

**JURNAL PENDIDIKAN KHUSUS**

**METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA  
EKSPRESIF ANAK TUNARUNGU**

**Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya  
untuk Memenuhi Persyaratan Penyelesaian  
Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa**



Oleh:

**RIBUT ASRINING INDAH**

**NIM: 10010044034**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

**2016**

## METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK TUNARUNGU

Ribut Asrining Indah dan Yuliyati

(Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya) [asriningindah@gmail.com](mailto:asriningindah@gmail.com)

### ABSTRACT

The deaf student have language development hidrance. From the observasi in SLB Tunas Kasih Surabaya at 16 Mei 2016 show that the deaf student to experience difficult to say and show object the want. To tell something the role playing method used to surpass that. The purpose of this research is to analis the influence of role playing method of ekspresif ability the deaf student in SLB Tunas Kasih Surabaya.

This research used kuantitatif research with eksperimental appoximation. To match this appoximation. Therefore plan of research used single subject research with multiple baseline cross subjects desaign. The subject of research are there deaf student in SLB Tunas Kasih Surabaya. Data collage technich is observation and documentation

Result off the research show that, the first subyek (NB) stabilitas level and baseline phase spin (A) 82% show stabil date with 1-2 spin, the second subject (OL) 87,5% show stabil date with 3-4 spin, and the third subject (NN) 85% show stabil date with 1-2 spin. Overlap presentase of the first subject (NB) is 11 %, second subject (OL) is 7 % and the third subject (NN) is 5%. It show the intervensi is influential to target behavior. So that can be concluded there is significant influence in role playing method of ekspresif ability the deaf student in SLB Tunas Kasih Surabaya.

Keywords: *role playing method, ekspresif ability*

### Pendahuluan

Tunarungu dapat diartikan sebagai suatu keadaan kehilangan pendengaran yang mengakibatkan seseorang tidak dapat menangkap berbagai rangsangan, terutama melalui indera pendengarannya. Mufti Salim dalam Somantri (2006:93) menyimpulkan bahwa: "Anak tunarungu ialah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga ia mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya. Ia memerlukan bimbingan dan pendidikan khusus untuk mencapai kehidupan lahir batin yang layak."

Karena kekurangannya itu anak tunarungu mengalami hambatan dalam perkembangan bahasa dan bicara serta mengalami kesulitan berkomunikasi dengan sesamanya. Kenyataan bahwa anak tunarungu tidak dapat mendengar sehingga membuatnya tidak mungkin mengerti bahasa yang diucapkan orang lain, hal ini mengakibatkan dia tidak dapat bicara apabila dia tidak/belum dilatih untuk bicara.

Ketidakmampuan bicara anak adalah karakteristik yang membuatnya berbeda dengan anak lain. Manusia adalah makhluk individu dan makhluk sosial yang akan senantiasa mengadakan interaksi dengan orang lain dan dalam pelaksanaannya dibutuhkan alat komunikasi. Agar komunikasi berjalan dengan lancar, diperlukan kemampuan berbahasa yang memadai, baik secara ekspresif (bersifat menyatakan) maupun secara reseptif (menerima atau memahami pesan yang disampaikan).

Kemampuan bahasa ekspresif merupakan kemampuan yang sangat penting dalam menunjang pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif menekankan pada praktik secara langsung di lapangan agar siswa dapat mengaplikasikan semua konsep yang telah dipelajarinya, selain itu kemampuan bahasa ekspresif dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam bergaul pada anak dan membantu anak dalam mengungkapkan apa yang diinginkannya." Sedangkan "bahasa ekspresif itu sendiri adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk

mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan” (Tarigan dalam Anggalia:2014)

Perkembangan bahasa anak tunarungu pada umumnya terlambat dibandingkan dengan perkembangan bahasa anak normal. Ini disebabkan karena perkembangan bahasa berkaitan erat dengan kemampuan mendengar yang dimiliki oleh anak tunarungu. Hal tersebut sesuai pendapat Sunardi (2007:1992) yang menyatakan bahwa

“Kehilangan mendengar pada anak tunarungu, disamping akan membatasi persepsi bicara juga akan mengakibatkan kekurangan kemampuan untuk memonitor produksi bahasa dan bicaranya yang keduanya sangat penting dan diperlukan dalam perkembangan bahasa dan bicara.”

Ini mengakibatkan perkembangan bahasa anak tunarungu menjadi berbeda dengan perkembangan bahasa dan bicara normal atau pada anak yang mendengar. Dan selanjutnya hambatan perkembangan bahasa pada anak tunarungu memunculkan dampak-dampak lain yang sangat kompleks lainnya seperti aspek pendidikan, hambatan emosi sosial, hambatan perkembangan intelegensi dan akhirnya hambatan dalam aspek kepribadian. Artinya dampak inti yang diderita menimbulkan atau mengait pada dampak lain yang mengganggu kehidupannya.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 23-29 November 2015 di SLB Tunas Kasih Surabaya, terdapat anak tunarungu pada kelas I yang memiliki kemampuan berbahasa ekspresif yang masih rendah. Anak memiliki kesulitan untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran dan perasaannya kepada orang lain.

Dengan kondisi anak tunarungu yang memiliki hambatan dalam kemampuan berbahasa yang rendah maka diperlukan suatu solusi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa. Oleh karena itu anak tunarungu dalam mengembangkan kemampuan berbahasa perlu adanya salah satu model dalam pengajaran yang dapat membantu mengembangkan interaksi sosial kemampuan berbahasa anak tunarungu, salah satunya yaitu menggunakan metode bermain peran.

Menurut Joyce dan Well (dalam Huda, 73:2013) menjelaskan model pembelajaran

sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pembelajaran di ruang kelas.

Selanjutnya Huda (115:2013) menyatakan “bermain peran merupakan sebuah metode pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial.” Metode ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini bermanfaat memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan.

Bahasa ekspresif sangatlah dibutuhkan untuk anak tunarungu, agar anak dapat berkomunikasi dengan orang lain. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti menggunakan metode untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak tunarungu yaitu metode bermain peran.

Dalam metode bermain peran anak tunarungu dapat mengungkapkan dan menyampaikan informasi yang ia dapat sehingga anak tunarungu dapat berkomunikasi dengan baik dengan teman atau orang lain disekitarnya.

Dengan metode bermain peran, anak tunarungu dapat belajar sambil bermain. Dalam metode bermain peran anak di tuntut untuk berperan sebagai orang lain untuk mengekspresikan suatu percakapan dalam teks, sehingga dengan menggunakan metode bermain peran anak dapat belajar untuk mengekspresikan apa yang ia inginkan

### **Tujuan**

Untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan berbahasa ekspresif anak tunarungu di SLB Tunas Kasih Surabaya.

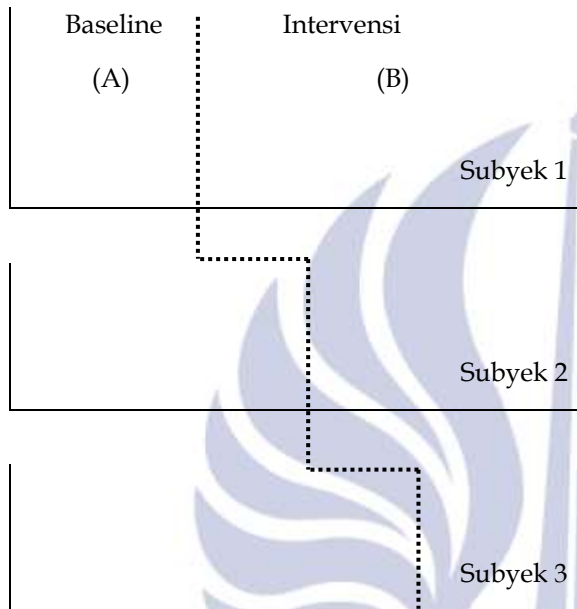
### **Metode**

#### **A. Rancangan penelitian**

B. rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian subjek tunggal (*single subject research*) dengan *desain multiple baseline cross subjects*. Pada desain ini pengukuran baseline dilakukan secara simultan untuk ketiga subyek. Setelah data pada subyek pertama

stabil kemudian diberikan intervensi, sementara unuk kedua subjek lain masih dilakukan pengukuran baseline. Intervensi untuk suyek kedua diberikan setelah data baseline menjadi stabil demikian juga untuk suyek ketiga, (juang, dkk. 2005:86). Prosedur dasar *desain multiple baseline cross subjects* ini dapat digambarkan secara visual seperti tampak pada grafik 3.1

grafik 3.1



Grafik 3.1 *Desain Multiple Baseline Cross Subjects*

Keterangan:

1. Baseline(A) : kondisi dimana pengukuran target *behaviour* pada keadaan sebelum dilakukan intervensi
2. Intervensi(B) : kondisi eksperimen dimana suatu intervensi telah diberikan dan target *behaviour* diukur dibawah kondisi tersebut. Suatu gambaran mengenai kemampuan yang dimiliki subyek setelah diberikan perlakuan secara berulang-ulang dengan tujuan melihat hasil setelah perlakuan diberikan.

Penggunaan desain multiple baseline cross subjects dalam penelitian ini dikarenakan sampel dalam penelitian ini ada tiga orang subyek dengan target *behavior* yang sama. Mereka memiliki keseimbangan

dalam beberapa hal seperti jenis kelamin dan usia. Keadaan subyek itu penting karena kontrol terhadap variabel bebas ini didasarkan keadaan ketiga subyek tersebut, (Sunanto, 2005:86)

### C. Subjek penelitian

Subjek penelitian yang digunakan adalah : 3 anak tunarungu di SLB Tunas Kasih Surabaya.

### D. Variabel dan Definisi Operasional

#### 1. Variabel

##### a. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian kasus tunggal disebut dengan target behavior (perilaku). Target behavior dalam penelitian ini adalah kemampuan bahasa ekspresif anak tunarungu

##### b. Variabel bebas

Variabel terikat dalam penelitian kasus tunggal disebut dengan intervensi atau perlakuan. Intervensi dalam penelitian ini adalah metode bermain peran.

#### 2. Defini Operasional

##### a. Kemampuan bahasa ekspresif

Kemampuan berbahasa ekspresif dalam penelitian ini maksudnya adalah (1) kemampuan anak tunarungu untuk mengucapkan dan menunjuk obyek(buah apel atau jeruk) yang diinginkan (2) kemampuan anak tunarungu untuk mengucapkan dan menunjuk obyek(buah apel atau jeruk) yang diinginkan dan mengucapkannya kembali. (3) kemampuan anak tunarungu untuk mengucapkan dan menunjuk warna obyek(buah apel atau jeruk) (4) kemampuan anak tunarungu untuk mengucapkan dan menunjuk warna obyek(buah apel atau jeruk) dan mengucapkannya kembali. (5) kemampuan anak tunarungu untuk menceritakan pengalaman tentang rasa obyek (buah apel atau jeruk)

b. Metode Pembelajaran Bermain Peran

Metode pembelajaran bermain peran dalam penelitian ini maksudnya adalah sebuah pengamatan dengan bermain peran, adapun rangkaian prosedur metode pembelajaran bermain peran yaitu:

1. Peneliti menyusun rencana pembelajaran dan skenario pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran
2. Peneliti mengadakan tes awal untuk mengetahui tingkat kemampuan bahasa ekspresif subyek dengan melakukan tes lisan dan perbuatan
3. Peneliti memperkenalkan metode pembelajaran bermain peran) pada subyek. Dalam tahap ini guru juga menyampaikan tata cara metode pembelajaran bermain peran yang akan diperankan. Dan menjelaskan masalah yang akan diperankan.
4. Peneliti memilih pemain (subyek) yang akan melakukan peran
5. Peneliti mengatur sesi-sesi peran dan menegaskan kembali peran yang akan diperankan oleh siswa.
6. Peneliti dan subyek mulai untuk bermain peran sesuai dengan skenario yang dibuat
7. Peneliti dan subyek mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan)
8. Peneliti bersama subyek mendiskusikan drama belajar yang telah dilakukan dan menemukan poin-poin pembelajaran yang diinginkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi
2. Dokumentasi

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, maka diperoleh data sebagai berikut:

a. Analisis visual dalam kondisi.

- 1) Dalam penelitian ini dilakukan pada 3 subyek yang terdiri dari 2 kondisi, yaitu masing-masing pada subyek pertama: baseline 11 sesi, intervensi 19 sesi, pada subyek kedua: baseline 16 sesi, intervensi 14 sesi, pada subyek ketiga: baseline 20 sesi, intervensi 10 sesi
- 2) Pada subyek pertama(NB) grafik pada fase baseline (A) menunjukkan frekuensi pada rentang 1-3 dan fase intervensi (B) berkisar 2-5; subyek kedua(OL) grafik pada fase baseline (A) menunjukkan frekuensi pada rentang 3-4 dan fase intervensi (B) berkisar 3-7; subyek ketiga(NN) grafik pada fase baseline (A) menunjukkan frekuensi pada rentang 1-2 dan fase intervensi (B) berkisar 1-4;
- 3) Ketiga subyek dalam estimasi kecenderungan arah fase baseline (A) menunjukan arah *trednd* yang mendatar yang berarti bahwa fase baseline (A) tidak terdapat perubahan; untuk fase intervensi(B) arah *trendnya* menaik yang artinya terdapat perubahan yang baik.
- 4) Pada subyek pertama (NB) kecenderungan stabilitas fase baseline (A) diperoleh data yang stabil yaitu 82%. Hasil data fase intervensi (B) adalah 42% menunjukkan data yang variable; Pada subyek kedua (OL) kecenderungan stabilitas fase baseline (A) diperoleh data yang stabil yaitu 87,5%. Hasil data fase intervensi (B) adalah 29% menunjukkan data yang variable; Pada subyek ketiga (NN) kecenderungan stabilitas fase baseline (A) diperoleh data yang stabil yaitu 85%. Hasil data fase intervensi (B) adalah 20% menunjukkan data yang variable.
- 5) Jejak data pada ketiga subyek memiliki kesamaan yaitu: pada fase baaseline(A) mendatar atau tidak ada perubahan, sedangkan pada fase intervensi (B) perubahan kecenderungan arah

Hasil dan Pembahasan

menunjukkan jejak data dengan arah meningkat.

- 6) Pada subyek pertama (NB) level stabilitas dan rentang pada fase baline (A) menunjukka data stabil dengan rentang stabilitas 0,45 , sedangkan fase intervensi (B) diperoleh rentang stabilitas 0,75;  
Pada subyek kedua (OL) level stabilitas dan rentang pada fase baline (A) menunjukka data stabil dengan rentang stabilitas 0,6 , sedangkan fase intervensi (B) diperoleh rentang stabilitas 1,05 ;  
Pada subyek ketiga (NN) level stabilitas dan rentang pada fase baline (A) menunjukka data stabil dengan rentang stabilitas 0,3 , sedangkan fase intervensi (B) diperoleh rentang stabilitas 0,6.
- 7) Level perubahan pada ketiga subyek pada penelitian ini menunjukkan arah yang positif.

b. Analisis visual antar kondisi.

- 1) Jumlah variabel yang diubah pada ketiga subyek dalam penelitian ini adalah 1. Sedangkan variabel yang diubah adalah kemampuan bahasa ekspresif.
- 2) Perubahan kecenderungan arah pada ketiga subyek yang diteliti dalam penelitian ini memiliki kesamaan, yaitu: perubahan kecenderungan arah fase baseline (A) ke fase intervensi (B) adalah mendatar ke manaik dan menunjukkan perubahan kecenderungan yang positif.
- 3) Perubahan stabilitas pada ketiga subyek yang diteliti dalam penelitian ini memiliki kesamaan, yaitu: dari fase baseline (A) ke intervensi (B) adalah stabil ke variabel. Hal ini dapat dilihat pada analisis dalam kondisi yang menunjukkan bahwa pada subyek pertama (NB) fase beseline(A) adalah 82%, persentase intervensi (B) adalah 42%; dan pada subyek kedua (OL) fase beseline(A) adalah 87,5%, persentase intervensi (B) adalah 29%; sedangkan pada subyek ketiga (NN) fase

beseline(A) adalah 85%, persentase intervensi (B) adalah 20%.

- 4) Perubahan level pada ketiga subyek yang diteliti dalam penelitian ini memiliki kesamaan, yaitu: perubahan level antara fase baseline (A) dengan fase intervensi (B) menunjukkan arah menaik. Makna dari menaik adalah membaik atau positif.
- 5) Persentase data overlap pada subyek pertama menunjukkan 11%, subyek kedua menunjukkan 7% dan subyek ketiga menunjukkan 5%. Dimana persentase tersebut mengindikasikan adanya pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan kemampuan bahasa ekspresif anak tunarungu.

## B. PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini menunjukkan adanya perubahan rentang nilai pemahaman NB, OL dan NN terhadap komunikasi lisan. Dimana metode bermain peran sebagai intervensi mengindikasikan pengaruh yang signifikan terhadap target behavior. Hal ini dibuktikan pada NN untuk fase baseline (A) yang dilakukan selama 30 menit menunjukkan kemampuan subyek dalam berbahasa ekspresif dengan benar, yaitu berkisar 1-2; kemudian diberikan intervensi dengan menggunakan metode bermain peran selama 30 menit, dan menunjukkan kemampuan subyek dalam berbahasa ekspresif dengan benar, yaitu berkisar 2-5. Pada OL untuk fase baseline (A) yang dilakukan selama 30 menit menunjukkan kemampuan subyek dalam berbahasa ekspresif dengan benar, yaitu berkisar 3-4; kemudian diberikan intervensi dengan menggunakan metode bermain peran selama 30 menit, dan menunjukkan kemampuan subyek dalam berbahasa ekspresif dengan benar, yaitu berkisar 3-7. Pada NN untuk fase baseline (A) yang dilakukan selama 30 menit menunjukkan kemampuan subyek dalam berbahasa ekspresif dengan benar, yaitu berkisar 1-2; kemudian diberikan intervensi dengan menggunakan metode bermain peran selama 30 menit, dan menunjukkan kemampuan subyek dalam

berbahasa ekspresif dengan benar, yaitu berkisar 1-4.

Kegiatan bermain peran merupakan salah satu kegiatan bermain yang dilakukan disekolah yang memiliki tujuan untuk dapat mengembangkan kemampuan anak berbahasa. Seperti yang diungkapkan Aisyah dalam Mustikawati (2010) yaitu, beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk membantu kemampuan berbahasa anak adalah bercerita dan bermain peran yang dapat dilakukan sambil bermain.

Selama kegiatan bermain peran berlangsung guru tidak terlalu banyak ikut campur, ini bertujuan agar anak bisa bebas mengekspresikan gagasan dan ide yang dimiliki anak dalam bermain sehingga anak tidak memiliki sifat ketergantungan kepada guru dalam setiap kegiatan belajar. Hal ini berkaitan dengan yang di jelaskan Dhieni (2008:31) yaitu, "secara khusus pengembangan kemampuan bahasa anak dapat dilakukan dengan berbagai macam metode mengajar termasuk salah satunya yaitu kegiatan bermain peran".

Hal ini sesuai dengan penelitian Indrawati (2012) yang menyebutkan bahwa hasil penelitian menunjukkan pada tahap sebelum perlakuan terdapat 5 anak yang perkembangan bahasa mendapat 8 poin. Akan tetapi setelah diberikan perlakuan bermain peran ke 5 anak tersebut mendapatkan poin antara 12 sampai 17 artinya perkembangan bahasa anak lebih baik. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat mempengaruhi tingkat perkembangan bahasa pada anak kelompok A.

Dhieni (2008:27) menyebutkan bahwa "metode bermain peran sangat baik untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak, baik secara ekspresif maupun reseptif". Dalam kegiatan bermain peran terjadi aktivitas berbahasa melalui dialog atau percakapan serta pertunjukan ekspresi karakter peran yang dimainkan. Karena pada saat dialog terjadi komunikasi timbal balik.

Hal ini sesuai dengan penelitian Glycinia (2015) yang menyebutkan bahwa hasil penelitian menunjukkan pada tahap sebelum perlakuan terdapat 6 anak yang perkembangan

bahasa mendapat nilai antara 30-60. Akan tetapi setelah diberikan perlakuan bermain peran ke 6 anak tersebut mendapatkan nilai antara 40-85 artinya perkembangan bahasa anak lebih baik. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat kemampuan bahasa ekspresif anak tuna grahita ringan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa pada fase baseline (A), NB, OL dan NN mengalami kesulitan untuk mengucapkan dan menunjuk obyek(buah apel atau jeruk) yang diinginkan, kesulitan untuk mengucapkan dan menunjuk warna obyek(buah apel atau jeruk), kesulitan untuk menceritakan pengalaman tentang rasa obyek (buah apel atau jeruk)

Pada fase intervensi(B) sedikit demi sedikit demi sedikit memunculkan bahasa ekspresif anak, seperti : menyebutkan dan menunjukkan buah yang diinginkan, menyebutkan warna buah dan menceritakan pengalaman tentang belanja buah apel dan jeruk. Hal ini sejalan dengan pendapat Dhieni (2008) yang menyebutkan bahwa metode bermain peran sangat baik untuk mengembangkan kemampuan anak berbahasa ekspresif. Sehingga diperoleh jawaban bahwa adanya pengaruh yang signifikan setelah diberikan perlakuan berupa metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak tunarungu di SLB Tunas Kasih Surabaya

## **PENUTUP**

## **SIMPULAN**

Dari hasil penelitian, pada subyek pertama (NB) level stabilitas dan rentang fase baseline(A) 82% menunjukkan data yang stabil dengan rentang 1-2; pada subyek kedua(OL) 87,5% menunjukkan data yang stabil dengan rentang 3-4; pada subyek ketiga(NN) 85% menunjukkan data yang stabil dengan rentang 1-2. Persentase overlap pada subyek pertama(NN) 11%; subyek kedua(OL) 7% dan subyek ketiga (NN) 5%. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi berpengaruh terhadap target behavior. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan

penggunaan penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak tunarungu di SLB Tunas Kasih Surabaya

#### SARAN

1. Guna meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak tunarungu disarankan agar guru menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran bahasa.
2. Keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan bahasa anak tunarungu, hendaknya materi pembelajaran bermain peran yang dilakukan disekolah dapat dilanjutkan dirumah dengan mengkondisikan lingkungan berbahasa sehingga kemampuan bahasa ekspresif anak tunarungu dapat berkembang lebih optimal
3. Orang tua dan pendidik sebaiknya mengenali setiap perkembangan anak tunarungu sehingga dapat mengembangkan kekurangan dan mengoptimalkan kelebihan anak tunarungu sesuai dengan kebutuhannya.
4. Bagi peneliti maupun rekan mahasiswa diharapkan untuk menjadikan penelitian ini sebagai tinjauan pustaka untuk melakukan penelitian yang sejenis mengenai metode bermain peran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggalia, Asri. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Muca (*Moving Mouth Puppet*) Pada Kelompok A Tk Kemala Bhayangkari 01 Semarang, (online), ([fileCDOCUME~1EC4LOCALS~1Temp509-748-1-SM.pdf](#), diakses 9 Desember 2015)
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.
- Astuti, Peny Puji. 2012. Efektivitas Metode Bermain Peran (*Role Play*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak, (online), ([download.portalgaruda.org/article.php?article=123289&val=5545](#)), diakses tanggal 7 Maret 2016)
- Dhieni, Nurbiana. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas terbuka
- Endolia, kornelia.dkk. 2015. Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Lisan Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun, (online), ([httpa-research.upi.eduoperatoruploads\\_plb\\_045897\\_chapter3.pdf](#), diakses tanggal 7 Mret 2016)
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Indrawati, Lilik. 2012. *Pengaruh Penggunaan Metode Bermain peran terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelompok A*. Surabaya: Skripsi Unpublished
- Indriati, Etty. 2011. *Kesulitan Bicara dan Berbahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group
- \_\_\_\_\_. 4 Aguatus 2012. *Metode Bermain Peran (Role Playing)*, (online), ([http://utpkip.blogspot.co.id/2012/08/metode-bermain-peran-role-playing.html](#), diakses tanggal 7 Maret 2016)
- Kolsum, Umi. 2012. *Pengaruh Pendekatan Sensori Integrasi Terhadap Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Autis Di Pendidikan Khusus Negeri Seduri Mojokerto*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Mustikawati. 2010. *Kegiatan Bermain Peran Dalam Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak Di Kelompok Bermain-Taman Kanak-Kanak Islam Nibras Padang*, (online), ([ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/download/15971378.pdf](#), diakses 27 Juni 2016)
- Nugraheni, Heri. 2009. Penggunaan Metode Maternal Reflektif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Bicara Pada Anak Tunarungu Kelas Persiapan Sekolah Luar Biasa Negeri Kotagajah Lampung Tengah, (Online), ([httpcore.ac.uk/downloadfiles47812348296.pdf](#), diakses 9 Desember 2015)
- Sadjaah, Edja. 2005. *Pendidikan Bahasa Bagi Anak Gangguan Pendengaran dalam Keluarga*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Safitri, Erli, dkk. 2015. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Kelompok*



B TK Muslimat Hayatul Wathon, (online), (  
[ejournal.unesa.ac.id/article1076319/article.pdf](http://ejournal.unesa.ac.id/article1076319/article.pdf),  
diakses 7 Maret 2016)

Somantri, Sutjihati. 2007. *Psikologi Anak Luar Biasa*.  
Bandung : PT. Refika Aditama

Sukmadinata, N. S. 2006. *Metode Penelitian  
Pendidikan*. Bandung: Remaja Pos Dakarta.

Sunanto, Juang. Dkk. 2005. *Pengantar Penelitian  
Suyek Tunggal*. University of Tsukuba

Sunardi, dkk. 2007. *Intervensi Dini Anak  
Berkebutuhan Khusus*. Jakarta : Departemen  
Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal  
Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan  
(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*.  
Bandung : Alfabeta

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai  
Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung :  
Penerbit Angkasa

Yuwono, Joko. 2009. *Memahami Anak Autistik  
(Kajian Teoritik dan Empirik)*. Bandung:  
Alfabeta.

Wasita, Ahmad. 2012. *Seluk - Beluk Tunarungu dan  
Tunawicara serta Stategi Pembelajaran*.  
Jogjakarta : Javalitera

