan penuh semangat) aku juga sangat lapar!!

Lili : Ayooooo.....

Lala : Sebentar teman-teman, aku masih mengantuk karena aku tidur terlalu larut tadi malam.

Tata : Teman-teman, bagaimana jika Lala ditinggal untuk mencari makanan ?

Momo : Jangan teman-teman, bagaimana nanti kalau dia menangis kita meninggalkannya untuk mencari makan ?

Lili : Lala.... Ayo cepat bangun dari tidurmu dan mencuci muka kemudian kita mencari makan bersama-sama.

Lala : Iya, baiklah. Tunggu aku sebentar untuk mencuci muka.

Akhirnya mereka bergegas pergi untuk mencari makan bersama-sama. Mereka pun bergembira sambil bernyanyi. (bernyanyi disini senang disana senang). Disaat akan melewati jembatan kecil, mereka saling bergandengan agar tidak terjatuh.

Momo : Hati-hati ya teman-teman, pegang tanganku dengan erat!!

Tata : Aduh, Aku takut sekali melewati jembatan ini.

Nana : Tata, pegang tanganku yang erat! Jangan takut!.

Merekapun melompat-lompat ketika melewati jalan yang becek, akan tetapi salah satu dari kelompok semut tersebut ada yang terjatuh.

Momo : Aduh, kaki ku sakit sekali. (Momopun terjatuh) Bluuuuuk....

Jono :Makanya Mo, kamu harus lebih berhati-hati saat berjalan Momo.. (Jojo memberikan nasehat kepada Momo, sambil membantu membangunkan Momo yang terjatuh)

Setelah berjalan cukup jauh, merkapun kelelahan. Tetapi belum satupun makanan yang mereka temukan.

Momo : Aduuuuuuh, aku sangat lelah sekali dan perutku sudah sangat lapar.

Lili : Iya, aku juga sudah lelah dan lapar sekali.

Lala : Sabar Momo, sabar Lili kita semua juga sudah kelaparan.

Merekapun akhirnya beristirahat dibawah pohon yang lebat, beristirahat sejenak. Setelah beberapa menit mereka melanjutkan perjalanan untuk mencari makan. Tidak lama kemudian, akhirnya merkapun menemukan sepotong roti.

Momo : teman-temaaan!, Lihat!!! Ada sepotong roti. (Momo sambil menunjuk ke arah roti)

Jono : Iya, iya, itu rotainya. Ayo kita segera kesana!!

Mereka semuapun terlihat sangat senang karena menemukan sebuah roti dan Momo pun terlihat ingin langsung memakan semua roti tersebut)

Tata : Momo, jangan dimakan dulu. Kita harus memotong roti tersebut kemudian kita bawa pulang dan nanti kita bagi di rumah.

Momo : Iya deh...

Merekapun membagi roti tersebut menjadi bagian yang sama rata, sehingga masing-masing semut mendapatkan bagian. Namun perkataan Momo tidak bisa dipercaya, Momo langsung memakan roti yang dibawanya.

Momo : Aeeem, aemmmm,,,, hmm enakya, tetapi mengapa aku masih lapar?

Momopun akhirnya menghampii Tata dan merebut roti milik Tata

Momo : Tata, kemarikan rotimu !! (Momo pun langsung merebut roti Tata dan menghabiskannya)

Tata : jangan Momo, Jangan!!. Jangan makan roti ku!!! (Tata pun menangis)

Jojo : Tenang Tata, Momo mengapa kamu memakan roti milik Tata? Itu kan bukan milikmu!

Momo : Aku kan lapar sekali.

Jono : Tetapi kamu kan sudah punya roti sendiri Mo..

Momo pun terlihat tidak peduli dan ingin merebut roti teman-temannya yang lain

Momo : Lala, berikan rotimu kepada ku!!!

Lala : Tidak akan aku berikan Momo!! ( dengan suara yang keras)

Momopun langsung merebut dan memakan habis roti milik Lala. Setelah Momo memakan 3 potong roti, akibatnya Momo menjadi kekenyangan. Tubuhnya terasa berat sekali dan menjadi susah untuk berjalan. Bahkan tubuhnya pun menjadi terasa lemas.

Momo : Teman-teman tolong aku!, tubuhku lemas sekali dan sulit untuk berjalan

Kiki : Makanya, jadi semut itu jangan rakus. Akibatnya jadi seperti itu kalau kamu rakus.

Jono : Teman-teman ayo kita pulang dan Momo kita tinggal saja disini

Lili : Iya, Momo kita tinggal saja.

Nana : Kasihan Momo, jangan kita tinggal, karena Momo juga teman kita.

Melihat kebaikan Lala, Momo pun menjadi sadar bahwa perbuatan yang dilakukan oleh Momo tadi adalah salah. Dan akhirnya Momo pun meminta maaf kepada teman-temannya.

Momo : Teman-teman, aku minta maaf. Maafkan atas semua kesalahanku tadi. Aku salah karena telah memakan roti milik kalian. Maaf ya Tata..Maaf ya Lala..Aku berjanji tidak akan mengulangi kesalahanku lagi.

Tata, Lala : Iya, tidak apa-apa Momo. Jangan diulangi lagi ya perbuatan seperti itu ya.

Momo : Iya teman-teman.

Akhirnya mereka pun berpelukan bersama dan saling memaafkan.

#### H. Jumlah waktu

60 menit

#### I. Evaluasi Fasilitator

Evaluasi dilakukan oleh para fasilitator dan observer dengan melaporkan hasil dari kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh anak-anak. Evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi selama kegiatan bermain peran dan sebagai bahan perbaikan pada kegiatan bermain peran selanjutnya agar lebih baik lagi.



### SESI III LETS PLAY AND ACTION PART 2

#### A. Pengantar

Cerita yang diperankan dalam bermain peran ini berjenis fabel yaitu cerita yang menceritakan kehidupan seekor hewan yang menyerupai manusia. Cerita fabel merupakan cerita fiksi atau khayalan belaka (fantasi). Piaget dalam Maykes (2003: 25-26) menyebut bermain peran dengan istilah *symbolic play* atau *make believe play* yang ditandai dengan bermain khayalan dan bermain pura-pura, anak menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi benda itu". Memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan situasi khayalan dimana anak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dengan suatu objek dan melakukan kegiatan sesuai dengan karakter objek tersebut. cerita fabel juga sering disebut cerita moral karena dalam cerita tersebut mengandung amanat dan kesan moral. Kegiatan ini merupakan kegiatan dimana anak akan memperagakan bermain peran dalam kelompok tersebut sesuai dengan tema cerita yang sudah ditentukan. Fasilitator akan menentukan beberapa peran yang akan anak lakoni pada drama tersebut. fasilitator akan menjelaskan sifat para tokoh serta perilakunya.

#### B. Tujuan

Tujuan dari materi kedua ini mengembangkan beberapa indikator antara lain :

1. Menambah kosakata anak
2. Melatih anak untuk berinteraksi dengan menggunakan susunan kalimat yang benar
3. Melatih anak untuk memahami percakapan satu dengan yang lain
4. Melatih kepercayaan diri dan mengekspresikan drama
5. Mengajarkan pada anak tentang persahabatan yang baik
6. Mengajarkan kepada anak untuk bersikap jujur

#### C. Alat dan Bahan

Alat yang dibutuhkan pada materi kedua antara lain :

- Kostum Kupu-kupu
- Kostum Lebah
- Kostum semut
- Tali
- Madu, roti dan kue

#### D. Setting

Pada kegiatan sesi ketiga, anak sudah berada dalam kelompoknya. Kelompok tersebut berjumlah sepuluh anak dan satu fasilitator yang membentuk lingkaran, dengan amatan dari dua observer.

#### E. Metode

- Bercerita

- Role Play
- Diskusi

#### F. Prosedur Kegiatan

Kegiatan ini akan dilakukan dengan rancangan kegiatan yang sudah ditentukan.

Rancangan kegiatan tersebut antara lain :

##### a. Kegiatan Awal (5 menit)

1. Berdoa dan mengabsen anak-anak TK Al-Hisnah untuk mengetahui anak yang tidak masuk
2. Fasilitator mengajak anak-anak bernyanyi yang bertujuan mengkondisikan suasana dalam kelas
3. Fasilitator menenangkan suasana kelas agar anak merasa nyaman

##### b. Kegiatan Inti (40 menit)

1. Fasilitator menjelaskan tema drama yang akan dimainkan.
2. Fasilitator menentukan tokoh yang akan diperankan oleh anak-anak
3. Fasilitator melakukan role play dengan bercerita tentang drama yang akan dimainkan kepada anak-anak serta cara memperagakannya
4. Anak-anak melakukan bermain peran dengan memerankan peran sesuai dengan panduan fasilitator di depan kelas
5. Fasilitator melakukan evaluasi bersama anak-anak setelah melakukan bermain peran dan menanyakan kesulitan yang dialami kepada anak-anak saat melakukan bermain peran
6. Anak-anak melakukan bermain peran ulang dan memerankan peran sesuai dengan tema di depan kelas
7. Fasilitator melakukan diskusi bersama anak-anak untuk berbagi pengalaman dan generalisasi

##### c. Kegiatan Akhir (5 menit)

1. Fasilitator memberikan reward bagi anak yang melakukan bermain peran dengan baik
2. Fasilitator memberikan motivasi kepada anak-anak.
3. Fasilitator mengkondisikan siswa sebelum mengakhiri kegiatan dengan bernyanyi.
4. Fasilitator menutup dan mengakhiri kegiatan bermain peran dengan berdoa.

##### d. Naskah Cerita

Kiko dan Sahabatnya

Kiko adalah kupu-kupu yang baik hati dan suka menolong. Ia sangat baik kepada teman-temannya. Tetapi pada suatu hari, tangan Kiko terluka karena menolong Kakek kupu-kupu membawa makanan ke rumahnya.

Kakek kupu : Kiko, apa tangan kamu tbaik-baik saja?

Kiko : jangan khawatir kek, pasti sakitnya nanti akan hilang.

Kakek : baiklah, kamu anak laki-laki harus kuat tidak boleh cengeng



Kakekpun pulang, sedangkan Kiko bingung bagaimana tangannya bisa sembuh dari luka itu. Padahal setiap hari ia harus berjabat tangan dengan teman-teman semut lainnya. Ibu lebah tiba-tiba datang melihat Kiko berjalan sambil gelisah dan bertanya

Ibu Lebah : Kiko, mengapa muka kamu terlihat murung ?

Kiko : aku sedih karena aku tidak bisa bersahabat lagi dengan teman-temanku.

Ibu Lebah : mengapa seperti itu?

Kiko : mereka menjauhiku karena aku tidak mau berjabat tangan dengan mereka ibu lebah.

Kiko pun menceritakannya dengan wajah yang murung. Ibu lebahpun bertanya lagi

Ibu Lebah : apa teman-teman kamu tau, kalau tangan kamu terluka?

Kiko : mereka tidak tau kalau tangan ku sedang terluka, mereka pikir aku marah, padahal aku ingin menjelaskan kepada mereka. Tetapi sekarang mereka malah menjauhiku.

Mata Kiko berkaca-kaca dan hampir menangis saat menjawab pertanyaan dari ibu Lebah. Ibu Lebah pun tidak tega melihatnya.

Ibu Lebah : ya sudah, sekarang kamu jangan sedih lagi ya.. nanti Ibu Lebah akan membantumu untuk memberi tahu teman-temanmu

Kiko : benarkah itu ? terimakasih Ibu Lebah telah membantuku.

Kiko pun menjawab dengan sedang dan riang mendengar Ibu Lebah akan membantu permasalahan Kiko

Ibu Lebah : iya, sama-sama. pulanglah dan obatilah tangan kamu agar lekas sembuh.

Kiko : baik Ibu Lebah

Ibu lebah pun pergi meninggalkan Kiko, ia ingin memberi tahu kepada teman-teman Kiko bahwa mereka sudah salah faham dengan Kiko. Ditengah perjalanan, Ibu Lebah bertemu dengan denga Lila si Semut hitam, Fino si lebah dan Lola Si kupu-kupu yang sedang bermain dibawah pohon. Ibu lebahpun langsung menuju mereka.

Ibu lebah : anak-anak, apa yang sedang kalian lakukan? Sepertinya kalian senang sekali bermain disini?

Lola : kami sedang bermain loncat tali bu, hehe

Ibu lebah : oh iya, kemana Kiko ? biasanya kan kalau ada kalian pasti ada Kiko juga.

Fino : Kiko marah kepada kami Ibu Lebah, tiba-tiba dia menjauhi kami.

Ibu Lebah : apa kamu tahu alasannya Kiko seperti itu anak-anak?

Lila : kami tidak tahu alasannya mengapa Kiko seperti itu kepada kami Ibu Lebah.

Ibu Lebah : apakah kalian mau ibu beri tahu alasannya mengapa Kiko seperti itu? kemari duduklah dan berkumpul disini!

Akhirnya Ibu Lebah dan teman-teman Kiko berkumpul membentuk lingkaran kecil. Ibu lebah pun menceritakan kepada teman-teman Kiko jika tangan Kiko sedang sakit. Sehingga keesokan harinya, teman-teman Kiko berencana untuk menjenguk Kiko dan membawa makanan. Ada yang membawa roti, kue dan madu. Setelah sampai di rumah Kiko, Kiko terkejut dengan kedatangan teman-temannya

Kiko : teman-teman? Silahkan masuk.

- Lila : Kiko, bagaimana keadaan kamu?  
 Kiko : baik-baik saja Lila.  
 Fino : mengapa kamu tidak memberi tahu kami kalau tangan kamu sedang sakit Kiko?  
 Kiko : Aku mau memberi tahu kan kalian, tetapi kalian sudah marah terlebih dahulu denganku.  
 Lola : Ya sudah, kami meminta maaf ya Kiko kalau kami telah marah dengan mu. Kami kira kamu menjauhi kami karena kamu marah kepada kami.  
 Lila : iya kiko, kami kira kamu yang marah dengan kami  
 Fino : maafkan kami ya Kiko. (sambil mengulurkan tangannya)  
 Kiko : iya, aku maafkan, tapi aku masih belum bisa berjabat tangan dengan kalian.  
 Kiko pun kembali bersedih, Fino pun merangkul Kiko agar Kiko tidak merasa sedih. Lalu berkata  
 Fino : sudahlah, tidak apa-apa. Besok pasti sudah sembuh Kiko.  
 Lola : ayo kita makan makanannya. Kan kit sudah banyak membawa makanan banyak nih.  
 Lila,Fino,Kiko : Ayooo kita makaan.  
 Kiko sangat senang sekali, karena bisa berkumpul lagi bersama teman-temannya yang mengira Kiko telah berubah namun ternyata itu hanya salah faham dan ternyata kesalahpahaman mampu merusak persahabatan.
- e. Jumlah waktu  
60 menit
  - f. Evaluasi Fasilitator  
Evaluasi dilakukan oleh para fasilitator dan observer dengan melaporkan hasil dari kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh anak-anak. Evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi selama kegiatan bermain peran dan sebagai bahan perbaikan pada kegiatan bermain peran selanjutnya agar lebih baik lagi.

## SESI IV

## LETS PLAY AND ACTION PART 3

## A. Pengantar

Cerita yang diperankan dalam bermain peran ini berjenis fabel yaitu cerita yang menceritakan kehidupan seekor hewan yang menyerupai manusia. Cerita fabel merupakan cerita fiksi atau khayalan belaka (fantasi). Piaget dalam Mayke s (2003: 25-26) menyebut bermain peran dengan istilah *symbolic play* atau *make believe play* yang ditandai dengan bermain khayalan dan bermain pura-pura, anak menggunakan berbagai benda sebagai symbol atau representasi benda itu”. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan situasi khayalan dimana anak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dengan suatu objek dan melakukan kegiatan sesuai dengan karakter objek tersebut. cerita fabel juga sering disebut cerita mral karena dalam cerita tersebut mengandung amanat dan kesan moral. Kegiatan ini merupakan kegiatan dimana anak akan memperagakan bermain peran dalam setiap kelompoknya sesuai dengan tema cerita yang sudah ditentukan. Fasilitator akan menentukan beberapa peran yang akan anak lakoni pada drama tersebut. fasilitator akan menjelaskan sifat para tokoh serta perilakunya.

## B. Tujuan

Tujuan dari materi kedua ini mengembangkan bebrapa indikator antara lain :

1. Menambah kosakata anak
2. Melatih anak untuk berinteraksi dengan menggunakan susunan kalimat yang benar
3. Melatih anak untuk memahami percakapan satu dengan yang lain
4. Melatih nada bicara anak agar sesuai dengan kalimat ang diucapkan
5. Melatih kepercayaan diri dan mengekspresikan drama
6. Mengajarkan pada anak tentang sopan santun kepada orang lain
7. Mengajarkan kepada anak untuk saling berbagi dan memberi dan tidak serakah

## C. Alat dan Bahan

Alat yang dibutuhkan pada materi kedua antara lain :

- Kostum Tupai
- Kostum Rusa
- Kantong plastik
- Kacang

## D. Setting

Pada kegiatan sesi ke empat, anak sudah berada dalam kelompoknya. Kelompok tersebut berjumlah sepuluh anak dan satu fasilitator yang membentuk lingkaran, dengan pengamatan dari dua observer.

#### E. Metode

- Bercerita
- *Role Play*
- Diskusi

#### F. Prosedur Kegiatan

Kegiatan ini akan dilakukan dengan rancangan kegiatan yang sudah ditentukan.

Rancangan kegiatan tersebut antara lain :

##### a. Kegiatan Awal (5 menit)

1. Berdoa dan mengabsen anak-anak TK Al-Hisnah untuk mengetahui anak yang tidak masuk
2. Fasilitator mengajak anak-anak bernyanyi yang bertujuan mengkondisikan suasana dalam kelas
3. Fasilitator menenangkan suasana kelas agar anak merasa nyaman
4. Fasilitator memilih partisipan dalam setiap kelompok dan peneliti mengatur setting kejadian

##### b. Kegiatan Inti (40 menit)

1. Fasilitator menjelaskan tema drama yang akan dimainkan.
2. Fasilitator menentukan tokoh yang akan diperankan oleh anak-anak
3. Fasilitator melakukan *role play* dengan bercerita tentang drama yang akan dimainkan kepada anak-anak serta cara memperagakannya
4. Anak-anak melakukan bermain peran dengan memerankan peran sesuai dengan panduan fasilitator didepan kelas
5. Fasilitator melakukan evaluasi bersama anak-anak setelah melakukan bermain peran dan menanyakan kesulitan yang dialami kepada anak-anak saat melakukan bermain peran
6. Anak-anak melakukan bermain peran ulang dan memerankan peran sesuai dengan tema di depan kelas

7. Fasilitator melakukan diskusi bersama anak-anak untuk berbagi pengalaman dan generalisasi

c. Kegiatan Akhir (5 menit)

1. Fasilitator memberikan reward bagi anak yang melakukan bermain peran dengan baik
2. Fasilitator memberikan motivasi kepada anak-anak.
3. Fasilitator mengkondisikan siswa sebelum mengakhiri kegiatan dengan bernyanyi.
4. Fasilitator menutup dan mengakhiri kegiatan bermain peran dengan berdoa.

G. Naskah Cerita

**Tupai dan Saudara-saudaranya**



Suatu pagi, di rerimbangan hutan kota Malang. Pak Tua Rusa dan cucu Pak Tua Rusa mengunjungi kediaman keluarga Pipi si Tupai. Akhirnya Pak Tua menyapa dengan salam.

Pak Tua Rusa : Assalamualaikum Ibu Tupai, selamat pagi.

Salam Pak Tua Rusa kepada Ibu Pipi yang baru datang dari sarang didalam lubang pohon. Lalu menjawab salamnya.

Ibu Tupai : Waalaikumsalam warohmatullah. Selamat pagi juga Pak Tua Rusa. Ada apa ya Pak Tua Rusa datang ke rumah?

Cucu Pak Tua Rusa pun langsung menjawab pertanyaan dari Ibu Tupai.

Cucu Pak Tua : aku sedang merindukan Kak Tupai dan adik-adiknya bu dan aku ingin bermain dengan mereka.

Ibu Tupai : oh iya nak, mereka ada di dalam kamarnya. Sebenentar saya panggilkan.

Kak Pipi.....Dek Pipi..... kemarilah!!! Ini ada Cucu Pak Tua Rusa sedang berkunjung ke rumah dan mencari kalian

Kak Pipi dan Dek Pipi pun yang sedang bermain mobil-mobilan di dalam kamarnya menghampiri Ibunya untuk menemui temannya yaitu Cucu Pak Tua Rusa. Ketika bertemu, akhirnya mereka berjabat tangan

Kak Pipi : Assalamualaikum Cucu Pak Tua Rusa, sudah lama kita tidak bertemu.

Cucu Pak Tua : waalaikumsalam, iya. Betapa bahagia nya aku bisa bertemu dengan mu dan adek Tupai. Bagaimana kabarmu adek Pipi ?

Adek Pipi : Alhamdulillah Kak Rusa, sangat baik buktinya aku bertambah gemuk hehe

Kakak Pipi : Ayo ikuti aku, mari kita bermain mobil-mobilan bersama di kamar

Akhirnya Cucu Pak Tua Rusa berjalan menuju kamar Kak Pipi dan adeknya untuk bermain bersama. Pak Tua Rusa pun melanjutkan percakapannya dengan Ibu Tupai.

Pak Tua Rusa : Ibu Tupai, kemarin keponakan ku mengunjungi ku tepatnya di hari rabu, dia membawakanku oleh-oleh yang cukup banyak.

Ibu Tupai pun mendengarkan dengan perkataan Pak Tua Rusa dengan baik. Tiba-tiba Pak Tua Rusa mengulurkan sebuah kantong makan yang cukup besar kearah Ibu Tupai.

Pak Tua Rusa : ini oleh-olehnya, aku ingin membaginya untuk para sahabatku. Ini ada kacang kenari spesial untuk keluargamu ibu Tupai.

Ibu Tupai : Terimakasih Pak Tua Rusa, sudah memberikan makanan sebanyak ini. Semoga Allah membalas semua kebaikan Pak Tua Rusa

Pak Tua Rusa : Amin amin. Iya bu sama-sama. saya sedang ditunggu saudara di rumah, oleh karena itu saya pamit dulu ya bu.

Ibu Tupai : waah, kenapa terburu-buru sekali pak tua rusa. Padahal saya akan membuatkan minum untuk pak tua.

Pak Tua Rusa : terimakasih bu, jangan repot-repot. Oh ya, ada dimana ya cucu saya tadi bu?

Ibu Tupai pun memanggil anak-anaknya dan Cucu Pak Tua Rusa

Ibu Tupai : kak tupai, dek tupai dan cucu pak tua sedang apa kalian? Kemarilah!!! Pak Tua Rusa akan pulang.

Kak Tupai : kami sedang bermain mobil-mobilan bu, iya ini kami menuju kesana

Akhirnya pun mereka menuju kepada Ibu Tupai dan Pak Tua Rusa. Pak tua Rusa pun berpamitan kepada keluarga Ibu Tupai untuk pulang.

Pak Tua Rusa : saya dan cucu saya pamit pulang ya bu..

Cucu Pak Tua : saya pulang dulu ya Ibu Tupai. Kak tupai dan dek tupai kapan-kapan kita bermain lagi ya.

Kakak, adik tupai: oke siap cucu pak tua, hati-hati dijalan ya

Cucu pak tua : iya..

Pak tua & cucu : terimakasih, assalamualaikum.

Ibu tupai & anak: waalaikumsalam

Mereka pun saling melambaikan tangan, sepeninggal Pak Tua Rusa, Ibu Tupai masuk kedalam sarang dan memanggil anak-anaknya.

Ibu Tupai : Anak-anak lihatlah!! Apa yang ibu punya ini?

Kakak tupai : waah, banyak sekali itu bu..

Adek tupai : aku mau, aku mau, aku sedang lapar buu.

Ibu tupai : iya, tapi kalian harus membaginya sama rata ya.

Kakak&adik tupai: Asiiiiik... horeeeee.

Ibu tupai : Ibu letakkan disini ya..

Setelah itu, ibu tupai mengurus sarang didalam lubang pohon. Tiba-tiba adik-Tupai ingin mencicipi kacang itu.

Kak Tupai : eiits, jangan dulu. Ini aku yang membaginya.

Dari sepuluh butir kacang, dia memberikan kepada dik-adiknya masing-masing dua butir.

Kak Tupai : ini masing-masing 2 butir untuk adik Tupai dan Adik Titu ya dan sisanya itu milikku, karena aku kan paling tua dan besar.

Adik Titu : tapi kan ibu berpesan kepada kita untuk membaginya rata kak.

Adik Titu pun menangis karena dia hanya diberi dua butir kacang. Mandengar tangisan adik Titu, Ibu Tupai keluar dan bertanya

Ibu Tupai : Ada apa ini? Mengapa Adek Titu menangis?

Adek Tupai : Kak Tupai bu, yidak membagikan kacangnya dengan adil

Ibu Tupai : Benarkah itu Kakak Tupai?

Adik Titu : iya bu, aku dan adiiik Tupai hanya diberi dua butir kacang saja dan kacang lainnya milik kak Tupai

Ibu Tupai : tidak boleh seperti itu kak tupai, ibu tadi bilang apa, “kamu tidak boleh serakah”

Kak Tupai : tapi bu, aku kan paling tua dan besar daripada mereka.

Ibu Tupai : baiklah, kamu memang lebih tua dan besar kak tupai. Tapi kalau hanya menuruti keinginan saja maka kita tidak akan pernah merasa cukup.



Kak Tupai pun menundukkan kepala nya sambil mendengarkan ibu Tupai menasehatinya

Kak Tupai : iya bu, maafkan aku.

Ibu Tupai : baiklah, kalau begitu ibu saja yang membaginya ya?

Adik tupai dan titu: iya bu.

Ibu Tupai : ini 3 butir untuk kak tupai, 3 butir untuk adik tupai dan tiga butir untuk adik titu.

Adik Tupai : hore, aku mendapat 3 butir

Adik titu : Aku juga, mendapatkan tiga butir kacang

Setelah Ibu Tupai membagikan kacang, Tiba-tiba Kak Tupai meminta maaf kepada adik-adiknya dan Ibunya.

Kak Tupai : maafkan aku ya adik tupai dan adik Titu

Adik tupai & titu : iya kak tupai, tidak apa-apa. Kita memaafkan kak tupai kok

Akhirnya mereka saling berpelukan, ibu pun mendekati mereka seraya berkata

Ibu Trupai: Wahai anak-anakku, kalian harsu mau saling berbagi ya. Walaupun menurut kalian itu kurang. Ini adalah pemberian dari Allah dan kita harus berterimakasih kepada Allah.

Kak Tupai : iya bu, mari kita ucap Alhamdulillah

Adik tupai & titu : Alhamdulillah

Ibu Tupai : Nah, begitu. Sesama saudara itu harus akur ya dan harus berbagi.

Anak ibu tupai: iya bu, siap.

Merekapun saling berpelukan kemudian memakan kacangnya masing-masing.

H. Jumlah waktu  
60 menit

I. Evaluasi Fasilitator

Evaluasi dilakukan oleh para fasilitator dan guru kelas dengan melaporkan hasil dari kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh anak-anak. Evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi selama kegiatan bermain peran dan mengetahui perubahan apa yang terjadi pada terhadap anak-anak yang diberikan perlakuan bermain peran.



## LAMPIRAN 12

## PROFFESIONAL JUDGEMENT

**PROFFESIONAL JUDGMENT**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bpk. Zainal Habib, M.Hum  
Pekerjaan : Dosen  
No. Telp : 08133607771

Dengan ini menyatakan bahwa kualitas modul bermain peran yang bertempat di TK Al-Husna Malang LAYAK/BELUM LAYAK digunakan pada penelitian sdr Nor Hanifah Mahasiswa Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. sehubungan dengan ini untuk memperoleh modul yang berkualitas, maka ada beberapa aspek yang digunakan sebagai pertimbangan dalam modul ini :

1. Prosedur dan cara penyampaian modul bermain peran sesuai dengan subjek penelitian
2. Penggunaan cerita yang sesuai dengan subjek penelitian"
3. Isi modul bermain peran sesuai dengan kondisi subjek penelitian

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 12 Maret 2018  
  
(Zainal Habib, S. Hum)

**PROFFESIONAL JUDGMENT**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Bpk. Yusuf Ratu Agung

Pekerjaan : Dosen

No. Telp : 085646797434

Dengan ini menyatakan bahwa kualitas modul bermain peran yang bertempat di TK Al-Husna Malang LAYAK/BELUM LAYAK digunakan pada penelitian sdri Nor Hanifah Mahasiswa Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. sehubungan dengan ini untuk memperoleh modul yang berkualitas, maka ada beberapa aspek yang digunakan sebagai pertimbangan dalam modul ini :

1. Prosedur dan cara penyampaian modul bermain peran sesuai dengan subjek penelitian
2. Penggunaan cerita yang sesuai dengan subjek penelitian
3. Isi modul bermain peran sesuai dengan kondisi subjek penelitian

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 23 Maret 2018

(Yusuf Ratu Agung, MA)

**PROFFESIONAL JUDGMENT**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Robi atul Adawyah

Pekerjaan : Guru


No. Telp : 089 687 57 3850

Dengan ini menyatakan bahwa kualitas modul bermain peran yang bertempat di TK Al-Husna Malang LAYAK/BELUM LAYAK digunakan pada penelitian sdr Nor Hanifah Mahasiswa Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. sehubungan dengan ini untuk memperoleh modul yang berkualitas, maka ada beberapa aspek yang digunakan sebagai pertimbangan dalam modul ini :

1. Prosedur dan cara penyampaian modul bermain peran sesuai dengan subjek penelitian
2. Penggunaan cerita yang sesuai dengan subjek penelitian
3. Isi modul bermain peran sesuai dengan kondisi subjek penelitian

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 24 Maret 2018

  
(Robi atul Adawyah)

## LAMPIRAN 13

## SURAT IZIN PENELITIAN


**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS PSIKOLOGI**  
 Jalan. Gajayana 50 Telepon / Faksimile +62341 - 558916 Malang 65144  
 Website : www.uin-malang.ac.id / http://psikologi.uin-malang.ac.id

Nomor : 524 /FPsi.1/PP.009/04/2018 25 April 2018  
 Hal : IZIN PENELITIAN SKRIPSI

Kepada Yth : **Kepala TK Al Husna Malang**  
 Di  
**Malang**

Dengan hormat  
 Dalam rangka pengembangan keilmuan bagi mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, maka dengan ini kami mohon kepada Bpk/Ibu untuk memberikan kesempatan melakukan penelitian skripsi kepada :

Nama/NIM : Nor Hanifah (14410177)  
 Tempat Penelitian : TK Al Husna Malang  
 Judul : Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Bahasa Anak TK Al Husna Malang (5-6 Tahun)  
 Dosen Pembimbing : 1. Dr. Zainal Habib, M. Hum  
 2. Yusuf Ratu Agung, MA

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan :  
 1. Dekan sebagai laporan;  
 2. Para Wakil Dekan sebagai laporan;  
 3. Arsip.

## LAMPIRAN 14

## NASKAH PUBLIKASI

PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK TK AL-  
HUSNA MALANG

Nor Hanifah

Dr. Zainal Habib, S.Hum

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

E-mail: Norhanifah0719@gmail.com. No. HP 085606040517

**Abstrak.** Aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik kemampuan bahasa yang ditunjukkan anak sudah menguasai lebih dari 2.500 kosakata, anak mulai mengembangkan pertanyaannya sehingga anak sangat berpartisipasi dalam setiap kejadian. Anak usia ini mampu menyusun kalimat dengan struktur kalimat yang benar. Metode pembelajaran yang diberikan oleh guru juga mampu mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Namun faktanya ditemukan bahwa anak masih belum bisa membedakan dan menyebutkan benda disekitarnya, anak sering menggunakan susunan kalimat yang kurang tepat, anak masih malu dan tidak percaya diri untuk berbicara didepan teman-teman serta gurunya. Seringkali juga ditemukan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam belajar mengajar. Fenomena tersebut menunjukkan adanya permasalahan yang terjadi pada aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun di TK Al-Husna Malang.

Tujuan penelitian ini mengetahui tingkat dan kondisi perkembangan bahasa anak sebelum diberikan metode bermain peran, mengetahui tingkat dan kondisi perkembangan bahasa anak sesudah diberikan metode bermain peran dan mengetahui tentang pengaruh bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun). Bahasa merupakan aspek yang sangat penting untuk kehidupan dan menjadi sebuah landasan bagi anak untuk mempelajari suatu hal yang ada disekitarnya. Pada masa emas ini merupakan periode yang sangat penting dan tepat untuk belajar bahasa. Metode penelitian ini merupakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan model rancangan *one group pretest-posttest* dan jumlah subjek sebanyak 10 anak yang merupakan anak berusia 5-6 tahun yang berada di TK Al-Husna Malang. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, lembar observasi dan evaluasi serta skala likert yang terdiri dari skala perkembangan bahasa.

Hasil analisis data menggunakan *Paired sample t Test* menunjukkan  $t = 4.482$  dan signifikansi  $p = 0.02 < 0.05$  yang menunjukkan adanya perbedaan bahwa adanya

perbedaan tingkat perkembangan bahasa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain peran yang berarti hipotesis diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran memberikan pengaruh dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Al-Husna Malang.

**Kata kunci:** *Perkembangan AUD, Perkembangan Bahasa AUD, Bermain Peran.*

### **Pendahuluan**

Aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun memiliki karakteristik kemampuan bahasa yang ditunjukkan bahwa anak sudah menguasai lebih dari 2.500 kosata yang menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, perbedaan, jarak dan lain-lain, anak mulai mengembangkan pertanyaannya sehingga anak sangat berpartisipasi dalam setiap kejadian. Selain itu anak usia ini sudah mampu menyusun kalimat dengan struktur kalimat yang benar. Metode pembelajaran yang diberikan oleh guru juga mampu mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Namun faktanya ditemukan bahwa anak masih belum bisa membedakan dan menyebutkan benda disekitarnya, anak sering menggunakan susunan kalimat yang kurang tepat, anak masih malu dan tidak percaya diri untuk berbicara didepan teman-teman serta gurunya. Seringkali juga ditemukan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam belajar mengajar. Fenomena tersebut menunjukkan adanya permasalahan yang terjadi pada aspek perkembangan anak usia 5-6 tahun di TK Al-Husna Malang.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat dan kondisi perkembangan bahasa anak sebelum diberikan metode bermain peran, mengetahui tingkat dan kondisi perkembangan bahasa anak sesudah diberikan metode bermain peran dan mengetahui tentang pengaruh bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun). Hipotesis dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh bermain peran terhadap perkembangan bahasa anak TK Al-Husna Malang.

### **Metode**

Identifikasi variabel dalam penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel bebas yaitu bermain peran dan variabel terikat yaitu perkembangan bahasa. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yakni eksperimen semu. Rancangan eksperimen dalam penelitian ini menggunakan rancangan *one group pretest-posttest*. Teknik sampling yang digunakan dalam menentukan sampel penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Karakteristik subjek yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah Anak usia dini berumur 5-6 tahun, Anak usia dini yang sedang menempuh pendidikan di TK Al-Husna Malang, Anak usia dini berjenis laki-laki dan perempuan dan Anak yang memiliki kemampuan bahasa yang rendah.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, wawancara, angket perkembangan bahasa anak usia dini (usia 5-6 tahun) dan alat dekomunitasi. Pada uji coba angket yang diujikan terdapat 40 item kemudian ditemukan validitas dan reliabilitasnya, sehingga item yang gugur berjumlah 15 sehingga angket yang teruji validitas dan reliabilitasnya berjumlah 25 item. Metode



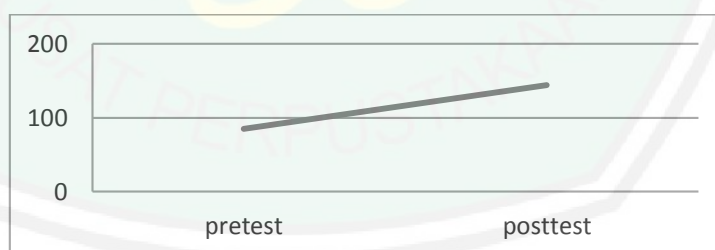
analisa hasil penelitian menggunakan metode analisa kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis statistik menggunakan uji normalitas, Uji *Paired Samples T Test* dan *Gain Score*.

### H a s i l

Berdasarkan hasil uji normalitas data, ditunjukkan pada Kolmogorof-Smienov dan Shapiro-Wilk, yaitu data *pretest* dan *posttest* memiliki nilai  $p > 0,05$  yang berarti sebaran dapat dikatakan normal. Pada hasil *pretest* memiliki nilai  $p = 0.134 > 0,05$  maka data hasil *pretest* berdistribusi normal. Kemudian data *posttest*  $0.174 > 0,05$  yang berarti data berdistribusi normal.

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PREETEST	.134	10	.200*	.953	10	.705
POSTTEST	.174	10	.200*	.874	10	.112

Berdasarkan hasil uji deskriptif dapat disimpulkan bahwa nilai mean, minimum, maximum serta standart deviasi pada subjek memiliki peningkatan skor perkembangan bahasa, hal ini ditunjukkan dari perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest*. Untuk lebih jelasnya akan ditunjukkan berdasarkan gambar berikut



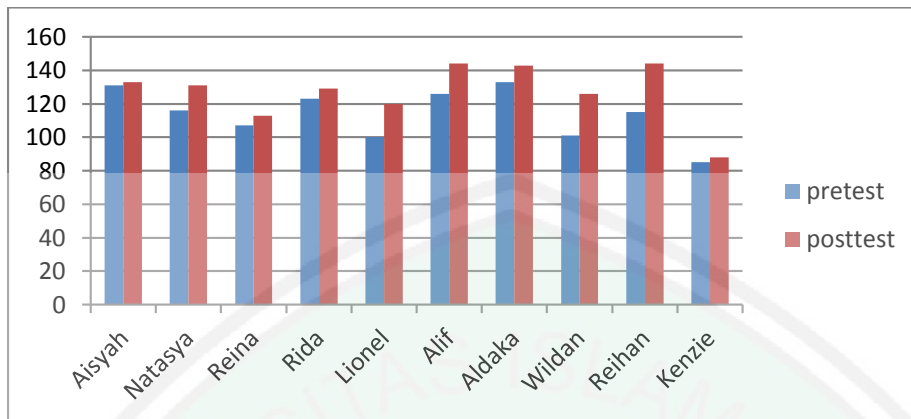
Berdasarkan tabel dibawah menunjukkan bahwa rata-rata perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) *pretest* sebesar 113.70 dan *posttest* sebesar 127.10 dengan subjek sebanyak 10 orang. Sedangkan standart deviasi *pretest* adalah 15.399 dan *posttest* sebesar 17.182. Hasil tersebut menunjukkan terjadi perubahan nilai *mean* antara *pretest* – *posttest* yang berarti skor perkembangan bahasa subjek mengalami peningkatan jika dilihat dari mean yang dihasilkan.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	113.70	10	15.399	4.870
	POSTTES T	127.10	10	17.182	5.433

Pada tabel hasil pengukuran samples t test diatas menunjukkan  $t = 4.482$  dan signifikansi  $p = 0.02$  yang berarti hipotesis diterima dengan menunjukkan antara perkembangan bahasa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain peran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain peran memberikan pengaruh terhadap perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) di TK Al Husna Malang. Pada tabel hasil pengukuran paired samples t test dibawah menunjukkan  $t = 4.482$  dan signifikansi  $p = 0.02$  yang berarti hipotesis diterima dengan menunjukkan antara perkembangan bahasa antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain peran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain peran memberikan pengaruh terhadap perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) di TK Al-Husna Malang.

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
PRETEKSP - POSTTEKS P	-13.400	9.454	2.990	-20.163	-6.637	- 4.482	9	.002

Perbandingan skor skala perkembangan bahasa pada masing-masing subjek juga dapat dilihat dari grafik dibawah ini :



### Diskusi

Hasil penelitian diatas dapat disimpulkan, bahwa metode bermain peran dapat mempengaruhi peningkatan perkembangan bahasa pada anak-anak TK Al-Husna Malang. Hampir seluruh subjek yang mengikuti bermain peran menunjukkan perubahan yang positif berupa peningkatan skor perkembangan bahasa. Dalam bermain peran, anak-anak diajarkan untuk melatih keberanian anak untuk berbicara kepada orang lain, mengenalkan pada anak berbagai kosakata, menuntun anak untuk berbicara dengan susunan kalimat yang tepat dan melatih daya imajinasi anak.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Smilansky dalam Ni Puthu (2012), bahwa metode bermain peran (*role playing*) perlu diterapkan pada anak untuk menstimulasi kemampuan berbicara, sehingga anak akan mampu merangkai kalimat dan melakukan percakapan dengan teman sebaya. Kemudian peneliti juga memberikan perbandingan penelitian lain salahsatunya penelitian Isnani (2013), mengungkapkan bahwa berdasarkan peningkatan nilai rata-rata keterampilan berbicara siswa, dapat diketahui bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 2 Wates. danya perkembangan bahasa yang optimal dan mampu berinteraksi dengan baik, anak memiliki kosakata yang luas, mampu menggunakan kata ganti yang tepat serta bisa mengekspresikan dengan tepat. Pernyataan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizah, 2013 bahwa bermain peran yang diberikan dapat

meningkatkan keterampilan berbicara pada anak, yaitu meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak, meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak dalam memecahkan masalah, serta menambah kosakata yang dimiliki anak.

### **Simpulan**

Perkembangan bahasa anak-anak TK Al-Husna Malang rendah. Hal ini ditunjukkan ketika anak usia dini usia 5-6 tahun memiliki perkembangan bahasa yang tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasa pada usianya. Anak masih memiliki pengetahuan dan wawasan kosakata yang rendah. Selanjutnya anak sering tidak memahami maksud dari instruksi yang diberikan oleh orang lain. Selanjutnya anak masih menggunakan struktur kalimat yang kurang tepat yakni pada struktur kalimat SPOK anak mengucapkan kalimat dengan susunan kalimat SOPK bahkan mengganti kata benda menjadi kata kerja. Hal ini disebabkan karena metode yang digunakan pada proses pembelajaran sering monoton dan guru lebih memerankan perannya dalam kelas sebagai pembicara tanpa memberikan kesempatan kepada anak untuk berbicara. Selain itu pada lingkungan sekolah jarang mengajak anak berinteraksi dan berkomunikasi kecuali hanya dalam kelas.

Setelah diberikan perlakuan bermain peran, perkembangan bahasa anak usia dini (5-6 tahun) di TK Al-Husna Malang menjadi meningkat positif dan menunjukkan bahwa perkembangan bahasa yang dapat diamati dari anak-anak usia TK Al-Husna meningkat dan menjadi lebih baik. Peningkatan tersebut dialami oleh seluruh anak-anak TK Al-Husna yang mengikuti perlakuan bermain peran tetapi tidak semua peningkatan terjadi secara signifikan. Peningkatan tersebut terjadi disebabkan oleh perlakuan yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh anak-anak TK Al-Husna yang mengikuti perlakuan bermain peran dan dapat diaplikasikan juga oleh guru TK Al-Husna sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak.

### **Saran**

Penelitian ini mengharapkan bagi para subjek penelitian yang mengikuti proses bermain peran memiliki kemampuan bahasa yang baik sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasa pada usianya. TK Al-Husna yang berada dalam naungan Yayasan Mambaul Hikam dapat memberikan metode edukasi berupa metode bermain peran kepada anak-anak yang memberikan pengaruh terhadap perkembangan bahasanya. Keterampilan bahasa sangatlah penting bagi kehidupan anak pada usia selanjutnya, karena aspek bahasa berhubungan dengan perkembangan aspek perkembangan kognitif dan sosial. bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis penelitian ini diharapkan untuk mencari subjek penelitian di TK yang berada pada lokasi perkotaan. Kemudian harus diperhatikan fokus kajian mana yang harus diambil.

#### Daftar Pustaka

- Alfiyah, S dkk. (2015). "Validasi Modul Bermain Peran "Aku Sayang Kawan" untuk Meningkatkan Pengetahuan Perilaku Prosocial pada Anak Usia Dini". *Gajahmada Journal of Professional Psychology*. 1, (2), 120-137.
- Al-Mahalli, I.J & Assuyuti, I.J. (2011). "Terjemah Tafsir Jalalain Berikut Asbabun Nuzul". Bandung : Penerbit Sinar Baru Algensindo Offset Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi VI*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Azizah, N & Kurniawati Y. 2013. "Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun". Semarang : *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*. 2, (2), 51-57.
- Azwar Saifuddin. (2011). "Metode Penelitian". Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dianovinina, Ktut dkk. 2009. "Penyusunan Alat Ukur Perkembangan Bahasa Representasi Anak Usia 8-36 Bulan". Fakultas Psikologi Universitas Surabaya : *Anima, Indonesian Psychological Journal*. 24, (4), 365-376.
- Hamzah, B Uno. (2010). "Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif". Jakarta: Bumi Aksara.

- Hurlock, B Elizabeth. (1978). *"Perkembangan Anak Jilid I"*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Isnani. (2013). *"Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Kelas V SDN 2 Wates"*. Skripsi. UNY.
- Jamaris Martini. (2006). *"Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak"*. Jakarta: Penerbit PT Grasindo.
- Khumaira dkk. 2015. *"Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Aspek Perkembangan Berbahasa pada Anak Usia 5-6 Tahun"*. Bandar Lampung : *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*.
- Mutiah Diana. (2012). *"Psikologi Bermain Anak Usia Dini"*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nasution S. (1982). *"Metode Research"*. Bandung: Penerbit Jemmars Bandung.
- Ni Putu dkk. 2016. *"Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A"*. Singaraja : *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*. 4, (2), 1-11.
- Piaget Jean & Barbel. (2010). *"Psikologi Anak"*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purba, M Selamat. (2009). *"Pembelajaran Berbicara"*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Santrock. (2002). *"Life Span Development Perkembangan Masa Hidup edisi kelima"*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Scarinci dkk. 2015. *"Impact of an i-service Education Program on Promoting Language Development in Young Children"*. *Article Child Language Teaching and Therapy*. 31, (1), 37, 51.
- Silaen, Sofar. (2013). *"Pengantar Statistika Sosial"*. Jakarta: Penerbit Inmedia.
- Slavin, R. (2011). *"Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik Jilid I"*. Jakarta: PT Indeks Jakarta.

- Subagyo Joko. (2004). *"Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek"*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. Rivai, A. (2008). *"Media Pengajaran"*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono, (2008). *"Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D"*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suryabrata Sumadi. (2011). *"Metodologi Penelitian"*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Susanto, A. (2012). *"Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya"*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Tarnoto, Nissa dkk. 2016. *"Modul Bermain Peran "Aku Sayang Temanku"*. Yogyakarta : Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan.
- Tedjasaputra, S.M. (2001). *"Bermain, Mainan dan Permainan"*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Tim Pustaka Familia. (2006). *"Warna-warni Kecerdasan Anak dan Pendampingannya"*. Penerbit Kamsius.
- Triyanto, A. (2013). *"Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar IPA pada Konsep Penggolongan Hewan"*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Wahyudin Uyu & Agustin. (2011). *"Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini"*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Weisberg dkk. 2013. *"Play, Language Development and The Role of Adult Support"*. *American Journal of Play*. 6, (1), 39-54.
- Wijayanto Asul. 2004. *"Terampil Bermain Drama"*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia Jakarta.
- Wulan Ratna. (2011). *"Mengasah Kecerdasan pada Anak"*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wiyano Asul. (2002). *"Terampil Bermain Drama"*. Jakarta: Penerbit PT Grasindo.

- Yus Anita. (2011). *“Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak”*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf Syamsu. (2006). *“Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja”*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.





## LAMPIRAN 15

## BUKTI KONSULTASI

**Bukti Konsultasi**

Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Bahasa Anak TK Al-Husna

Dosen Pembimbing : Dr. Zainal Habib, M.Hum

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	TTD Pembimbing	
1	21 November 2017	Judul penelitian	1. #	
2	27 November 2017	BAB I		2. #
3	4 Desember 2017	BAB II	3. #	
4	28 Desember 2017	BAB III		4. #
5	1 Februari 2018	Persiapan seminar proposal	5. #	
6	21 Februari 2018	Revisi proposal penelitian (BAB I – III)		6. #
7	14 Maret 2018	Revisi proposal penelitian (BAB I – III)	7. #	
8	30 Maret 2018	Skala penelitian		8. #
9	2 April 2017	Hasil penelitian	9. #	
10	14 April 2018	Analisis data		10. #
11	21 April 2018	Analisis data	11. #	
12	28 April 2018	BAB IV (Hasil Penelitian)		12. #
13	5 Mei 2018	BAB IV (Pembahasan)	13. #	
14	10 Mei 2018	BAB V dan Artikel Penelitian		14. #
16	15 Mei 2018	Review BAB 1-BAB V	15. #	
17	18 Mei 2018	Review BAB I – BAB V		16. #

Dosen Pembimbing.



**Dr. Zainal Habib, M.Hum**  
NIP. 197609172006041002

LAMPIRAN 16

FOTO-FOTO BERMAIN PERAN





.....