

Berpetualang Bersama Si Kancil Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa Taman Kanak-Kanak Usia 5-6 Tahun

by Aufi Hidayatul Azmi

Submission date: 25-Jun-2024 03:32PM (UTC+0700)

Submission ID: 2408365701

File name: OBSERVASI_-_VOLUME._2,._NO._3_AGUSTUS_2024_Hal_191-201..pdf (1.29M)

Word count: 3472

Character count: 22248

Berpetualang Bersama Si Kancil Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa Taman Kanak-Kanak Usia 5-6 Tahun

Aufi Hidayatul Azmi¹, Deby Melisa Putri², Fatma Azira³, Miftahur Rizqi⁴
^{1,2,3,4} Universitas Negeri Padang

Jl Prof Dr Hamka, Kampus Air Tawar, Kota Padang, Sumatera Barat
Email : aufihidayatul@gmail.com¹, debymelisa2004@gmail.com²,
fatmaazira1521@gmail.com³, rizqimiftahur00@gmail.com⁴

Abstract: Language plays an important role in children's daily lives as it is a communication tool that connects individuals in society. Language skills are the foundation for a child that is naturally acquired to adapt to their environment, as a tool to socialise and a way to respond to others. This study set out to ascertain how the roleplaying approach affected the language development of young children. One group pretest posttest design is the research design that the investigators utilized. This method is carried out to take measurements before (pretest) and after (posttest) giving treatment. Because the situation before the treatment can be compared, the outcomes of the treatment can be known with more accuracy. Based on the results of the study, the results show that there is a significant influence between before and after treatment. Based on the data analysis in this study, researchers can conclude that there is a significant effect of the treatment given on the language skills of Kartika I-57 Bukittinggi kindergarten students. This is based on the results of the Independent Samples Test which shows a significance value (Sig.) of 0.001, which is smaller than 0.005. This result shows a significant difference between the pretest and posttest results, so the intervention method applied in the meeting session is effective in improving children's language development. In addition, the results of normality and homogeneity tests showed that the data were normally distributed and the research subjects had homogeneous characteristics.

Keywords: Children, Roleplaying, Language, Kindergarten

Abstrak: Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari anak karena bahasa adalah alat komunikasi yang menghubungkan individu dalam masyarakat. Keterampilan berbahasa merupakan pondasi bagi seorang anak yang secara alamiah diperoleh untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka, sebagai alat untuk bersosialisasi dan cara untuk merespons orang lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bagaimana teknik bermain peran mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Peneliti menggunakan desain penelitian *single group pretest-posttest*. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan metode ini baik sebelum (*pretest*) maupun sesudah (*posttest*) terapi. Karena hasil pengobatan dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum pengobatan, hasil dapat dipastikan dengan lebih akurat. Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Roleplaying* dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak. Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan terhadap kemampuan berbahasa siswa taman kanak-kanak Kartika I-57 Bukittinggi. Hal ini didasarkan pada hasil uji Independent Samples Test yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.001, yang lebih kecil dari 0.005. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga metode intervensi yang diterapkan dalam sesi pertemuan efektif dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak-anak. Selain itu, hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan subjek penelitian memiliki karakteristik yang homogen.

Kata Kunci: Anak, Roleplaying, Bahasa, Taman Kanak-Kanak.

PENDAHULUAN

Anak merupakan manusia yang sedang melalui proses pendewasaan dan perubahan. Tahun-tahun awal merupakan masa yang krusial bagi perkembangan anak di masa depan. Menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC), anak-anak di tahun-tahun awal merupakan individu unik yang berkembang pesat dan signifikan untuk kehidupan masa depan mereka. Mereka juga mempunyai potensi yang belum dimanfaatkan dan harus direalisasikan (Sujiono, 2010). Anak usia dini, yang didefinisikan sebagai usia 0

Received Mei 31, 2024; Accepted Juni 25 2024; Published Agustus 31, 2024

* Aufi Hidayatul Azmi, aufihidayatul@gmail.com

hingga 8 tahun, memiliki ciri-ciri berbeda yang membedakannya dengan orang dewasa. Ciri-ciri ini mencakup aktivitas, dinamisme, antusiasme, dan minat yang konstan terhadap lingkungannya. Mereka juga tampak sebagai pembelajar seumur hidup, cenderung egois, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, alami, suka berteman, imajinatif, rentang perhatian pendek, dan waktu dengan potensi belajar yang sangat besar (Hasnida, 2014). Pada fase ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan, termasuk dalam hal fisik, sosial, emosional, kognitif, kreativitas, bahasa dan komunikasi (Agusta, 2012).

Perkembangan setiap anak berbeda-beda, salah satunya adalah perkembangan bahasa. Bahasa memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari anak karena bahasa adalah alat komunikasi yang menghubungkan individu dalam masyarakat (Dhieni, 2008). Suhartono (2008) menjelaskan bahwa Anak usia dini merupakan masa dimana bahasa dan pikiran digabungkan menjadi satu. Mereka menangkap bahasa anak-anak ketika mereka bermain dengan teman-temannya, dan mereka berkembang menjadi individu unik yang dapat bertindak, berpikir, merasakan, dan memahami dunia dengan cara yang sama seperti orang-orang di sekitar mereka.

Keterampilan berbahasa merupakan pondasi bagi seorang anak yang secara alamiah diperoleh untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka, sebagai alat untuk bersosialisasi dan cara untuk merespons orang lain. Bromley (Dhiem, 2011:1.11) mengungkapkan bahwa bahasa adalah suatu sistem simbol yang teratur yang digunakan untuk menyampaikan konsep dan informasi secara verbal. Secara visual dapat dilihat, ditulis, dan dibaca. Di sisi lain, berbahasa adalah kemampuan untuk mengartikulasikan suara atau kata-kata dengan cara mengkomunikasikan ide, perasaan, dan pikiran (Tarigan, 2008). Abdul Chaer (2003) juga mengungkapkan bahwa manusia menciptakan sistem simbol bunyi yang disebut bahasa untuk berkomunikasi. Bahasa terdiri dari kata-kata atau pengelompokan kata yang digunakan untuk mengungkapkan ide, perasaan, pikiran, atau konsep (Mulyanti, 2015). Dengan demikian, bahasa memungkinkan anak untuk menyampaikan apa yang mereka pikirkan atau rasakan. Selaras dengan itu, Putu (2014) menekankan pentingnya berbahasa dalam perkembangan anak usia TK karena dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, berinteraksi dengan orang lain, dan mengekspresikan perasaan serta ide secara verbal. Di lapangan, beberapa masalah yang sering terjadi adalah kurangnya pendekatan bermain dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, keterbatasan kesempatan untuk bertanya dan berbagi ide, kesulitan dalam menjawab pertanyaan, serta ketidakberanian untuk bercerita berdasarkan pengalaman pribadi.

Metode bermain peran merupakan salah satu cara yang menyenangkan untuk belajar yang memungkinkan anak belajar serta mengembangkan kemampuan bahasa (Mudini, 2009:1). Menurut Smilansky, *role playing* diperlukan untuk merangsang kemampuan berbicara anak agar mereka dapat berinteraksi dan berbicara dengan teman sebaya (Rumilasati, Tegeh, & Ujianti, 2016). Karena *role playing* adalah permainan ramah anak yang memiliki tujuan, pedoman, dan gerakan fisik, maka permainan peran dipilih sebagai metode penelitian. Sebagai alat pengajaran, *role playing* melibatkan seseorang yang berpura-pura menjadi orang lain (Abdurrahman, 2012). Corsin mengklaim bahwa pendekatan bermain peran atau *role playing* adalah strategi pengajaran yang memperluas pengetahuan dan pemahaman hubungan antarpribadi dengan mensimulasikan skenario dunia nyata. Dari definisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa metode bermain peran adalah sebuah teknik atau cara yang digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan bermain dengan menggunakan imajinasi dan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak sambil memperluas cakupan keterampilan yang mereka miliki. Dalam metode ini, anak-anak berperan sebagai tokoh-tokoh tertentu atau memainkan peran-peran tertentu seperti dokter, perawat, guru, polisi, penjahat, atau bahkan sebagai hewan.

Pemilihan jenis fabel dalam bermain peran bertujuan untuk menambah kosakata bahasa anak, memperagakan percakapan tentang persoalan faktual, dan meningkatkan wawasan pengetahuan anak. Terlibat secara sosial dengan lingkungan sekitar memungkinkan anak berkembang mahir dalam berbahasa dan memerankan peran orang lain. Permainan peran sebagian besar digunakan untuk menyoroti wacana dramatis dalam bahasa yang tepat, yang mencakup memperluas kosa kata anak-anak, mengajari mereka konstruksi kalimat yang tepat, dan memotivasi mereka untuk menggunakan bahasa yang dapat diterima dan sopan. Misalnya, ketika anak-anak diminta untuk berperan sebagai tokoh kartun terkenal seperti 'Si Kancil' anak-anak dapat berperan dan mengembangkan kemampuan berbicara mereka dengan menirukan karakter dari Si Kancil. Kegiatan ini juga melibatkan interaksi antar anak dan mendorong mereka untuk berbicara satu sama lain. Selain itu, melalui bermain peran, anak diajak untuk aktif berperan dalam bercerita dengan bahasa mereka sendiri, sehingga meningkatkan minat mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas untuk mendorong dan meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan judul penelitian sebagai "Berpetualang Bersama Si Kancil untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Taman Kanak-Kanak"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu atau yang dikenal dengan quasi experiment yaitu sebuah jenis dari penelitian yang tidak mempunyai karakteristik utama penelitian eksperimental yakni manipulasi, kontrol serta randomisasi (Seniati dkk., 2005). Desain penelitian yang penulis pilih adalah *One group pretest posttest design*. Metode ini dilakukan untuk melakukan pengukuran pada sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) pemberian perlakuan. Karena hasil perlakuan dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan, hasil dapat dipastikan dengan lebih akurat. Penerapan rancangan ini disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, antara lain menilai kemampuan berbahasa siswa TK baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Penelitian ini dilakukan kepada siswa taman kanak-kanak TK Paud Kartika I-57 Bukittinggi dengan rentang usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan di TK Paud Kartika I-57 Bukittinggi, yang terletak di Belakang Balok, Kec. Aur Birugo Tigo Baleh, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat. Dalam penelitian ini, variabel independen yang digunakan adalah *Role Playing* dan variabel dependen yaitu kemampuan berbahasa. Selain itu terdapat variabel kontrol yang digunakan untuk memastikan hasil penelitian yang akurat dan konsisten yaitu siswa⁴ taman kanak-kanak³ yang berusia 5-6 tahun.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 tahun, yang disusun oleh Sevtia Ariani, Mahasiswa¹ Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu pada tahun 2022. Skala yang dikembangkan peneliti terdahulu mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan. Dalam skala ini terdapat 15 aitem dengan nilai uji reliabilitas yang diujikan dengan menggunakan uji statistik Cronbach's Alpha dan menghasilkan nilai reliabilitas sebesar 0,947. Peneliti menyusun alternatif jawaban dengan model skala linkert dengan memberi skor dengan cara yaitu : Belum Berkembang (BB) mendapatkan skor 1, Mulai Berkembang (MB) mendapatkan skor 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mendapatkan skor 3 dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mendapatkan skor 4.

Penelitian ini dilakukan dengan prosedur pengambilan data yang dirancang untuk memastikan validitas dan reliabilitas hasil yaitu menggunakan prosedur Observasi dengan melakukan pengamatan dan pencatatan langsung terhadap hal yang terlihat pada partisipan, dan dokumentasi dimaksudkan untuk mendapatkan informasi langsung dari lokasi penelitian. Data dari setiap peserta dikumpulkan untuk penelitian ini, dan kemudian dilakukan analisis¹¹ data. Dalam penelitian ini, tiga uji dilakukan secara khusus yaitu:

1. Uji Normalitas. Uji normalitas digunakan dalam penelitian ini untuk menguji apakah sampel penelitian diambil dari populasi yang berdistribusi normal.
2. Uji Homogenitas. Uji homogenitas digunakan dalam penelitian ini untuk menguji variasi antara pretest dan posttest dengan menggunakan berbagai kumpulan data yg berbeda.
3. Uji Independent t-Test digunakan untuk memastikan apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara variabel-variabel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah berlangsungnya penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada 5 Juni 2024 sampai dengan 11 Juni 2024 dengan empat kali sesi dalam empat pertemuan, peneliti melakukan skoring dari hasil pengisian lembar observasi subjek saat pretest dan posttest, berikut hasil dari skoring tes:

1. Hasil Pengisian Lembar Observasi Pre Test

Tabel 1. Pengisian Lembar Observasi Pre Test

No	Inisial Anak	Hasil	Kategori
1	SAZ	30	Berkembang Sangat Baik
2	KAP	29	Berkembang Sangat Baik
3	ZAR	21	Belum Berkembang
4	PHN	20	Belum Berkembang
5	EHM	19	Belum Berkembang
Jumlah			119
Rata-rata			23.8

Hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut

$$\text{Rentang setiap kategori} = \frac{\text{Skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{jumlah kategori}}$$

$$= \frac{30 - 19}{4} = 2.75 \text{ dibulatkan menjadi } 3$$

Berdasarkan data diatas, maka perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 2. Kategori Perkembangan Bahasa Anak

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
28-30	2	40	Berkembang Sangat Baik
25-27	0	0	Berkembang Sesuai Harapan
22-24	0	0	Mulai Berkembang

19-21	3	60	Belum Berkembang
-------	---	----	------------------

Berdasarkan data dan kategori diatas didapatkan kesimpulan pada saat observasi pretest dilakukan perkembangan bahasa anak tergolong ¹ belum berkembang.

2. Hasil Pengisian Lembar Observasi Post Test

Tabel 3. Pengisian Lembar Observasi Post Test

No	Inisial Anak	Hasil	Kategori
1	SAZ	37	Berkembang Sangat Baik
2	KAP	38	Berkembang Sangat Baik
3	ZAR	35	Berkembang Sesuai Harapan
4	PHN	33	Mulai Berkembang
5	EHM	30	Belum Berkembang
Jumlah		173	
Rata-rata		34.6	

Hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut

$$\begin{aligned} \text{Rentang setiap kategori} &= \frac{\text{Skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{jumlah kategori}} \\ &= \frac{38 - 30}{4} = 2 \end{aligned}$$

Berdasarkan data diatas, maka perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4. Kategori Perkembangan Bahasa Anak

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
37-38	2	40	Berkembang Sangat Baik
35-36	1	20	Berkembang Sesuai Harapan
33-34	1	20	Mulai Berkembang
30-32	1	20	Belum Berkembang

Berdasarkan data dan kategori diatas didapatkan kesimpulan pada saat observasi posttest dilakukan perkembangan bahasa anak tergolong berkembang sangat baik

1. Uji Normalitas

¹⁰ **Tabel 5. Hasil Uji Normalitas**

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest perkembangan bahasa anak	.812	5	.101
Posttest perkembangan bahasa anak	.958	5	.794

Berdasarkan tabel, nilai Shapiro-Wilk untuk pretest adalah 0,101 dan untuk posttest adalah 0,794. Kedua nilai ini menunjukkan taraf signifikansi yang lebih besar dari 0,05 (sig >

0,05). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

2. Uji Homogenitas

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
5.007	1	8	.056

Pada Pada tabel diatas nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,056. Hal ini menunjukkan nilai Sig. ditemukan lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa karakteristik subjek dalam penelitian ini adalah homogen

3. Uji Independent t-Test

Tabel 7. Hasil Independent Samples Test

	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 <i>Pretest-Posttest</i> Perkembangan Bahasa Anak	-8.433	4	.001

Berdasarkan hasil uji analisis dari *pretest-posttest* diperoleh nilai Sig sebesar 0.001. Jika nilai Sig. < 0.005 maka data tersebut signifikan atau adanya perbedaan yang signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam perkembangan bahasa anak.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dari tanggal 5 Juni 2024 hingga 11 Juni 2024 dengan empat kali sesi dalam empat pertemuan, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa metode Roleplaying dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada 5 orang anak dengan pemberian Roleplaying dengan tema "Si Kancil" pada siswa di TK Kartika I-57 Bukittinggi Tahun 2024 diperoleh hasil skoring tes menunjukkan peningkatan yang signifikan pada perkembangan bahasa anak-anak. Pada tahap pretest, dua anak termasuk dalam kategori "Berkembang Sangat Baik" dan tiga anak lainnya termasuk dalam kategori "Belum Berkembang". Rata-rata skor pretest adalah 23.8.

Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dimana dua anak berada dalam kategori "Berkembang Sangat Baik", satu anak dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan", satu anak dalam kategori "Mulai Berkembang", dan satu anak lainnya tetap dalam kategori "Belum Berkembang". Rata-rata skor posttest adalah 34.6. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk test menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0.05. Selain itu, uji homogenitas menggunakan Levene test menunjukkan bahwa karakteristik subjek dalam penelitian ini adalah homogen dengan nilai Sig. sebesar 0.056.

Hasil uji Independent Samples Test menunjukkan nilai Sig. sebesar 0.001, yang lebih kecil dari 0.005, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Hal ini berarti bahwa metode yang diterapkan dalam sesi pertemuan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak-anak.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan dalam bentuk empat sesi pertemuan efektif dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak-anak. Temuan ini mendukung pentingnya program intervensi yang terstruktur dalam mendukung perkembangan bahasa pada anak usia dini. Hasil ini konsisten dengan penelitian Umu Fhadilah yang juga menunjukkan bahwa intervensi bermain peran dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak-anak prasekolah.

¹² KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan terhadap kemampuan berbahasa siswa taman kanak-kanak Kartika I-57 Bukittingi. Hal ini didasarkan pada hasil uji Independent Samples Test yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.001, yang lebih kecil dari 0.005. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, sehingga metode intervensi yang diterapkan dalam sesi pertemuan efektif dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak-anak. Selain itu, hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan subjek penelitian memiliki karakteristik yang homogen.

Saran

1. Bagi Pendidikan Anak Usia Dini

Metode bermain peran (role play) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan bahasa anak-anak. Oleh karena itu, metode ini dapat digunakan sebagai

bagian dari pembelajaran di Taman Kanak Kanak untuk membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan berbahasa mereka secara efektif.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Mengingat bahwa bermain peran memiliki dampak positif terhadap perkembangan bahasa anak, metode ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian lebih lanjut. Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi lebih dalam berbagai aspek dari bermain peran, seperti durasi optimal, jenis peran yang dimainkan, dan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil.

3. Bagi Guru dan Praktisi Pendidikan

Guru dan praktisi pendidikan disarankan untuk mengintegrasikan metode bermain peran dalam aktivitas sehari-hari di kelas. Selain meningkatkan kemampuan bahasa, bermain peran juga dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan sosial dan emosional mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Abdul Chaer. (2003). *Psikolinguistik: Kajian Teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anggoro, B. S. (2016). Metode Pembiasaan Bermain Peran dalam Mengenalkan Konsep Membilang pada Anak Usia Dini di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 1(1).
- Ariani, S. (2022). *Pengaruh Bermain Peran terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah 2 Kauman Kota Pagar Alam* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Depdiknas. (2002). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini 4-6 Tahun*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Dhieni, N., et al. (2008). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Depdiknas.
- Dhieni, N., & Fridani, L. (2009). *Metode Pengembangan Bahasa: Hakikat Perkembangan Bahasa Anak*. Semarang: IKIP Veteran.
- Dhieni, N. (2010). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dhieni, N., Hapidin, & Ningtias, A. A. (2017). The Speaking Ability of Five-to-Six-Year-Old Children in Morning Journal Activity. *International Journal of Education and Research*, 5(5), 223–230.

- Halida. (2011). Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 Tahun). *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 9(1), 1-8.
- Hartati, S. (2007). *How To Be A Good Teacher and To Be A Good Mother*. Jakarta: Enn Media.
- Hasnida. (2014). *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Hurlock, E. (1991). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. (2017). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, M. (2009). *Models of Teaching* (Edisi ke-8). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lisharti, L., Fahrudin, F., & Nurhasanah, N. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Mikro untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Mataram Tahun Ajaran 2019/2020. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 1(2), 77-82.
- Lubis, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Boneka Tangan. In *Prosiding Seminar dan Diskusi Pendidikan Dasar*.
- Mulyanti. (2015). *Terampil Bahasa Indonesia*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nurul Ramadhani Makarao. (2009). *Metode Mengajar dalam Bidang Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Pertiwi, K. B. L. A. T., Tulung, K. I. K., & Wardani, I. G. A. K. Anonim. (2004). *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Putu, S. R. (2014). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Dan Penguasaan Kosakata. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 4-5.
- Purba, M. S. (2009). *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta: Modul Suplemen KKG Bermutu.
- Rikerikeriwayanti. (n.d.). Perkembangan Bahasa untuk Anak Usia Dini. Diakses dari <http://rike-rikeriwayanti.blogspot.com>
- Rumilasari, N. P. D., Tegeh, I. M., & Ujjanti, P. R. (2016). Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1-11.
- Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B. N. (2005). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: PT. Indeks.
- Suhartono. (2008). *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Suhartono. (2015). *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.

Sujiono. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara: Sebagai Salah Satu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Berpetualang Bersama Si Kancil Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa Taman Kanak-Kanak Usia 5-6 Tahun

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	2%
2	journal.arikesi.or.id Internet Source	2%
3	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	2%
4	journal.staihubbulwathan.id Internet Source	2%
5	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1%
6	Iis Novianti, Syafwandi Syafwandi. "Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran dan Bercerita terhadap Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini", Jurnal Pelita PAUD, 2023 Publication	1%
7	Muhamad Furqon Al Hadiq. "Meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa melalui	1%

implementasi model project citizen", COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 2023

Publication

8	ml.scribd.com Internet Source	1 %
9	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
10	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	1 %
11	id.scribd.com Internet Source	1 %
12	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1 %
13	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	1 %
14	id.123dok.com Internet Source	1 %
15	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
16	jonedu.org Internet Source	1 %
17	jurnal.unej.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On