

IMPROVING CHILDREN'S SPEAKING ABILITY THROUGH ROLE PLAY IN MAWADDAH KINDERGARTEN IN PADANG KUNYIK KAMANG MAGEK KABUPATEN AGAM

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK MELALUI BERMAIN PERAN DI TAMAN KANAK-KANAK MAWADDAH PADANG KUNYIK KAMANG MAGEK KABUPATEN AGAM

Andriani¹

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang,
andriania619@gmail.com

ABSTRACT

This study is based on the ability to speak to the kindergarten children Mawaddah Padang Kunyik underdeveloped . It can be seen when there are children who want to talk, even then the teacher who starts asking questions first, there are children who do not want to answer the teacher's questions to express their opinions, ideas, thoughts and wishes in communicating with the teacher and friends, and the child is also hesitant in speaking and it is difficult to choose the words to be spoken. One of the efforts made to improve speaking skills in children is through role playing. The purpose of the study is to improve speaking skills in children. This type of research is classroom action research with the subjects of 15Mawaddah Padang Kunyik kindergarten children in the 2018-2019 school year, This research was conducted with two cycles each cycle consisting of 3 meetings. Data obtained from the results of observation and documentation. Observations analyzed by percentage. The results of the study obtained an increase in children's speaking skills through role playing in communicating verbally, answering complex questions, and expressing feelings and ideas in the game. So it can be concluded that role playing in learning can improve children's speaking skills.

Keywords: *Speaking ability, role-playing*

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada kemampuan berbicara anak Taman Kanak-kanak Mawaddah Padang Kunyik yang belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat saat ada anak yang mau berbicara, itupun guru yang memulai bertanya terlebih dahulu, ada anak yang tidak mau menjawab pertanyaan guru untuk menyampaikan pendapat, ide, pikiran dan kehendaknya dalam berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya, serta anak juga ragu-ragu dalam berbicara dan sulit memilih kata-kata yang akan diucapkan. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak adalah melalui bermain peran. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek 15 orang anak-anak Taman Kanak-kanak Mawaddah Padang Kunyik tahun ajaran 2018-2019. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus setiap siklus terdiri 3 kali pertemuan. Data didapat dari hasil observasi dan dokumentasi. Kemudian hasil observasi dianalisis dengan teknik persentase. Hasil penelitian diperoleh peningkatan kemampuan berbicara anak melalui bermain peran dalam berkomunikasi secara lisan, menjawab pertanyaan secara kompleks, serta mengungkapkan perasaan dan ide dalam permainan. Jadi dapat disimpulkan melalui bermain peran dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak.

Kata Kunci : *Kemampuan berbicara, bermain peran*

■ Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan pra sekolah bertujuan membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan, sikap, pengetahuan yang diperlukan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan non formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun, sebelum memasuki awal pendidikan dasar.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dicapai anak usia dini adalah bahasa. Bahasa salah satu alat komunikasi antar manusia dalam kehidupan sehari-hari, seorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan berbahasa/literasi anak terdiri dari empat aspek, yaitu kemampuan menyimak/mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Yaswinda dan Yulsyofriend, 2018).

Depdiknas (2007) menyatakan kemampuan berbicara ialah kemampuan anak berkomunikasi secara lisan dengan orang lain. Kemampuan ini memberikan gambaran tentang anak dalam merangkai kosa kata yang telah dipahami menjadi rangkaian pembicaraan yang tersusun. Seperti menggunakan dan menjawab pertanyaan apa, dimana, mengapa dan bagaimana secara sederhana, berkomunikasi secara lisan, memberikan keterangan atau informasi tentang suatu hal, menjawab pertanyaan tentang keterangan atau informasi yang sederhana dan Mengungkapkan perasaan dan ide dalam permainan ketika sedang bermain peran.

Berbicara bukan hanya pengucapan kata atau bunyi, juga suatu alat untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan, pikiran, ide atau perasaan. Dhieni (2015:5.18) mengemukakan tipe perkembangan berbicar anak antara lain: 1) *Egocentric Speech*: saat anak berusia 2-3 tahun anak berbicara kepada dirinya sendiri (*monolog*). Perkembangan berbicaranya berpesan dalam mengembangkan kemampuan berfikirnya. 2) *Soscialized Speech*: terjadi saat anak berinteraksi dengan teman dan lingkungannya. Berfungsi untuk mengembangkan adaptasi sosial anak. Bentuk *Soscialized Speech*, yaitu saling tukar informasi untuk tujuan bersama, penilaian terhadap ucapan dan tingkah laku orang lain, kenyaringan suara, kelancaran dalam berbicara serta relevan, dan penguasaan terhadap topik tertentu.

■ Pada anak usia dini berbicara hanya sebatas mampu untuk mengkomunikasikan kepada orang lain, komunikasi berarti suatu pertukaran pikiran dan perasaan (Hurlock, 1978: 176). Jadi bicara merupakan hal yang penting bagi anak untuk mengkomunikasikan segala ungkapan dan keinginan dalam dirinya. Widarmi, dkk, (2011:8.32) menyatakan bermain peran adalah bermain pura-pura, main khayalan atau main fantasi, ketika anak sedang bermain peran, ia pura-pura menjadi seorang atau sesuatu yang berbeda dengan dirinya, misalnya anak memakai sepatu ibunya karena ia sedang pura-pura menjadi ibunya atau sewaktu anak laki-laki memakai baju kemeja ayahnya, sebenarnya ia sedang pura-pura menjadi ayahnya. Saat anak main peran di sentra main peran anak belajar berbagai hal yaitu munculnya keaksaraan, konsep matematika, ilmu pengetahuan alam, pengetahuan sosial dan seni, pijakan penataan lingkungan main anak perlu karena anak menggunakan seluruh indranya untuk belajar dari orang dan lingkungan sekitarnya. Karena dukungan dari orang yang dewasa akan mempercepat proses belajar anak, anak dapat bereksplorasi dengan alat dan bahan secara tepat.

Mulyasa (2004:141) mengemukakan empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran: 1) Secara implisit, dapat mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman yang menitik beratkan isi pelajaran pada situasi, 2) Memungkinkan peserta didik mengungkapkan perasaan yang tidak diketahui tanpa bercermin kepada orang lain, 3) berasumsi pada emosi dan ide yang dapat diangkat ketaraf sadar dan ditingkatkan melalui proses kelompok, 4) berasumsi proses psikologi tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diwujudkan dengan nyata melalui kombinasi pemerana secara spontan. Bermain peran merupakan kegiatan bermain aktif yang sangat disukai oleh anak usia dini, karena anak pada usia dini suka berfantasi dan berimajinasi, selain itu dunia anak adalah dunia bermain. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi bermain seperti yang dikemukakan Upton (2012 :143) diantaranya;1) pengaruh keluarga, keluarga mempunyai faktor penting dalam kegiatan bermain anak; 2) jender, perbedaan jender penggunaan mainan ditemukan pada anak usia prasekolah, anak cenderung memilih, permainan yang sesuai dengan jender mereka;3) umur, kegiatan bermain dipengaruhi oleh tahap perkembangan.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di TK Mawaddah Padang Kunyik Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam, peneliti menemukan kemampuan berbicara

■ anak masih belum berkembang secara optimal, hal ini terlihat saat ada anak yang mau berbicara, itupun guru yang memulai bertanya terlebih dahulu, ada anak yang tidak mau menjawab pertanyaan guru untuk menyampaikan pendapat, ide, pikiran dan kehendaknya dalam berkomunikasi dengan guru dan teman-temannya, serta anak juga ragu-ragu dalam berbicara dan sulit memilih kata-kata yang akan diucapkan. Hal ini dikarenakan metode yang diterapkan guru belum tepat dan belum bervariasi dalam membangkitkan minat anak.

Berkenaan dengan itu maka guru dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak dengan menggunakan metode yang cocok, menarik dan tidak membosankan bagi anak. Salah satu kegiatan yang dilakukan adalah bermain peran, dengan kegiatan ini anak akan dapat bermain, saling berinteraksi, berkomunikasi secara lisan dengan teman dan lingkungan sekitarnya. Agar tercapai tujuan perkembangan Kemampuan berbicara anak dengan cara melakukan suatu permainan yang menyenangkan dengan demikian kemampuan berbicara anak dapat berkembang secara optimal.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui proses yang terdiri dari empat tahap antara lain: (a) Tahap perencanaan (*planning*), (b) Tahap tindakan (*action*), (c) pengamatan (*Observation*), (d) Refleksi (*reflection*).

Penelitian ini pelaksanaannya di Taman Kanak-kanak Mawaddah Padang Kuyik kenagarian Kamang Mudik Kecamatan Kamang Magek. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan September-November 2018 semester I tahun pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian ini adalah anak Taman Kanak-kanak Mawaddah Padang Kuyik Kecamatan Kamang Magek yang berjumlah 15 orang, terdiri dari 10 orang laki-laki dan 5 orang perempuan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan serta mendokumentasikan kegiatan anak. Teknik analisa data dihitung menggunakan rata-rata persentase anak yang dikemukakan oleh Syafril (2010:18).

Keterangan:

$$\text{Peningkatan Ker Mawaddah Pad} \quad P = \frac{f}{N} \times 100 \% \quad \text{Anak Melalui Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Magek Kabupaten Agam}$$

P = angka persentase

f = frekuensi aktivitas anak

N = jumlah siswa satu kelas

Untuk mendapatkan hasil dari perkembangan capaian anak, menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2010:11) guru melakukan pencatatan hasil penilaian dengan metode sebagai berikut:

(BSB) = Berkembang Sangat Baik

(BSH) = Berkembang Sesuai Harapan

(MB) = Mulai Berkembang

(BB) = Belum Berkembang

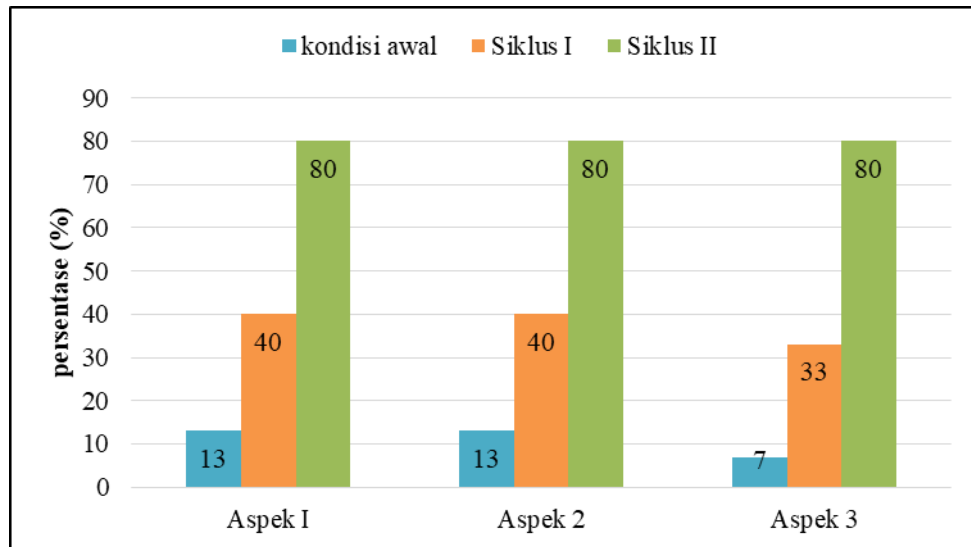
Hasil Penelitian

Peningkatan kemampuan berbicara anak melalui bermain peran di TK Mawaddah Padang Kuyik terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran (Kategori Berkembang Sangat Baik)

No	Aspek yang diamati	Kondisi awal %	Siklus I %	Siklus II %	Keterangan
1	Berkomunikasi secara lisan	13	40	80	Meningkat
2	Menjawab pertanyaan secara kompleks	13	40	80	Meningkat
3	Mengungkapkan perasaan dan ide dalam permainan	7	33	80	Meningkat
	Rata-rata	11	38	80	Meningkat

Grafik 1. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran (Kategori Berkembang Sangat Baik)

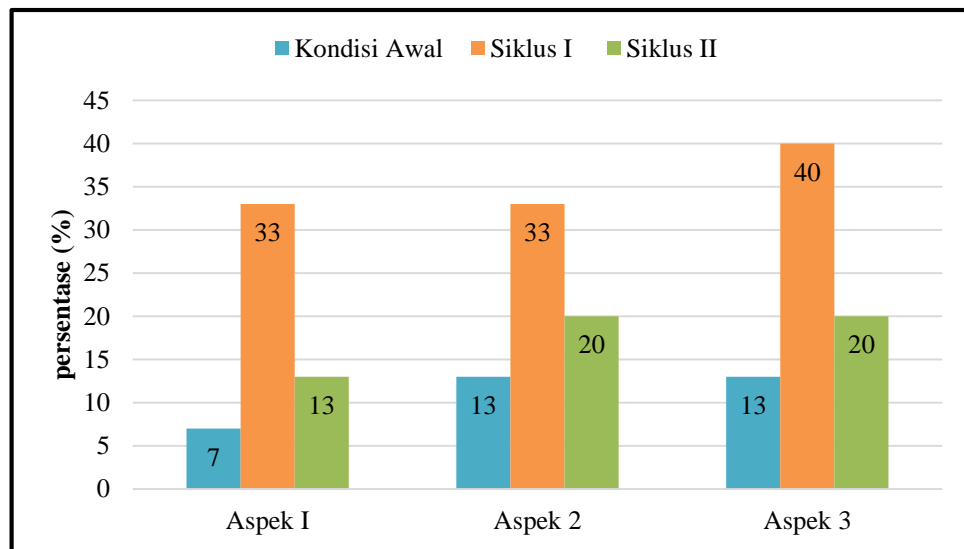


Berdasarkan tabel dan grafik diatas, hasil observasi peningkatan kemampuan berbicara anak melalui bermain peran, aspek pertama anak mampu berkomunikasi secara lisan pada kondisi awal persentase 13%, siklus I persentase naik 40%, dan pada siklus II persentase naik menjadi 80 %. Aspek kedua anak mampu menjawab pertanyaan secara kompleks pada kondisi awal persentase 13%, siklus I persentase naik 40% dan pada siklus II naik menjadi 80%. Pada aspek ketiga anak mampu mengungkapkan perasaan dan ide dalam permainan, pada kondisi awal persentase 7, pada siklus I persentase naik 33% dan pada siklus II naik menjadi 80%.

Tabel 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran (Kategori Berkembang Sesuai Harapan)

No	Aspek yang diamati	Kondisi awal %	Siklus I %	Siklus II %	Keterangan
1	Berkomunikasi secara lisan	7	33	13	Menurun
2	Menjawab pertanyaan secara kompleks	13	33	20	Menurun
3	Mengungkapkan perasaan dan ide dalam permainan	13	40	20	Menurun
	Rata-rata	11	35	18	Menurun

Grafik 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran (Kategori Berkembang Sesuai Harapan)

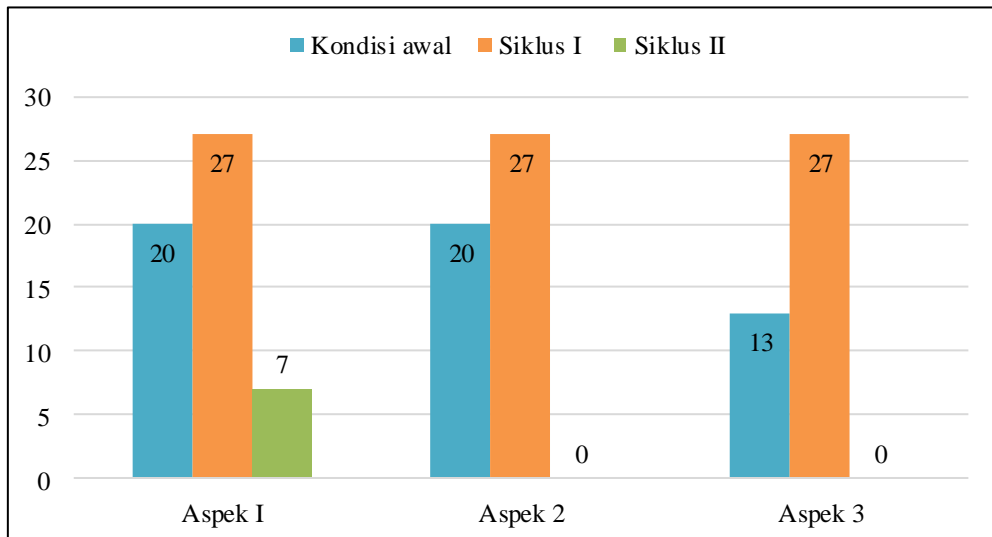


Berdasarkan tabel dan grafik di atas, hasil observasi peningkatan kemampuan berbicara anak melalui bermain peran, aspek pertama anak mampu berkomunikasi secara lisan pada kondisi awal persentase 7%, pada siklus I persentase 33% dan pada siklus II persentase turun menjadi 13%. Pada aspek kedua anak mampu menjawab pertanyaan secara kompleks pada kondisi awal persentase 13%, pada siklus I dengan persentase 33% dan pada siklus II turun menjadi 20%. Pada aspek ketiga anak mampu mengungkapkan perasaan dan ide dalam permainan pada kondisi awal persentase 13%, pada siklus I dengan persentase 40% dan pada siklus II persentase turun menjadi 13%.

Tabel 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran (Kategori Mulai Berkembang)

No	Aspek yang diamati	Kondisi awal %	Siklus I %	Siklus II %	Keterangan
1	Berkomunikasi secara lisan	20	27	7	Menurun
2	Menjawab pertanyaan secara kompleks	20	27	0	Menurun
3	Mengungkapkan perasaan dan ide dalam permainan	13	27	0	Menurun
	Rata-rata	18	27	0	Menurun

■ Grafik 3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran (Kategori Mulai Berkembang)

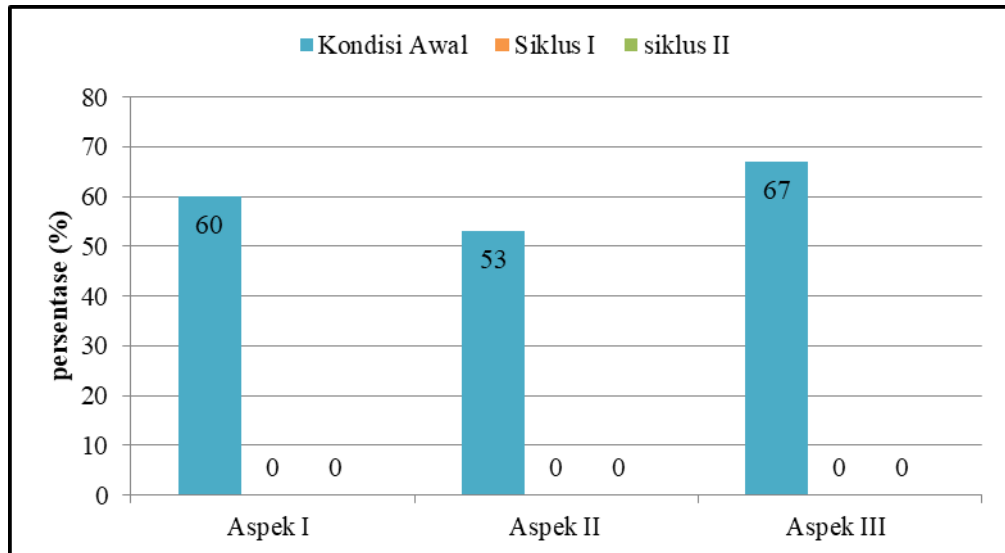


Berdasarkan tabel dan grafik diatas, hasil pobservasi peningkatan kemampuan berbicara ana melalui bermain peran, aspek pertama anak dapat berkomunikasi secara lisan pada kondisi awal 20%, pada siklus I persentase 27% dan pada siklus II persentase turun menjadi 7%. Pada aspek kedua anak mampu menjawab pertanyaan secara kompleks pada kondisi aawal persentase 20%, pada siklus I persentase 27% dan pada siklus II persentase turun menjadi 0%. Pada aspek anak mampu Mengungkapkan perasaan dan ide dalam permainan pada kondisi awal persentase 13%, pada siklus I persentase 27% dan pada siklus II persentase turun menjadi 0%.

Tabel 4. Hasil Observasi Penigkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran (Kategori Belum Berkembang).

No	Aspek yang diamati	Kondisi awal %	Siklus I %	Siklus II %	Keterangan
1	Berkomunikasi secara lisan	60	0	0	Menurun
2	Menjawab pertanyaan secara kompleks	53	0	0	Menurun
3	Mengungkapkan perasaan dan ide dalam permainan	67	0	0	Menurun
	Rata-rata	60	0	0	Menurun

■ Grafik 4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran (Kategori Belum Berkembang)



Berdasarkan tabel dan grafik diatas, hasil observasi peningkatan kemampuan berbicara anak melauai bermain peran, aspek pertama anak dapat berkomunikasi secara lisan pada kondisi awal persentase 60%, pada siklus I dan siklus II sudah tidak ada lagi, persentase 0%. Pada aspek kedua anak mampu menjawab pertanyaan secara kompleks pada kondisi awal persentase 53%, pada siklus I dan Siklus II sudah tidak ada lagi persentase 0%. Pada aspek anak mampu Mengungkapkan perasaan dan ide dalam permainan pada kondisi awal persentase 67%, pada siklus I dan I sudah tidak ada lagi persentase 0%. Berdasarkan hasil deskripsi di atas, Persentase kemampuan berbicara anak meningkat hingga 75% dan sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Pembahasan

Kemampuan anak dalam berbicara pada kondisi awal rendah. Peneliti melaksanakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui kegiatan bermain peran, setelah diadakan penelitian pada siklus I dan siklus II, terlihat adanya peningkatan. Pada siklus I rata-rata kemampuan anak meningkat namun belum mencapai KKM. Maka penelitian dilanjutkan pada siklus II, dan terlihat adanya peningkatan, dengan rata-rata kemampuan anak meningkat hingga 80%. Dari hasil

■ analisis, peningkatan kemampuan anak tersebut telah mencapai hasil sesuai KKM, dengan demikian kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak.

Peningkatan kemampuan berbicara anak melalui bermain peran terlihat anak dapat berkomunikasi secara lisan, dapat menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, dapat mengungkapkan perasaan dan ide dalam permainan. Ini merupakan langkah awal dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak. Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bahasa melalui lisan, contoh mengulangi kalimat sederhana, berpartisipasi dalam percakapan, menyebutkan kata-kata yang dikenal, menjawab pertanyaan sehingga kemampuan berbicara di stimulasi dengan kegiatan bermain sesuai dengan karakteristik anak gemar bermain. Sebagaimana yang dikemukakan Suratno (2005:76) bahwa bermain adalah aktivitas yang paling dominan dan banyak diinginkan anak, bermain akan menumbuhkan kemampuan anak untuk menciptakan gagasan baru, bersuka cita terhadap hal yang baru dan menciptakan suatu keadaan yang baru. Selain itu Susanto (2011) berpendapat bahwa dunia anak adalah dunia bermain sehingga bermain merupakan metode yang cocok untuk mengembangkan aspek yang ada dalam diri anak termasuk kemampuan berbicara.

Tanpa disadari anak telah berkomunikasi secara lisan dengan jelas didepan guru dan temannya, menjawab pertanyaan secara kompleks, anak mau mengungkapkan perasaan dan ide dalam permainannya. Dalam hal ini terlihat anak tidak lagi merasa ragu-ragu dan malu berarti anak sudah merasa bisa untuk berbicara lancar dalam berkomunikasi dengan teman dan gurunya. Terlihat dari semua aspek perkembangan telah mengalami peningkatan setiap siklusnya. Lebih jelasnya dapat dilihat pada aspek-aspek berikut ini:

Keberhasilan dalam aspek berkomunikasi secara lisan, terlihat pada kondisi awal nilai berkembang sangat baik masih rendah dengan rata-rata 13%, kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I, maka mengalami peningkatan menjadi 33%, pada siklus II meningkat lagi dengan rata-rata 80% berarti kemampuan anak telah mencapai KKM. Hal ini didukung oleh pendapat Madyawati (2016:158) bahwa bermain peran akan membuat anak berbicara seperti karakter atau orang yang diperankannya, dapat memperluas kosakata anak dan apabila anak sering mengulang dialaog yang pernah dia dengar dari suatu adegan dapat membuat anak lebih percaya diri dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri. Selain itu saat kita mengajarkan anak berkomunikasi dan membantu

■ mereka berkomunikasi maka secara tidak langsung akan mengatur perilaku mereka sendiri (Warner dan Sharon 2006:192). Sejalan dengan Allen dan Marotz (2010:151) menyatakan bahwa anak usia 5-6 tahun dalam perkembangan berbicaranya mampu mengucapkan kalimat dengan lima, tujuh sampai sepuluh kata atau bisa juga kalimat lebih panjang, suka berbicara tanpa henti atau mengoceh, bercakap-cakap seperti orang dewasa, berbicara sendiri sambil menentukan langkah untuk memecahkan masalah sederhana.

Keberhasilan dalam aspek menjawab pertanyaan secara kompleks, terlihat pada kondisi awal nilai berkembang sangat baik masih belum berkembang yaitu rata-rata 13%, kemudian dilakukan tindakan pada siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata 40%, sedang pada siklus II sudah meningkat dengan nilai rata-rata 80% berarti sudah mencapai KKM. Hal sejalan dengan pendapat Hilderbrand (1990:289-290) mengatakan kemampuan bicara anak akan lebih mantap apabila anak memberi arti kata-kata baru, menggabungkan kata-kata baru serta memberikan pernyataan dan pertanyaan. Moeslichatoen (2004:94) juga berpendapat untuk memperoleh kemajuan pengembangan bahasa anak guru dapat melakukan tanya jawab dengan anak yang dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata. Sejalan dengan itu pendapat lainnya dari Dirjen Paud (2015:22) mengatakan metode bermain peran dalam proses belajar dan pembelajaran dapat memberi manfaat salah satunya menstimulasi/ memancing peserta didik untuk bertanya.

Keberhasilan pada aspek mengungkapkan perasaan dan ide dalam permainan kategori berkembang sangat baik pada kondisi awal persentase 7%, pada siklus I dengan persentase 33% dan pada siklus II naik menjadi 80%. Hal ini sejalan dengan Moechlisatoen (2005:91-92) bahwa dalam percakapan diperlukan keterampilan berbicara, untuk menyatakan keinginan, pikiran dan perasaan anak dengan bertanya, untuk menyatakan apa yang diketahui dan dialami anak, menyatakan perasaan senang dan tidak senang dan menyatakan keinginan untuk memiliki sesuatu atau melakukan sesuatu.

Bermain peran selain meningkatkan berbicara anak, juga dapat membangun kepercayaan diri pada anak, hal ini terlihat dalam manfaat bermain peran Madyawati (2016:158) menjelaskan dengan berpura-pura menjadi apapun yang anak inginkan dapat membuat anak merasakan sensasi menjadi karakter-karakter yang diinginkannya sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dirinya.

■ Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan berbicara anak melalui bermain peran maka kesimpulan yang dapat diambil : Hasil pengolahan data siklus I dan II menunjukkan kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak dengan bekerjasama dan berinteraksi dengan temannya, karena dalam bermain peran anak belajar menyampaikan informasi dan saling tanya jawab dengan temannya. Hal ini dapat dilihat pada penilaian kategori berkembang sangat baik (BSB), pada aspek pertama anak mampu berkomunikasi secara lisan kondisi awal persentase 13%, siklus I persentase meningkat 40%, dan pada siklus II meningkat menjadi 80%. Pada aspek kedua anak mampu menjawab pertanyaan secara kompleks pada kondisi awal persentase 13%, siklus I persentase naik 40% dan pada siklus II persentase naik menjadi 80%. Pada aspek ketiga anak mampu mengungkapkan perasaan dan ide dalam permainan, pada kondisi awal persentase 7%, pada siklus I persentase naik 33% dan pada siklus II naik menjadi 80%. Dengan demikian bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak.

Berdasarkan simpulan diatas, berikut beberapa hal yang dapat peneliti uraikan menjadi saran : 1 Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, guru harus lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran bermain peran; 2. Media yang digunakan hendaknya bervariasi dan dapat menarik minat anak terhadap pembelajaran; 3. Bagi peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian tentang peningkatan pengenalan huruf anak dengan media dan cara yang lain; dan 4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan dan menambah wawasan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Allen, K. Eileen dan Lynn R Marotz. 2010. *Profil Perkembangan Anak Prakelahiran Hingga Usia 12 Tahun Edisi 5*. Jakarta: Indeks.
- Arsjad, Maidar G & Mukti. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Depdiknas. 2009. *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca Dan Menulis Melalui Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.

Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Mawaddah Padang Kunyik Kamang Magek Kabupaten Agam

Jurnal Ilmiah Pesona PAUD
 Vol 5, No. 2 (2018)
 ISSN 2337-8301
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/index>

- Dhieni, Nurbiana. dkk. 2015. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran Paud*. Yogyakarta: Ar-Rzz Media.
- Gunarti, Winda. 2017. *Metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini*. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid I*. Alih Bahasa: Agus Dharma.
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kundar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2010. *Kurikulum Taman Kanak-Kanak Pedoman Penilaian Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan. 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Pendidikan anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*. Jakarta : Kencana.
- Moeslhcatoen R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Rineka Cipta
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2010. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. Dalam Buku 2: Pendidikan Guru Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Ryon 11, Kementerian Pendidikan Nasional, UNY. Nasar). Jakarta: PT Indeks.
- Sit, Masganti. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Depok: Kencana.
- Seefeldt, C. & Wasik, B. A. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Penerjemah: Pius Setia.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Y Yaswinda and Y Yulsyofriend. 2018. *Development Literacy Based on the Neuroscience Theory for Early Childhood in Digital Era*. 4th International Conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018). Atlantis Press

Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Mawaddah Padang Kunyik Kamang Magek Kabupaten Agam