

**PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
TERHADAP KECERDASAN LINGUISTIK-VERBAL ANAK KELOMPOK A DI TK
AISYIYAH 3 SURABAYA**

Luvira Nilam Sari M.

(Luvira.nilam@gmail.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Satiningsih

(saty_nov@yahoo.com)

Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya dilatarbelakangi oleh rendahnya kecerdasan linguistik-verbal pada anak, penyebabnya yaitu kurangnya inovasi pembelajaran yang diberikan guru. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap kecerdasan linguistik-verbal anak kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis *pre-experimental* dan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Subyek penelitian berjumlah 24 anak. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi dan dokumentasi berupa foto. Analisis data menggunakan statistik *non-parametrik* uji jenjang bertanda *Wilcoxon* (*wilcoxon match pairs test*), dengan rumus $T_{hitung} < T_{tabel}$. Penelitian ini dikatakan signifikan karena adanya pengaruh dua variabel jika $T_{hitung} < T_{tabel}$.

Berdasarkan hasil analisis data tentang kecerdasan linguistik-verbal pada saat observasi awal (*pre-test*) dan observasi setelah perlakuan (*post-test*) menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) diperoleh nilai rata-rata hasil *pre-test* 9,42 dan rata-rata hasil *post-test* 14,45. Hasil perhitungan dengan uji jenjang diperoleh $t_{hitung} = 0$ lebih kecil dari $t_{tabel} = 81$ dan hasil pengambilan keputusannya yaitu: H_a diterima karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0 < 81$) dan H_0 ditolak karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($0 > 81$). Simpulan penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran (*Role playing*) berpengaruh secara signifikan terhadap kecerdasan linguistik-verbal pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya.

Kata kunci: Metode Bermain Peran, Kecerdasan Linguistik-Verbal.

Abstract

This research was motivated by the low linguistic-verbal intelligence on the children at Aisyiyah 3 Surabaya kindergarten. The aim of this study was to determine whether the Role Play method application affect the children's linguistic-verbal intelligent in Aisyiyah 3 Surabaya kindergarten. This study used a quantitative research approach with the pre-experimental and pretest-posttest design. The research subjects were 24 children. The data collection technique in this study used observation with assessment tool such as observation sheets and documentation in the form of photographs. The statistical analysis used a non-parametric Wilcoxon test marked level (Wilcoxon matched pairs test).

Based on the data analysis on the linguistic-verbal intelligence at the beginning observation (pre-test) and the observation after the treatment (post-test) using Role Play method, it was acknowledged that the average score of pre-test was 9.42 and 14.45 on the post-test.

The calculation result obtained with test levels was $t_{count} = 0$ is smaller than $t_{table} = 81$. Hence, it can be concluded: H_a is accepted because $t_{count} < t_{table}$ ($0 < 81$) and H_0 is rejected because $t_{count} > t_{table}$ ($0 > 81$). The conclusion of the study was Role Play method significantly influence the children's linguistic-verbal intelligence in Aisyah Surabaya 3 Kindergarten. It proved that the Role Play method can help the children to understand and follow the simple commands, Stringing words to communicate, Trying to write a basic alphabet, Start reading simple words, and Shows interest in books.

Keywords : Method of Role Playing , Linguistic - Verbal Intelligence .

PENDAHULUAN

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan bentuk pendidikan untuk rentang usia empat sampai dengan enam tahun (Masitoh, 2006:16). Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan satuan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia dini empat tahun sampai enam tahun (Sujiono, 2009:22).

Pendidikan TK juga merupakan landasan yang sangat penting untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak TK merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan jamak (*multiple intelligences*), maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan tumbuh kembang anak TK, penyelenggaraan pendidikan TK disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak TK. Untuk itu Taman Kanak-Kanak memiliki peran yang sangat penting guna mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Pembelajaran di PAUD menggunakan prinsip-prinsip sambil bermain. Pembelajaran dikelompokkan berdasarkan tema seperti tema kendaraan, binatang, yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadikan pembelajaran itu menarik dan menyenangkan bagi anak. Termasuk pemberian stimulasi terhadap kecerdasannya, Stimulasi untuk kecerdasannya harus dirangsang secara optimal pula.

Teori kecerdasan yang saat ini menjadi acuan dalam mengembangkan potensi anak adalah teori kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences* milik Gardner. *Multiple intelligences* adalah sebuah penilaian yang terlihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu Yuliani (2009:187).

Salah satu kecerdasan yang dikemukakan Gardner adalah kecerdasan linguistik-verbal. Kecerdasan ini berperan penting dalam meningkatkan kecerdasan pada anak. Karena kecerdasan ini merupakan kecerdasan yang paling mendasar. Dengan memiliki kecerdasan linguistik yang baik, anak mampu berkomunikasi dengan baik pula.

Menurut Martuti (2008:75) kecerdasan linguistik yaitu kemampuan seseorang untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik secara lisan (berbicara) maupun dalam bentuk tulisan. Kecerdasan ini juga mencakup kemampuan untuk mendengarkan, memanipulasi struktur bahasa (sintaksis), atau suara-suara bahasa (fonem), semantik, dan pengertian dari bahasa serta kegunaan praktis dari suatu bahasa.

Kecerdasan Linguistik-Verbal untuk anak 4-5 tahun menurut Lwin, dkk (2008:22) yaitu : kecerdasan yang mengacu pada kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakan kemampuan ini secara kompeten melalui kata-kata untuk :
a) Keterampilan Verbal yaitu Berbicara dengan kalimat,

Memahami dan mengikuti perintah, Menirukan dan memainkan peran, dan Merangkai kata-kata untuk berkomunikasi. b) Keterampilan Membaca/menulis : Berusaha untuk menulis abjad dasar, Mulai membaca kata-kata sederhana, Mengenal abjad dengan baik, dan Memperlihatkan minat terhadap buku-buku.

Kecerdasan linguistik akan menunjukkan kemampuan anak dalam mengelolah bahasa, membantu suatu kalimat, mudah memahami kata-kata, dan mengubah kata-kata (bahasa) lalu menjadikannya sesuatu yang indah.

Kecerdasan linguistik-verbal ini memiliki beberapa ketrampilan yaitu menyimak, membaca dan berbicara. Untuk mengasah keterampilan tersebut guru dapat mengasahnya melalui metode atau kegiatan pembelajaran yang menarik. Metode merupakan cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan (Moeslichatoen, 2004:9). Dan disesuaikan dengan konsep kegiatan pembelajaran yang menyenangkan adalah kegiatan belajar sambil bermain.

Anak kelompok A atau usia 4-5 tahun seharusnya sudah memiliki kecerdasan linguistik-verbal yang baik untuk digunakan berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya. Seperti misalnya ketika kegiatan bercakap-cakap disekolah anak-anak dapat menjawabnya ketika guru menanyakan, Hal ini yang disebut kecerdasan linguistik-verbal sudah dapat digunakan dengan baik.

Namun nyatanya, anak usia 4-5 tahun atau kelompok A masih banyak yang pasif ketika guru mengajaknya berkomunikasi. Tingkat kecerdasan linguistik-verbalnya masih tergolong lemah. Anak sering kali memilih diam ketika ditanya oleh guru. Hal ini biasanya terjadi karena sejak kecil orang tuanya kurang mengajaknya berkomunikasi, sedangkan seharusnya anak sejak kecil diajak untuk bercakap-cakap untuk mengasah ketrampilan menyimak dan berbicara seharusnya anak sejak kecil diajak untuk bercakap-cakap untuk mengasah ketrampilan menyimak dan bicarannya.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis berupaya menemukan solusi pemecahan masalah melalui penelitian ilmiah yang dimaksudkan untuk menyempurnakan atau meningkatkan proses pembelajaran. Melalui penelitian ini, permasalahan yang ada akan dikaji, ditingkatkan, dan dituntaskan, sehingga tujuan pendidikan di TK Aisyiyah 3 Surabaya bisa tercapai melalui proses pembelajaran yang inovatif, khususnya pada perkembangan kecerdasan Linguistik-Verbal anak kelompok A.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan linguistik-verbal adalah kegiatan bermain peran (*Role Playing*). Menurut Gardner (Yuliani 2009:187), salah satu kiat untuk mengembangkan kecerdasan linguistik-verbal adalah bermain peran. kegiatan bermain peran ini anak diajarkan untuk memerankan sebuah peran dan kemudian melakukan percakapan.

Menurut buku Dikdaktik Metodik di TK dalam Dhieni (2008:7.24) Bermain peran (*Role Playing*) adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap tujuan

pengembangan yang dilaksanakan. Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode mengajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam pengajaran. karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat di amati. Dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat ditunjukkan untuk memecahkan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antarmanusia (*human relation problems*) terutama yang berkaitan dengan kehidupan anak didik.

Untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman tentang peran sendiri mencakup apa yang tampak dalam tindakan yang tersembunyi dalam perasaan, persepsi dan sikap. Untuk itu pemahaman terhadap peran bukanlah pekerjaan mudah, oleh karena itu melalui kegiatan ini kecerdasan linguistik-verbal anak akan dilatih sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Melihat uraian di atas maka peneliti merumuskan masalah Bagaimana pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap kecerdasan linguistik-verbal anak kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya?

Adakah pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap kecerdasan linguistik-verbal anak kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya?

METODE

Desain penelitian menggunakan *pre-experimental design* dengan jenis *one-group pretest-posttest design*. Dimana dalam penelitian ini diperlukan observasi sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O1) disebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen (O2) disebut *post-test* (Arikunto, 2010:124). Lokasi yang dipilih untuk melaksanakan penelitian ini adalah TK Aisyiyah 3 Surabaya dengan melakukan 5 kali pertemuan, dimana *pre-test* sebanyak 1 kali, *treatment* sebanyak 3 kali dan *post-test* sebanyak 1 kali. Subjek penelitian ditetapkan penelitian adalah anak kelas A2 yang berjumlah 24 anak.

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2011:61). Variabel bebasnya adalah metode bermain peran. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011:61). Penelitian ini variabel terikatnya yaitu kecerdasan linguistik-verbal.

Penilaian pada penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan alat penilaiannya berupa lembar observasi. Instrumen untuk metode observasi adalah *check-list* (Arikunto, 2010:193). *Check-list* adalah daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya jadi peneliti tinggal memberikan tanda (Arikunto, 2010:202).

Proses pengembangan instrumen dilakukan dengan membuat kisi-kisi instrumen penelitian. Kisi-kisi penyusunan instrumen menunjukkan kaitan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dari mana data akan diambil, metode yang digunakan dan instrumen

yang disusun (Arikunto, 2010:205). Hasil observasi bisa didapat dari pengamatan yang dilakukan oleh guru secara langsung. Guru dapat melakukan penilaian sesuai dengan kisi-kisi yang telah dibuat dan berdasarkan kriteria yang sudah dibuat. Kriteria yang telah dibuat menggunakan *rating scale*.

Rating scale yang digunakan dengan memberikan simbol berupa bintang. Misalnya bintang 1 cukup, bintang 2 cukup baik, bintang 3 baik, bintang 4 sangat baik. Pada penelitian ini kriteria penilaian terlampir pada lembar kriteria yang telah dibuat. *Rating scale* digunakan guru sebagai acuan dalam memberikan penilaian pada anak. Jadi guru bisa memberikan penilaian pada anak melalui observasi secara langsung dengan menggunakan lembar observasi sebagai alat untuk menilai.

Tabel 1
Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data

Variabel	Aspek	Indikator	Deskriptor
Kecerdasan Linguistik-Verbal	Keterampilan Verbal	Memahami dan mengikuti perintah sederhana	Melakukan 4 perintah sederhana. seperti: 1. Letakkan topi dimeja lalu tangan dilipat. 2. Ambil buku yang ada gambar jerapah yang ada diloker. 3. Sebutkan buah yang berwarna hijau. 4. Sebutkan benda yang berbentuk kotak.
		Merangkai kata-kata untuk berkomunikasi	Melakukan percakapan dengan peneliti mengenai buku bergambar
	Keterampilan Membaca/Menulis	Mulai membaca kata-kata sederhana	Membaca nama benda yang diperlihatkan seperti 1. Topi 2. Buku 3. Pensil 4. Penggaris 5. Penghapus
		Memperlihatkan minat terhadap buku-buku	Membaca buku cerita bergambar yang memiliki kalimat sederhana yang disediakan oleh guru dengan tanpa diperintah.

Pada pelaksanaannya digunakan sebuah instrumen sebagai alat pengumpul data, dimana instrumen tersebut akan melewati beberapa tahapan. Instrumen yang sudah divalidasi selanjutnya akan diuji reabilitasnya, karena instrumen yang baik dan dapat dipercaya adalah instrumen yang sudah teruji validitasnya dan

reabilitasnya. Hasil pengamatan digunakan teknik pengtesan H.J.X. Fernandes (Arikunto, 2010:244):

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Tabel 2
Kontingensi Kesepakatan

Pengamat I		1	2	3	4	Jumlah amatan
Pengamat II	1					
	2		1 (1)			1
	3			3,4 (2)		2
	4				2 (1)	1
	Jumlah		1	2	1	4

Berdasarkan data sesuai tabel di atas kemudian dimasukkan kedalam rumus H.J.X Fernandes dengan perhitungan sebagai berikut:

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2} = \frac{4}{4 + 4} = 1$$

Melalui uji reliabilitas diperoleh hasil koefisien kesepakatan bernilai 1, artinya instrumen lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

Pada penelitian ini, jenis observasi yang digunakan yaitu observasi terstruktur karena dapat mengamati kegiatan anak secara langsung dan telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang diamati, kapan dan dimana tempatnya.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan statistika non-parametrik, dimana data yang akan dianalisis tidak harus berdistribusi normal (*distribution free*). Menurut Sugiyono (2011:211) statistik *non-parametris* digunakan untuk menganalisis data domain dan ordinal.

Uji *Wilcoxon match pairs test* dilakukan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel berpasangan (*two paired sample*) dengan data berbentuk ordinal. Hipotesis komparatif merupakan dugaan ada tidaknya perbedaan secara signifikan nilai-nilai dua kelompok atau lebih (Sugiyono 2011:150). Dalam hal ini adalah perbedaan pengenalan konsep ukuran sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media realia.

Tabel 3

Tabel Penolong Uji *Wilcoxon Match Pairs Test*

Nama	X	Y	Beda	Tanda Jenjang			
			X-Y	Jenjang	+	-	
Jumlah							

Keterangan:

X = nilai sebelum diberi perlakuan

Y = nilai sesudah diberi perlakuan

Langkah-langkah menganalisis tabel adalah sebagai berikut Sudjana (2005:450).

a. Memberi nomor urut untuk setiap harga mutlak selisih (Y-X). Harga mutlak yang paling kecil diberi nomor urut atau peringkat 1, harga mutlak selisih berikutnya diberi nomor urut 2, dan harga mutlak terbesar diberi nomor urut n. Jika terdapat selisih yang harga mutlaknya sama besar, untuk nomor urut diambil rata-ratanya.

b. Pada setiap nomor urut diberikan tanda yang didapat dari selisih (Y-X)

c. Menghitung jumlah nomor urut yang bertanda positif dan jumlah nomor urut yang bertanda negatif.

d. Untuk jumlah nomor yang didapat dari yang bertanda positif maupun negatif. Mengambil jumlah yang harga mutlaknya paling kecil. Menyebutnya jumlah ini dengan T. Jumlah T ini dipakai untuk menguji hipotesis, pengambilan keputusannya adalah:

Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka H_0 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal dari penelitian ini adalah peneliti melakukan pengukuran awal (*pre-test*) pemahaman konsep ukuran anak. Setelah mendapat data *pre-test*, peneliti memberikan *treatment* sebanyak 5 kali dan kembali melakukan observasi setelah perlakuan (*post-test*) dengan instrumen yang sama seperti *pre-test*.

Analisis Data Hasil Observasi Awal dan Hasil Observasi Setelah Perlakuan. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari data hasil observasi awal dan observasi setelah perlakuan tentang pengaruh penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap kecerdasan linguistik-verbal anak kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya, kemudian dianalisis dengan statistik non parametrik menggunakan rumus uji jenjang bertanda *Wilcoxon* (*wilcoxon matchpairs test*). Berikut perhitungan statistik dengan menggunakan tabel penolong untuk tes *wilcoxon*.

Tabel 4
perhitungan statistik dengan menggunakan tabel penolong untuk tes *wilcoxon*

	Nilai Pre-Test (X)	Nilai Post-Test (Y)	Beda		Tanda Jenjang	
			(Y-X)	Jenjang	(+)	(-)
1.	10	14	4	4,0	+4,0	-
2.	9	15	6	20,5	+20,5	-
3.	9	14	5	12,5	+12,5	-
4.	9	14	5	12,5	+12,5	-
5.	10	15	5	12,5	+12,5	-
6.	9	14	5	12,5	+12,5	-
7.	8	13	5	12,5	+12,5	-
8.	9	14	5	12,5	+12,5	-
9.	10	14	4	4,0	+4,0	-
10.	9	14	5	12,5	+12,5	-
11.	12	16	4	4,0	+4,0	-
12.	12	16	4	4,0	+4,0	-
13.	10	13	3	1	+1	-
14.	9	14	5	12,5	+12,5	-
15.	9	14	5	12,5	+12,5	-
16.	9	15	6	20,5	+20,5	-
17.	9	15	6	20,5	+20,5	-
18.	9	14	5	12,5	+12,5	-
19.	9	15	6	20,5	+20,5	-
20.	9	16	7	23,5	+23,5	-
21.	10	15	5	12,5	+12,5	-
22.	10	15	5	12,5	+12,5	-
23.	9	16	7	23,5	+23,5	-
24.	8	12	4	4,0	+4,0	-
Jumlah					T+=300	T0= 0

Hasil Berdasarkan tabel hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji jenjang *Wilcoxon*, diketahui bahwa nilai t hitung yang diperoleh yaitu 0. Penentuan t hitung menurut Sugiyono (2010:264) yaitu diambil dari jumlah jenjang yang kecil tanpa memperhatikan tanda t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel. Cara mengetahui t tabel yaitu menentukan (n,α) , dimana n = jumlah sampel dan α = taraf signifikansi 5% sehingga t tabel yang diperoleh yaitu 81. Mengetahui jumlah angka yang diperoleh dari t tabel berjumlah 81 berarti t hitung < t tabel ($0 < 81$).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh pada saat observasi awal dan setelah perlakuan, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran (*Role Playing*) berpengaruh terhadap kecerdasan linguistik-verbal pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 3 Surabaya dengan nilai rata-rata hasil *pre-test* 9,42 dan rata-rata

hasil *post-test* 14,45. Teknik analisis data yang diperoleh yaitu T hitung= 0 lebih kecil dari T tabel = 81.

Data tersebut kemudian dianalisis dengan uji jenjang *Wilcoxon* sehingga dapat diketahui bahwa t hitung = 0 lebih kecil dari t tabel = 81 dan hasil pengambilan keputusannya yaitu: Ha diterima karena t hitung < t tabel ($0 < 81$) dan H_0 ditolak karena t hitung > t tabel ($0 > 81$). Berdasarkan hasil perhitungan diatas, menjawab hipotesis bahwa pembelajaran menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) ada pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap kecerdasan linguistik-verbal pada anak TK A Aisyiyah 3 Surabaya. Terbukti bahwa pada anak kelompok A mampu memahami dan mengikuti perintah, berusaha untuk menulis abjad dasar, mulai membaca kata-kata sederhana, mengenal abjad dengan baik dan memperlihatkan minat terhadap buku-buku lebih baik pada saat pembelajaran terakhir yaitu pada kegiatan observasi terakhir setelah diberi perlakuan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru bisa memberikan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk meningkatkan kecerdasan linguistik-verbal, karena terbukti pada penelitian ini anak terdapat peningkatan kecerdasan linguistik-verbal anak setelah diberi perlakuan.
2. Dengan adanya bukti bahwa metode bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini kelompok A, maka metode ini layak diterapkan kepada anak usia dini pada umumnya.
3. Guru dapat meniru kesuksesan meningkatkan kecerdasan linguistik-verbal ini melalui metode bermain peran (*Role Playing*), dengan langkah-langkah sesuai dengan yang digunakan oleh peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VI. Jakarta: Rineka Cipta
- Asfandiyar, Andi Yudha. 2009. *Kenapa Guru Harus Kreatif*. Bandung : Mizan Media Utama
- Asmawati, Luluk. 2009. *Perencanaan Pembelajaran Paud*. Jakarta: Rosda
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Dinas Pendidikan. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 tahun 2009*. Jakarta: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, Bidang Pendidikan TK, SD, dan Pendidikan Khusus
- Gardner, Howard. 2013. *Multiple Intelligences*. Jakarta : Daras Books
- Hurlock, Elizabeth B. 1997. *Perkembangan Anak 1*. Jakarta: Erlangga

- Lwin dkk. 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta : PT Indeks
- Latipun. 2011. *Psikologi Eksperimen*. Malang : UMM Press
- Martuti. 2008. *Mengelola PAUD*. Yogyakarta : Kreasi Wacana
- Masitoh. 2006. *Strategi Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Moeslichatoen, 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Musfiroh, Takdiroatun. 2008. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Santrock, JW. 2008. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Statistik Non parametris untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- TIM. 2006. *Panduan Penulisan Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press
- Yuliani, Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks

