

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK
DI BA AISYIYAH PANDANRETNO 2 KEC. SRUMBUNG KAB. MAGELANG**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan Islam**

Disusun Oleh :
Listriyani
09411173

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2011

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Listriyani
NIM : 9411173
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan.

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Yogyakarta, 12 Desember 2011

Yang menyatakan

METERAI
TEMPEL
TAJIL MENKANGUN BANGSA
TGL



8D4CDAAF907947848

Listriyani

ENAM RIBU RUPIAH
6000



NIM : 9411173

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Skripsi/Tugas Akhir
Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Listriyani

NIM : 09411173

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak di BA Aisyiyah Pandanretno 2

Kec. Srumbung Kab. Magelang

sudah dapat diajukan kepada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Islam.

Demikian ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 12 Desember 2011

Pembimbing

Dr. Muqowim, M. Ag.

NIP : 197303101998031002



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02 /DT/PP.01.1/0111/2011

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERBAHASA ANAK DI BA AISYIYAH PANDANRETNO 2
KEC. SRUMBUNG KAB. MAGELANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Listriyani

NIM : 09411173

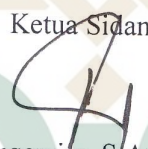
Telah dimunaqasyahkan pada: Hari Kamis, 15 Desember 2011

Nilai Munaqasyah : B+

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang


Dr. Muqowim, S.Ag. M.Ag.
NIP. 19730310 199803 1 002

Penguji I


Dr. H. Sumedi, M.Ag.
NIP. 19610217 199803 1 001


Penguji II


Drs. H. Zainal Arifin A. M.Ag.
NIP. 19621025 199103 1 005

Yogyakarta, 01 MAR 2012

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga


Prof. Dr. H. Hamruni, M.Si.
NIP. 19590525 198503 1 005

MOTTO

*.....Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.*¹

(Q.S. Al Insyirah: 5)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Semarang, CV. ASY-SYIFA, 2000), hal. 478

PERSEMBAHAN

*Skripsi ini Penulis Persembahkan
Untuk Almamater Tercinta
Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين، اشهد أن لا إله إلا الله واشهد أن محمداً رسول الله والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين محمد وعلى آله وأصحابه أجمعين، أما بعد

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi ini merupakan kajian singkat mengenai penerapan metode *Glenn Doman* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini di BA Aisyiyah Gulon Kec Salam kab Magelang. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Muqowim, M. Ag selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Ibu Zuli Aryani, A. Ma, selaku Kepala Sekolah dan kolaboran.

6. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT, dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, amin.



Yogyakarta, 12 Desember 2011
Penyusun

Listriyani
NIM. 09411173

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

LISTRİYANI. Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak di BA Aisyiyah Pandanretno 2. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah kemampuan berbahasa anak yang masih kurang di BA Aisyiyah Pandanretno 2, yang diindikasikan dengan tidak terpenuhinya kompetensi-kompetensi kemampuan berbahasa anak yang telah ditetapkan dalam kurikulum serta kesulitan untuk mengungkapkan ide dan pikiran oleh sebagian besar siswa. Maka dari itu perlu diadakanya penelitian untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan penerapan metode yang sesuai dengan dunia anak, yaitu bermain. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mendiskripsikan penerapan metode *role playing* (bermain peran) untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak setelah metode tersebut diterapkan.

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan mengambil latar BA Aisyiyah Pandnaretno 2, Srumbung, Magelang. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan pengamatan, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk melengkapi data yang ingin di ungkap. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di BA Aisyiyah Pandanretno 2. Hal tersebut terbukti dari adanya peningkatan kompetensi kemampuan berbahasa yang dicapai masing-masing anak pada setiap siklusnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL SKRIPSI.....	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	4
D. Kajian Pustaka	5
E. Landasan Teori.....	7
F. Hipotesis Penelitian.....	16
G. Metode Penelitian.....	16
H. Sistematika Pembahasan	21
BAB II : GAMBARAN UMUM BA AISYIYAH PANDANRETNO 2.....	22
A. Letak dan Keadaan Geografis	22
B. Sejarah Berdiri dan Proses Perkembangan.....	23
C. Dasar dan Tujuan Pendidikan.....	24
D. Struktur Organisasi.....	24
E. Guru.....	26
F. Siswa.....	27
G. Keadaan Sarana dan Prasarana	28
BAB III : PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK DI BA AISYIYAH PANDANRETNO 2 KEC SRUMBUNG KAB MAGELANG	30
A. Gambaran Umum Kemampuan Berbahasa Anak Sebelum Diterapkan Metode <i>Role Playing</i>	30
B. Penerapan Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak	41
C. Analisis Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	81

BAB IV : PENUTUP	93
A. Simpulan.....	93
B. Saran-saran	93
C. Kata Penutup	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	96



DAFTAR TABEL

Tabel I	: Data Guru BA Aisyiyah Pandanretno 2.....	27
Tabel II	: Data Siwa Dalam Tiga Tahun Terakhir.....	28
Tabel III	: Jumlah Siswa Seluruh Rombel.....	28



DAFTAR GAMBAR

Gambar I	: Kegiatan Anak Bermain Peran pada Siklus I.....	46
Gambar II	: Anak Sedang Asyik Berpura-pura Menata dagangan di Pasar.....	64
Gambar III	: Anak Sedang Berpura-pura Membeli Dagangan di Pasar.....	66
Gambar IV	: Grafik Peningkatan Kemampuan Berbahasa Ali.....	87
Gambar V	: Grafik Peningkatan Kemampuan Berbahasa Ilham.....	87
Gambar VI	: Grafik Peningkatan Kemampuan Berbahasa Roy.....	88
Gambar VII	: Grafik Peningkatan Kemampuan Berbahasa Faqih.....	88
Gambar VIII	: Grafik Peningkatan Kemampuan Berbahasa Tian.....	88
Gambar IX	: Grafik Peningkatan Kemampuan Berbahasa Tio.....	89
Gambar X	: Grafik Peningkatan Kemampuan Berbahasa Fandi.....	89
Gambar XI	: Grafik Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anggi.....	89
Gambar XII	: Grafik Peningkatan Kemampuan Berbahasa Ela.....	90
Gambar XIII	: Grafik Peningkatan Kemampuan Berbahasa Firda.....	90
Gambar XIV	: Grafik Peningkatan Kemampuan Berbahasa Dila.....	90
Gambar XV	: Grafik Peningkatan Kemampuan Berbahasa Tia.....	91
Gambar XVI	: Grafik Peningkatan Kemampuan Berbahasa Nok.....	91
Gambar XVII	: Grafik Peningkatan Kemampuan Berbahasa Eva.....	91
Gambar XVIII	: Grafik Peningkatan Kemampuan Berbahasa Gita.....	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk lembaga pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini untuk anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Lembaga pendidikan pra sekolah yang lain Kelompok Bermain (KB) dan Tempat Penitipan Anak (TPA).

Lembaga pendidikan pra sekolah merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini sesuai dengan sifat-sifat alami anak. Usia kanak-kanak merupakan usia kritis dimana setiap potensi anak siap untuk dikembangkan, diantaranya kemampuan fisik, kognitif, bahasa, social, emosi, dan nilai-nilai agama. Potensi-potensi anak tersebut dapat berkembang secara maksimal jika stimulus-stimulus yang diberikan sesuai dengan kebutuhan anak.

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu potensi anak yang perlu dikembangkan, karena bahasa merupakan sarana komunikasi untuk mengungkapkan perasaan dan keinginan anak agar dimengerti oleh orang lain. Dalam hidupnya manusia menggunakan bahasa untuk berfikir, menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Namun kemampuan menggunakan bahasa tidaklah merupakan kemampuan yang bersifat alamiah seperti bernafas dan berjalan. Kemampuan itu tidak dibawa sejak lahir dan dikuasai dengan sendirinya melainkan harus dipelajari.¹

Mengembangkan kemampuan berbahasa anak sangat diperlukan guna memperlancar kemampuan berkomunikasi secara lisan sesuai dengan situasi yang

¹ Suhartono, *Pengembangan Ketrampilan Bicara Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005) hlm. 13

dimasukinya. Kita tentu berharap memiliki anak yang handal dalam berbahasa, untuk itu pertama-tama perlu diberikan arahan yang baik, betapa beruntungnya orang-orang yang mampu memanfaatkan bahasa ini dalam memenuhi berbagai keperluan dan tujuan hidupnya. Sebagaimana telah dikatakan bahwa bahasa adalah sarana yang paling efektif untuk mengekspresikan idea tau konsep. Sehingga dengan kemampuan berbahasa yang dimiliki, maka kita dapat menjelajah dunia dan mengenal bangsa-bangsa lain. Pentingnya kemampuan berbahasa ini dapat diibaratkan sebagai ‘kunci’ untuk mengambil kejayaan dan khasanah yang tersimpan dalam sebuah gudang. Tanpa kunci tersebut kita tidak bisa membuka pintu gudang dan mengambil benda-bendanya.²

Agar kegiatan pengembangan kemampuan berbahasa anak menarik dan tidak membosankan, kita sebagai guru harus pandai-pandai mengemas kegiatan pembelajaran sesuai dengan prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain merupakan cara yang paling efektif untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi, bermain menyediakan ruang dan waktu bagi anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Mereka saling bicara, mengeluarkan pendapat, bernegosiasi, dan menemukan jalan tengah bagi setiap persoalan.³

BA Aisyiyah Pandanretno 2 merupakan lembaga pendidikan pra sekolah dimana penulis adalah salah satu pendidiknya. Dalam melaksanakan proses pendidikan penulis dihadapkan pada berbagai masalah perkembangan anak. Salah satu masalah yang memiliki urgensi cukup tinggi untuk segera dipecahkan adalah keterbatasan kemampuan berbahasa yang dikuasai anak sehingga anak sering mengalami kesulitan untuk

² Suharsono, *Membelajarkan Anak Dengan Cinta*, (Jakarta: Inisiasi Press, 2003) hlm. 21

³ Musfiroh, Takdiroatun, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*, (Jakarta: Depdiknas, 2005) hlm.

berkomunikasi dengan orang lain. Indikasi dari permasalahan ini penulis temui sendiri di lapangan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, diantaranya: Ketika ditanya tentang suatu hal anak berpikir cukup lama untuk menjawabnya dan jawaban yang diberikan kurang sesuai dengan yang diharapkan oleh guru, ketika harus menceritakan pengalaman/kejadian sederhana secara urut⁴ anak mengalami kesulitan, ketika diminta untuk bercerita tentang gambar yang disediakan atau dibuat sendiri dengan urut dan bahasa yang jelas⁵ anak mengalami kesulitan, ketika diminta untuk menceritakan kembali sebuah cerita dengan urut⁶ anak mengalami kesulitan, anak masih terbata-bata ketika harus berbiara lancar dengan menggunakan kalimat yang kompleks terdiri atas 5-6 kata⁷, anak masih sering salah ketika bercerita menggunakan kata ganti aku, saya, kamu, dia, mereka.⁸

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *role playing* (bermain peran) sebagai salah satu bentuk alternative pemecahan masalah untuk permasalahan anak diatas. *Role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang cukup menarik minat anak karena metode pembelajaran ini berkonsep bermain sehingga anak tidak akan cepat bosan. Melalui *role pyaying*, anak diharapkan mendapat stimulasi maksimal untuk mengembangkan kosakata dan berbicara secara aktif, yang pada akhirnya diharapkan mampu memperkaya khasanah berbahasa anak sehingga anak tidak akan mengalami kesulitan untuk mengungkapkan isi-isi pikiranya kepada orang lain.

⁴ Buku Program Tahunan KBK 2004 Kelompok B, (Jakarta: Departemen Agama RI) hlm. 5

⁵ *ibid.*,

⁶ *ibid.*,

⁷ *Ibid.*,

⁸ *Ibid.*,

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dari proposal penelitian ini adalah: Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di BA Aisyiyah Pandanretno 2, Kec. Srumbung, Kab. Magelang?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di BA Aisyiyah Pandanretno 2, Kec. Srumbung, Kab. Magelang.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi peserta didik BA Aisyiyah Pandanretno 2, Kec. Srumbung, Kab. Magelang:
 - 1) Meningkatkan kemampuan berbahasa dan berkomunikasi.
 - 2) Meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru BA Aisyiyah Pandanretno 2 Kec. Srumbung, Kab. Magelang:
 - 1) Sebagai motivasi untuk meningkatkan ketrampilan dalam memilih metode pembelajaran.
 - 2) Sebagai informasi untuk semua tenaga pendidik mengenai metode *role playing*.
- c. Bagi orang tua siswa dan masyarakat secara umum:

Menambah wawasan dan informasi mengenai metode *role playing* sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak.

D. Tinjauan Pustaka

Untuk menghindari terjadinya pengulangan hasil temuan yang membahas permasalahan yang sama dan hampir sama dari seseorang, baik dalam bentuk skripsi, buku, atau tulisan lainya maka penulis akan memaparkan beberapa bentuk tulisan yang sudah ada yang penulis temukan, diantaranya:

Tugas Akhir Nugraheni dengan judul ‘Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Metode Permainan Kartu Huruf di BA Aisyiyah Pujotomo Kec. Mertoyudan, kab. Magelang’ tahun 2009, Jurusan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang prodi D2 PGTK. Penelitian tersebut difokuskan pada penggunaan permainan kartu huruf dalam pelaksanaan kegiatan pengembangan kemampuan berbahasa anak didik. Hasil penelitian tersebut adalah terbukti permainan kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di BA Aisyiyah Pujotomo Kec. Mertoyudan, Kab. Magelang.⁹

Tulisan kedua adalah data dari halaman *blog online* berupa makalah dengan judul ‘Model Bermain Peran dalam Pembelajaran Partisipatif’ Oleh. Endang Komara. Makalah tersebut membahas penggunaan model bermain peran dalam kegiatan pembelajaran partisipatif, yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dalam makalah ini disebutkan bahwa bermain peran dapat menjadi alternative untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁰

⁹Nugraheni, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Metode Permainan Kartu Huruf di BA Aisyiyah Pujotomo Kec. Mertoyudan, kab. Magelang*, Tugas Akhir Program Studi D2 PGTK, Fak. FKIP, Universitas Muhammadiyah Magelang, 2009.

¹⁰dahli-ahmad.blogspot.com/2011/03/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran-partisipatif.html (diakses 29 maret 2011)

E. Landasan Teori

1. Metode *role playing* (bermain peran)

a. Peran

Peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu, untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap pribadi dan orang lain. Pemahaman tersebut tidak terbatas pada tindakan, tetapi pada factor penentunya, yakni perasaan, persepsi, dan sikap.

b. *Role playing* (bermain peran)

Metode *role playing* (bermain peran) adalah salah satu metode pembelajaran yang termasuk dalam metode simulasi. Menurut Dawson, simulasi merupakan suatu istilah umum berhubungan dengan menyusun dan mengoperasikan suatu model yang mereplikasi proses-proses perilaku.¹¹ Sedangkan menurut Ali, metode simulasi adalah suatu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan.¹²

Smilansky, dalam Brewer, mengamati bahwa bermain peran memiliki beberapa elemen:

- 1) Bermain dengan melakukan imitasi. Anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang disekitarnya, dengan menirukan tingkah laku dan pembicaraanya.

¹¹ pknsmp2donomulyo.blogspot.com (diakses tanggal 29 maret 2011)

¹² pknsmp2donomulyo.blogspot.com (diakses tanggal 29 maret 2011)

- 2) Bermain pura-pura seperti suatu obyek. Anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan obyeknya, misalnya, anak berpura-pura menjai mobil dan menirukan suara mobil.
- 3) Bermain peran dengan menirukan gerakan. Misalnya: bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid atau orang tua dengan anak.
- 4) Persisten. Anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya 10 menit.
- 5) Interaksi. Paling sediki ada 2 orang dalam satu adegan.
- 6) Komunikasi verbal. Pada setiap adegan ada interaksi verbal antar anak yang bermain.¹³

Shaftel mengemukakan 9 tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran, yaitu:

- a) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik.
- b) Memilih partisipan/peran.
- c) Menyusun tahap-tahap peran.
- d) Menyiapkan pengamat.
- e) Pemeranan.
- f) Diskusi dan evaluasi.
- g) Diskusi dan evaluai tahap dua.
- h) Pemeranan ulang.
- i) Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.¹⁴

¹³ Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*,(Jakarta: Rineka Cipta), hlm. 107

Hakekat pembelajaran bermain peran menurut Endang Komara terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat:

- a) Mengeksplorasi perasaanya.
- b) Mempeoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya
- c) Mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkann masalah yang dihadapi.
- d) Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.¹⁵

Johana Rosalia mengungkapkan bahwa pada usia 3-5 tahun kemampuan berfantasi, kognitif, emosi, dan sosialisasi anak tengah berkembang. Dengan bermain peran seluruh kemampuan tersebut dapat dikembangkan oleh anak. Mnurutnya bermain peran memiliki manfaat antara lain:

- a) Anak dapat mempelajari banyak peran di sekeliling mereka dan lingkungan di luar mereka. Misalnya menjadi dokter, peawat, guru, polisi, dan sebagainya.
- b) Perkembangan kognitif anak berkembang baik karena anak berfantasi untuk meniru sebuah peran.

¹⁴ dahli-ahmad.blogspot.com/2011/03/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran-partisipatfi.html (diakses 29 maret 2011)

¹⁵ *ibid.*,

- c) Membantu perkembangan intelektual dan membentuk pemahaman anak, melalui dialog-dialog dalam bermain peran.
- d) Membantu perkembangan bahasa anak.
- e) Membantu perkembangan moral anak, misalnya sambil bermain dokter-dokteran, anak diajarkan mengenai nilai-nilai kemanusiaan, harus saling menolong dan sebagainya.¹⁶

Masih menurut Johana Rosalia, hal-hal yang perlu diperhatikan orang tua/guru dalam membimbing anak bermain peran adalah:

- a) Tidak melakukan pengkotak-kotakan ekstrim terhadap jenis-jenis permainan. Misalnya anak perempuan harus bermain pasar-pasaran dan anak lelaki harus bermain perang-perangan. Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari terjadinya bias gender sehingga pandangan anak menjadi sempit.
- b) Memberi kesempatan seluas-luasnya kepada anak untuk mengamati lingkungan sekitarnya, karena pada usia balita kemampuan observasi anak berada dalam kondisi paling bagus.
- c) Memantau dan mengawasi agar anak dapat bermain sesuai dengan kapasitas dan kemampuannya, termasuk juga mengawasi informasi yang masuk.
- d) Sediakan waktu yang cukup untuk ikut melibatkan diri sejauh mana anak membutuhkan figure/model dan agar *modeling* berjalan baik.

¹⁶ www.tabloidnova.com (diakses 29 Maret 2011)

- e) Menanamkan pemahaman pada anak bahwa dalam bermain itu ada giliran dan ada aturan, hal ini untuk menghindari anak semakin egosentris.¹⁷

2. Perkembangan Berbahasa Anak

Suhartono berpendapat bahwa pada dasarnya bahasa merupakan rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan, dan sikap manusia. Jadi bahasa dapat dikatakan sebagai lambang. Dalam pemakaiannya lambing itu digunakan sesuai dengan kaidah yang berlaku dalam bahasa yang bersangkutan sesuai dengan kaidah pembentukannya.¹⁸

Sedangkan bahasa anak adalah bahasa yang dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya. Anak pada umumnya memakai bahasa dalam kehidupannya untuk memenuhi kepentingan individu anak itu sendiri.¹⁹ Sedangkan menurut Mustakim, bahasa merupakan suatu perilaku nyata yang diucapkan dan dilaksanakan oleh seseorang.²⁰

Setelah memahami pengertian bahasa berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa bahasa anak adalah suatu perilaku nyata yang diucapkan dan dilaksanakan anak untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan ide-ide.

¹⁷ *ibid.*

¹⁸ Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005) hlm. 8

¹⁹ *Ibid.*, hlm. 9

²⁰ Mustakim, M. N, *Peranan Cerita dalam Pembentukan Kepribadian Anak*, (Jakarta: Depdiknas, 2005) hlm.

3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Menurut Mustakim, periode perkembangan bahasa anak sejak lahir sampai dengan Taman Kanak-Kanak diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Pralinguistik

Pada tahap pralinguistik umumnya anak berusia 0-1 tahun, anak sudah mengucapkan bahasa tetapi belum mampu mengucapkan seperti orang dewasa. Pada tahap ini anak sudah bisa mengucapkan bunyi lisan, kata-kata yang berulang suku katanya seperti ma-ma, pa-pa secara tepat. Pada tahap ini anak berada pada tahap mengoceh dan berbicara sendiri. Apalagi ketika ia memegang benda.

b. Tahap berbicara satu kata sebagai kalimat

Tahap ini berlangsung ketika anak berusia 12-18 bulan, anak baru mampu menggunakan satu kata, satu kata ide dan tuturan yang lengkap.

c. Tahap berbicara dua kata sebagai kalimat

Pada tahap ini anak telah mampu menggunakan dua kata dalam penuturannya. Tahap ini berlangsung pada anak usia sekitar 18-24 bulan.

d. Tahap berbicara tiga kata sebagai kalimat

Tahap ini berlangsung ketika anak berusia 48-60 bulan, dimana anak berbicara mengikuti pola yang diketahuinya dari lingkungan. Misalnya: aku minum susu, mama makan apel. Anak sudah mampu berkomunikasi dengan lancar dan dapat dipahami oleh orang lain.²¹

²¹ *Ibid.*, hlm. 125

4. Tahap Perkembangan bahasa usia Taman Kanak-Kanak

Pada tahap ini anak berusia 4-6 tahun . Anak sudah bisa memahami bahasa berdasarkan tematis yang diberikan guru. Kalimat-kalimat anak sudah sempurna dari tiga menjadi empat kata atau lebih. Anak sudah kritis menggunakan kata benda, kata kerja dan kata ganti serta dapat memberikan alasan tepat.²²

Rochmah berpendapat bahwa dalam pola belajar berbicara biasanya terdapat empat bentuk prabicara, yaitu: menangis, berceloteh, isyarat, dan ungkapan-ungkapan emosi. Menangis sangat sering dilakukan pada bulan-bulan pertama dan ini merupakan dasar bagi perkembangan bahasa yang sebenarnya, meskipun dari sudut pandang jangka panjang, mengoceh dan berceloteh merupakan tindakan yang paling penting karena sebenarnya inilah yang mengembangkan kemampuan berbicara.²³

Anak usia lima tahun telah menguasai lebih dai 8.000 kata produktif. Berbagai studi tidak menunjukkan hasil yang sama mengenai perkembangan kata anak. Clark & Clark, dalam Musfiroh, bahkan menunjukkan jumlah yang tinggi, yakni 14.000 kata produktif pada usia enam tahun.²⁴ Anak usia lima tahun menurut NAEYC, dalam Musfiroh, menunjukkan perkembangan bahasa yang relative baik dan mampu :

- a. Menguasai 5.000-8.000 kata.
- b. Sering memainkan kata-kata.

²²*Ibid.*, hlm. 129

²³ Rochmah, dkk, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Sain Ponorogo Press, 2005) hlm. 128-129

²⁴ Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan* , hlm.193

- c. Adakalanya masih mengalami kendala mengucapkan fonem tertentu.
- d. Dapat menggunakan kalimat lengkap dan lebih kompleks.
- e. Tidak terlalu sering mencela dan mau mendengarkan pembicaraan orang lain jika informasi tersebut menarik.
- f. Dapat berbagi pengalaman secara verbal.
- g. Mengingat baris-baris puisi sederhana dan mampu mengulang kalimat lengkap dari orang lain termak dari siaran televisi dan iklan.
- h. Terampil menggunakan gaya berkomunikasi lengkap dengan perubahan mimik dan lancar dalam mengungkapkan ide.
- i. Mampu menceritakan kembali cerita dengan peragaan dan suka memerankan suatu permainan (*role playing*).²⁵

5. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak.

Menurut Giel, perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut:

- a. Kognisi (proses memperoleh pengetahuan)
 lambatnya perkembangan bahasa individu.

- b. Pola komunikasi dalam keluarga

Dalam suatu keluarga yang pola komunikasinya banyak arah akan mempercepat perkembangan bahasa keluarganya.

- c. Jumlah anak atau jumlah keluarga

Suatu keluarga yang memiliki banyak anggota, perkembangan bahasa anak lebih cepat, karena terjadi komunikasi yang bervariasi

²⁵ Musfiroh, hlm. 194

dibandingkan dengan keluarga yang beranggotakan sedikit (keluarga inti)

d. Posisi urutan kelahiran

Perkembangan bahasa anak yang posisi kelahirannya di tengah akan lebih cepat ketimbang anak sulung atau anak bungsu. Hal ini disebabkan anak sulung hanya memiliki arah komunikasi kebawah dan anak bungsu hanya memiliki arah komunikasi ke atas.

e. Pemakaian dua bahasa

Anak yang dibesarkan dalam keluarga yang menggunakan dua bahasa lebih bagus dan lebih cepat perkembangan bahasanya dibandingkan dengan anak yang hanya menggunakan satu bahasa saja karena anak terbiasa menggunakan bahasa yang bervariasi.²⁶

Sedangkan potensi anak berbicara didukung oleh:

- 1) Kematangan alat berbicara
- 2) Kesiapan berbicara
- 3) Kesempatan berlatih
- 4) Adanya model yang baik untuk dicontoh oleh anak
- 5) Motivasi untuk belajar dan berlatih
- 6) Bimbingan²⁷

²⁶ <http://edichugiel.blogspot.com/2010/01/makalah-perkembangan-bahasa-anak.html> (diakses tanggal 31 Maret 2011)

²⁷ *Ibid.*,

6. Peranan Bahasa Bagi Anak

Bagi anak, bicara tidak sekedar sebuah prestasi, akan tetapi juga berfungsi untuk mencapai tujuannya, diantaranya:

- a. Sebagai pemuas kebutuhan dan keinginan.

Dengan berbicara anak udah untuk menjelaskan kebutuhan dan keinginanya tanpa harus menunggu orang lain mengerti tangisan, gerak tubuh, atau ekspresi wajahnya. Dengan demikian berbicara mampu mengurangi frustrasi anak yang disebabkan oleh orang tua atau lingkungannya tidak mengerti apa yang dimaksudkan oleh anak.

- b. Sebagai alat untuk menarik perhatian orang lain.

Pada umumnya setiap anak merasa senang menjadi pusat perhatian orang lain. Melalui ketrampilan berbicara anak berpendapat bahwa perhatian orang lain terhadapnya mudah diperoleh.

- c. Sebagai alat untuk membina hubungan social.

Kemampuan anak berkomunikasi dengan orang lain merupakan syarat penting untuk dapat menjadi bagian dari kelompok di lingkungannya. Dengan ketrampilan berkomunikasi anak-anak lebih mudah diterima oleh kelompok sebayanya dan dapat memperoleh kesempatan lebih banyak untuk mendapat peran sebagai pemimpin suatu kelompok, jika dibandingkan dengan anak yang kurang terampil atau tidak memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik.

- d. Sebagai alat untuk mengevaluasi diri sendiri.

Dari pernyataan orang lain anak dapat mengetahui bagaimana perasaan dan pendapat orang tersebut terhadap sesuatu yang telah dikatakannya. Disamping anak juga mendapat kesan bagaimana lingkungan menilai dirinya.

- e. Sebagai alat untuk mempengaruhi pikiran, perilaku dan perasaan orang lain. Anak yang suka berkomentar, menyakiti atau mengucapkan sesuatu yang tidak menyenangkan tentang orang lain dapat menyebabkan anak tidak disenangi lingkungannya, dan sebaliknya.²⁸

F. Hipotesis Tindakan

Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak di BA Aisyiyah Pandanretno, Kec. Srumbung, Kab. Magelang.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional.²⁹

²⁸ <http://www.edichugiel.blogspot.com/2010/01/makalah-perkembangan-bahasa-anak.html> (diakses tanggal 31 Maret 2011)

²⁹ Nur Munajat, *Makalah Teori, Proseur, dan Sistematika PTK*, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2011)

2. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas berbasis kolaboratif. PTK ini direncanakan dilaksanakan 2 atau 3 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.³⁰

a. Siklus I

1) Rencana

- a) Peneliti dan kolaboran menyusun konsep permainan peran ‘anggota keluarga’.
- b) Peneliti dan kolaboran menyusun dan menyiapkan perangkat pembelajaran (RKH, lembar observasi, dokumentasi, evaluasi, dan lembar refleksi).

2) Tindakan

- a) Peneliti dan kolaboran mengkondisikan ruang kelas sesuai dengan tema pembelajaran yaitu keluarga. Meja dan kursi dibagi menjadi 4 dan diletakan pada tiap-tiap sudut kelas.
- b) Peneliti menyiapkan alat dan bahan pembelajaran seperti miniature peralatan dapur, telepon mainan, buku-buku bekas, dan peralatan rumah tangga mainan yang lain.
- c) Peneliti dan kolaboran menjelaskan pada anak tentang pembelajaran yang akan dilakukan.
- d) Peneliti dan anak membuat aturan-aturan pembelajaran yang disepakati bersama.

³⁰ Fatchan, dkk, *Metode Penelitian Kelas*, (Malang: Jengala Pustaka Utama), hlm. 42

- e) Anak dibagi menjadi empat kelompok, kepada masing-masing kelompok dibagikan property yang telah disiapkan sesuai dengan peranya.
- f) Peneliti, kolaboran, dan anak memulai pembelajaran dengan batas waktu yang telah ditentukan.
- g) Setelah waktu bermain habis, peneliti menutup kegiatan lalu melakukan evaluasi dengan meminta *feedback* dari anak, meminta hasil pengamatan kolaborator dan pengamatan peneliti selama mengikuti permainan, lalu menyusun kesimpulan.

3) Pengamatan

- a) Peneliti mengamati bagaimana partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- b) Peneliti mengamati aktivitas siswa.
- c) Peneliti menilai perkembangan bahasa siswa saat melakukan kegiatan dengan mengisi lembar observasi.

4) Refleksi

- a) Peneliti menganalisa hasil pengamatan untuk membuat kesimpulan sementara terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dengan pertimbangan ketercapaian kompetensi yang telah ditentukan, dan efektifitas waktu pembelajaran.
- b) Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada kegiatan penelitian dalam siklus 2.

b. Siklus II

Pada prinsipnya semua kegiatan pada siklus II mirip dengan kegiatan pada siklus I. Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I, terutama didasarkan pada hasil refleksi pada siklus I.

- 1) Tahapannya perencanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.
- 2) Materi pembelajaran bisa berganti tema.
- 3) Diharapkan kemampuan berbahasa siswa dapat meningkat.

3. Metode Pengumpulan Data

Data merupakan salah satu komponen riset, artinya tanpa data tidak akan ada riset. Data yang dipakai dalam riset haruslah data yang benar, karena data yang salah akan menghasilkan informasi yang salah.³¹

Guna mendapatkan data yang cukup serta juga sesuai dengan data penelitian maka penulis menggunakan beberapa metode:

a. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.³²

b. Metode Wawancara

Metode wawancara (*interview*) adalah suatu cara untuk mendapatkan data-data keterangan yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara lisan terhadap data-data atau fakta-fakta yang perlu dimintai keterangan lebih lanjut. *Interview* dapat dipandang

³¹ Husain Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001), hal. 49.

³² Nana Saodih Sukmadinata, *Metodelogi Penelitian*, (Bandung: Remaja Rosda Karya), hal. 220.

sebagai metode pengumpulan data dengan jalan cara tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian.³³

Adapun wawancara yang penulis gunakan adalah wawancara tidak terstruktur (wawancara mendalam). Dengan wawancara tidak terstruktur ini penulis dapat mengetahui gambaran kemampuan berbahasa anak didik di BA Aisyiyah Pandanretno, kec. Srumbung, kab. Magelang.

c. Metode dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu tehnik pencarian data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip buku, notulen rapat, agenda dan teknik dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai struktur organisasi, sarana dan prasarana, serta data-data siswa dan data-data lain yang tidak terdapat atau tidak diperoleh dari wawancara dan observasi.³⁴

4. Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang di peroleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola dan memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami diri sendiri dan orang lain.³⁵

Dalam menganalisa data penulis menggunakan metode analisis kualitatif yang bersifat diskriptif yaitu dengan menggunakan data apa adanya lalu menganalisa dengan bertitik tolak pada data tersebut sambil mencari jalan pemecahannya. Cara berfikir yang penulis gunakan adalah metode induktif, yaitu cara berfikir yang berangkat dari fakta-

³³ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), hal. 218

³⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), hal. 236

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif Kuantitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2007), hal. 335

fakta khusus, peristiwa-peristiwa yang kongkret, kemudian dari dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa yang khusus dan kongkret itu digeneralisasi yang mempunyai sifat umum.³⁶

H. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembahasan dan pemahaman serta hasil yang runtut dan sistematis, maka sistematika pembahasan susunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I, adalah pendahuluan. Bagian bab ini berisi aspek-aspek utama dalam penelitian, meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, telaah pustaka, landasan teoritik, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II, adalah isi. Berisi tentang gambaran umum BA Aisyiyah Pandanretno 2 yang meliputi, letak geografis, visi, misi, dan tujuan, struktur organisasi, keadaan guru, peserta didik dan sarana pra sarana.

BAB III, membahas tentang pelaksanaan penerapan metode role playing di BA Aisyiyah Pandanretno 2, analisis hasil penelitian mengenai penerapan metode role playing untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak di BA Aisyiyah Pandanretno 2, tanggapan siswa terhadap metode role playing yang diberikan, hasil dari usaha yang dilakukan.

BAB IV, adalah penutup. Bab ini berisi kesimpulan, saran-saran dan kata penutup.

³⁶ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research II*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2004), hal. 47

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari penelitian yang sudah peneliti lakukan dalam dua siklus dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan pencapaian indikator-indikator kemampuan berbahasa sebelum diterapkan metode bermain peran atau pra tindakan dan setelah dilakukan tindakan siklus I dan siklus II atau pasca tindakan.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru
 - a. Guru hendaknya dapat menerapkan metode-metode pembelajaran yang mengasyikan bagi anak agar anak dapat belajar secara maksimal dan tidak merasa belajar sebagai suatu beban.
 - b. Metode bermain peran dapat dijadikan salah satu metode yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Bagi orang tua siswa
 - a. Orang tua hendaknya senantiasa menyediakan waktu untuk mengkomunikasikan segala hal dengan anak.

- b. Orang tua hendaknya membangun komunikasi keluarga yang aktif dan positif agar kemampuan berbahasa anak dapat terstimulasi dengan optimal.

C. PENUTUP

Alhamdulillah, penulis panjatkan segala puji dan syukur kehadirat Allah yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi para pendidik dalam pemilihan metode untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak didik.

Walaupun sudah berusaha secara maksimal, namun mungkin dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekeliruan, untuk itu kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat penulis harapkan.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Daftar Pustaka

- Al-Qur'an dan Terjemahnya, Semarang: CV. Asy-Syifa, 2000.
- Fatchan, Mohammad, *Metode Penelitian Kelas*, Malang: Jenggala Pustaka Utama, 2001.
- Husain, Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2001.
- Munajat, Nur, *Makalah Teori, Prosedur, dan Sistematika PTK*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2011.
- Musfiroh, Takdiroatun, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*, Jakarta: Depdinas, 2005.
- Mustakim, M. N, *Peranan Cerita dalam Pembentukan Kepribadian Anak*, Jakarta: Depdiknas, 2005.
- Sukmadinata, Nana Saodih, *Metodelogi Penelitian*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000.
- Nugraheni, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Metode Permainan Kartu Huruf di BA Aisyiyah Pujotomo Kec. Mertoyudan, kab. Magelang, Tugas Akhir Program Studi D2 PGTK, Fak. FKIP, Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang, 2009.*
- Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Rochmah, *Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta: Sain Ponorogo Press, 2005.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta, 2007.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*, Jakarta: Rineka Cipta, 1996.
- Suharsono, *Membelajarkan Anak Dengan Cinta*, Jakarta: Inisiasi Press, 2003.
- Suhartono, *Pengembangan Ketrampilan Bicara Anak Usia Dini*, Jakarta: Depdiknas, 2005.
- Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research II*, Yogyakarta: Andi Offset, 2004.
- Buku Program Tahunan KBK 2004 Kelompok B*, Jakarta: Departemen Agama RI, 2004.
- dahli-ahmad.blogspot.com /2011/03/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran-partisipatfi.html* (diakses 29 maret 2011)

<http://www.edichugiel.blogspot.com/2010/01/makalah-perkembangan-bahasa-anak.html>
(diakses tanggal 31 Maret 2011)

pknsmp2donomulyo.blogspot.com (diakses tanggal 29 maret 2011)

www.tabloidnova.com (diakses 29 Maret 2011)

