

### **PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA RESEPTIF ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) DI KELOMPOK B PAUD BAEN HUSAR KABUPATEN BELU**

Maria Anika Hoar <sup>1)</sup>[tikaklau523@gmail.com](mailto:tikaklau523@gmail.com)

<sup>1)</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Makassar, Indonesia

#### **Abstrak**

Pengetahuan bahasa reseptif anak masih kurang berkembang ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya karena proses pembelajaran jarang dilakukan di luar kelas. Metode bermain peran (*role playing*) sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu anak didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana meningkatkan kemampuan bahasa usia dini melalui metode bermain peran (*role playing*) di kelompok B PAUD Baen Husar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini melalui metode bermain peran (*role playing*) di kelompok B PAUD Baen Husar kabupaten Belu. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang fokuskan pada situasi kelas. Pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisa data Penelitian tindakan Kelas dilaksanakan dalamangkaian langkah dengan beberapa siklus, dimana dalam satu siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada siklus I dan II maka penulis dapat menyimpulkan bahwa metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini 5-6 tahun di PAUD Baen Husar Kabupaten Belu. Hal ini terlihat dari adanya Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak. Anak didik yang berkembang sangat baik/BSB pada siklus I pertemuan ke I dengan empat indikator mencapai 30%, Pada pertemuan 2 dengan empat indikator mencapai 30%, Kemudian pada siklus II pertemuan ke-1 dengan empat indikator mencapai 30%. Pada pertemuan ke-2 dengan empat indikator mencapai 80%.

**Kata Kunci: Bahasa Reseptif, Bermain Peran, PAUD**

## 1. PENDAHULUAN

Implementasi standar proses pendidikan, guru merupakan komponen yang sangat penting, sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat tergantung pada guru sebagai ujung tombak oleh karena itu upaya peningkatan kualitas pendidikan seharusnya dimulai dari membenahan kemampuan guru. Salah satu kemampuan yang dimiliki guru adalah bagaimana merancang suatu strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau kompetensi yang akan dicapai, karena yakin tidak semua tujuan bisa dicapai oleh hanya satu strategi tertentu.<sup>1</sup>

Bermain peran (*role playing*) dapat dipusatkan pada aktifitas sehari-hari seperti di sekolah. Menurut Hurlock, bermain peran seringkali disebut “bermain pura-pura” yaitu suatu bentuk bermain aktif dimana anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain kitamang yang sebenarnya. Bermain peran (*role playing*) sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu anak didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran anak didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain.

Pentingnya pengembangan bahasa anak melalui metode bermain peran karena bahasa adalah bentuk komunikasi, lisan, tertulis atau tanda yang didasarkan pada system simbol. Karena itu pengembangan bahasa melalui metode bermain peran sangat penting karena dapat melatih daya tangkap, melatih peserta didik untuk berbicara lancar. Kemampuan berkomunikasi merupakan salah satu kemampuan yang penting untuk dimiliki seseorang. Melalui komunikasi kita mengekspresikan perasaan, keinginan, kebutuhan, ide pikiran dan bertukar informasi. Melalui komunikasi kita dapat berinteraksi dengan orang lain.

Peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini umumnya masih relatif kurang karena pendidikan anak usia dini merupakan awal atau permulaan untuk belajar memahami lingkungan sekitarnya. Pada tanggal 19 Oktober 2020 hasil wawancara dengan salah satu guru di Paud Baen Husar mengatakan bahwa menggunakan metode bermain peran (*role playing*) ini sangat bagus, karena disini dapat kita lihat anak berperan atau bertingkah laku sebagai pribadi orang lain. Memang menggunakan metode ini membutuhkan waktu yang panjang, akan tetapi hasilnya cukup memuaskan karena melalui bermain peran anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya sehingga secara bersama-sama anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap dan nilai. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengambil judul peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini melalui metode bermain peran (*role playing*) di kelompok B usia 5-6 tahun di PAUD Baen Husar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah pokok yaitu; bagaimana meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini melalui metode bermain peran (*role playing*) di kelompok B PAUD Baen Husar Kabupaten Belu? Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas

---

<sup>1</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Cet.1; Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2006), h. 1

adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini melalui metode bermain peran (*role playing*) di kelompok B PAUD Baen Husar kabupaten Belu.

Dengan adanya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan perbaikan pembelajaran, diperoleh beberapa manfaat bagi siswa, guru dan sekolah. Secara teoretis, 1) dapat menambah ilmu pengetahuan serta dapat membangkitkan semangat guru agar lebih kreatif lagi, 2) sebagai informasi pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini melalui metode bermain peran (*role playing*). Secara Praktis, 1) Manfaat bagi anak didik, dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak ketika mereka berada dalam lingkup masyarakat serta dapat mengontrol diri mereka sendiri. 2) Manfaat bagi guru, agar guru menjadi kreatif supaya anak lebih berkembang sehingga dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada anak. 3) Manfaat bagi sekolah, dapat menambahkan media dan alat peraga anak sehingga kebutuhannya terpenuhi dalam bermain.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Kemampuan Bahasa Reseptif

Bahasa adalah bentuk komunikasi, lisan, tertulis atau tanda, yang didasarkan pada sistem simbol. Semua bahasa manusia adalah generatif (diciptakan).<sup>2</sup> Manusia tidak berfikir hanya dengan otaknya, tetapi dituntut untuk menyampaikan pikirannya dengan bahasa yang dapat dimengerti orang lain (Dhieni dkk, 2005: 1.1). Manusia yang mampu berfikir baik dan mempunyai ide yang bagus tidak akan berarti apa-apa apabila pendapatnya tidak diungkapkan, begitu pula apabila seseorang tidak mampu memahami maksud ucapan dari orang lain, maka anak tersebut tidak dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang lain. Menurut Morrison (2012: 223) Bahasa adalah ketrampilan persiapan yang paling penting. Anak membutuhkan ketrampilan bahasa untuk dapat berhasil disekolah dan dalam hidup.

Menurut Dhieni (2005: 5.5) Membaca merupakan ketrampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif, membaca merupakan suatu proses mengonstruksi arti dimana terdapat interaksi 5 antara tulisan yang dibaca anak dan pengalaman yang pernah diperoleh. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai ketrampilan.<sup>3</sup> Bahasa reseptif muncul hanya setelah bahasa batini (inner) berkembang pada tingkat tertentu. Pada sekitar usia delapan bulan anak mulai menunjukkan bahwa dia sedikit memahami apa yang dikatakan kepadanya, mampu merespon dengan benar bila namanya di panggil, mengenali/merespon beberapa kata benda yang ia kenali dan perintah-perintah sederhana.

Bahasa reseptif adalah kemampuan untuk mengerti apa yang dilihat dan apa yang didengar.<sup>4</sup> Dhieni (2008) berpendapat anak menerima dan mengekspresikan bahasa dengan berbagai cara. Keterampilan menyimak dan

---

<sup>2</sup> Santrock, *Bahasa* (2004: 67)s

<sup>3</sup> Dhieni, *Dua komponen kemampuan bahasa* (2005: 1.19)

<sup>4</sup> Judarwanto, *Bahasa reseptif* (2009)

membaca merupakan keterampilan bahasa reseptif karena dalam keterampilan ini mna bahasa diperoleh dan di proses melalui simbol visual dan verbal. Gangguan bahasa reseptif merupakan suatu keterlambatan dalam berbahasa atau berbicara dimana dilakukan penanganan dini akan sangat menolong anak dalam masalah bahasa. Penyebab kelainan berbahasa bermacam-macam yang melibatkan berbagai faktor yang dapat saling mempengaruhi antara lain kemampuan lingkungan, pendengaran, kognitif, fungsi saraf, emosi dan psikologis.<sup>5</sup>

Gejala-gejala anak dengan gangguan bahasa adalah sebagai berikut: a) Lahir – 9 bulan: Anak mulai mendengar dan mengerti, kemudian berkembanglah pengertian konseptual yang sebagian besar nonverbal. b) Sampai 12 bulan: Anak berbahasa reseptif auditorik, belajar mengerti apa yang dikatakan, pada 9 bulan meniru kata-kata spesifik misalnya dada, muh kemudian menjadi mama, papa. c) Sampai 7 tahun: Anak berbahasa ekspresif auditorik termasuk persepsi auditorik kata-kata dan menirukan suara. Pada masa ini terjadi perkembangan bicara dan penguasaan pasif kosakata sekitar 3000 kata. d) Umur 6 tahun dan seterusnya: Anak berbahasa reseptif visual (membaca). Pada saat masuk sekolah ia belajar membandingkan bentuk tulisan dan bunti perkataan (mengeja dan menulis).<sup>6</sup>

Menurut Groos (Kartono, 2007)<sup>7</sup> menyatakan bahwa bermain itu mempunyai tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rokhani. Waktu-waktu bermain merupakan kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan hidup. Bermain adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah untuk bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Karena itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk permainan. Menurut Rubin (Hirsh, 2005), menyebutkan 8 bahwa: Bermain memiliki lima unsur, ialah (1) Bermain haruslah menyenangkan dan bisa dinikmati anak, (2) Bermain seharusnya tidak boleh memiliki tujuan yang ekstrinsik, (3) Bermain haruslah spontan dan atas kehendak sendiri anak, (4) Bermain melibatkan keterlibatan aktif dari anak, (5) Bermain mengandung unsur pura pura. Pada aktivitas bermain, hampir semua anak melakukan dengan bentuk kesenangan, kegembiraan, kebebasan, kebahagiaan dan kepura-puraan. Hurlock (1988), menyatakan bahwa bermain dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Kedua jenis kegiatan bermain tersebut akan memberi kesenangan dan kebahagiaan pada anak.

Tedjasaputra (2001)<sup>9</sup>, memberi pengertian kegiatan bermain aktif sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas gerakan-gerakan tubuh, dengan membagi 8 macam kegiatan bermain yaitu, (1) Bermain bebas dan spontan, (2) Bermain konstruktif, (3) Bermain peran, (4) Bermain collecting/mengumpulkan bendabenda, (5) Bermain eksplorasi/melakukan penjelajahan, (6) Bermain games dan olahraga, (7) Bermain musik dan (8) Melamun. Sedangkan bermain pasif ialah

<sup>5</sup> Jeniffer Fusco, *Gangguan Bahasa Reseptif* (2002), h.28

<sup>6</sup> Aram D.M (1987) dan Towne (1983), *Gejala-Gejala Anak dengan Gangguan Bahasa Reseptif*

<sup>7</sup> Groos (Kartono 2007). *Bermain peran mempunyai tugas biologis*

<sup>8</sup> Hurlock, E. B. (1997). *Psikologi perkembangan suatau pendekatan rentang kehidupan* . Edisi kelima.

<sup>9</sup> Tedjasaputra (2001) *Kegiatan bermain aktif*

suatu aktivitas yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Dalam kegiatan bermain pasif, kesenangan yang diperoleh anak bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri, melainkan kesenangan yang diperoleh dari aktivitas orang lain. Kegiatan bermain pasif misalnya membaca, melihat komik, menonton film, mendengarkan radio dan mendengarkan musik.<sup>10</sup> Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang ada disekitarnya, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Maka dari itu anak belajar melalui bermain di TK haruslah didesain melalui pendekatan bermain sambil belajar seraya bermain, sehingga guru dituntut mampu merancang, merencanakan dan menetapkan model pembelajaran dalam konteks bermain. Bermain peran adalah sebuah kegiatan yang spontan dan mandiri disaat anak-anak menguji, menjernihkan dan meningkatkan pemahaman atas diri dan dunianya sendiri. Walaupun detil-detil dari setiap permainan peran anak-anak sangat bervariasi diseluruh dunia dan di budaya yang berbeda, namun tema dari permainan perannya sama.

Metode bermain peran merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut buku Metodik di Taman Kanak-Kanak Depdiknas dalam Magfiroh salah satu tujuan dari bermain peran adalah melatih peserta didik berbicara dengan lancar. Bermain peran juga merupakan permainan favorit peserta didik terutama pada masa umur 4-6 tahun. Meski terlihat sederhana, permainan ini banyak manfaatnya. Menurut Sujiono bermain peran *role playing* adalah suatu kegiatan untuk memerankan sesuatu diluar perannya sendiri agar peserta didik dapat memiliki pemahaman dan pandangan yang benar tentang sejarah di masa lampau. Strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang peserta didik baik secara sosial maupun intelektual. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.<sup>11</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan pembelajaran dimana peserta didik memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda-benda tertentu dengan menggunakan daya hayal mereka,seolah-olah mereka menjadi orang yang diperankannya.<sup>12</sup> Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 145 tahun 2014 menyatakan bahwa adapun indikator bahasa reseptif ialah: 1) Anak dapat menjawab pertanyaan sederhana. 2) Dapat membedakan perintah, pertanyaan, dan ajakan. 3) Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang terbatas. 4) Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan.

## 2. 2. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran merupakan pembelajaran yang menyenangkan. Menurut 13 buku Metodik di Taman Kanak-Kanak Depdiknas dalam Magfiroh salah satu tujuan dari bermain peran adalah melatih peserta didik berbicara dengan lancar. Bermain peran juga merupakan permainan favorit peserta didik terutama

<sup>10</sup> Hurlock, E. B. (1988). *Perkembangan Anak*. Jilid 1.

<sup>11</sup> Sujiono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*.

<sup>12</sup> Jurnal Nevi Ermita, *Bermain Peran*, September 2018, Hal 20, Diakses 23 Agustus 2020, Pukul 22:07

<sup>13</sup> Depdiknas 2011, kurikulum berbasis kompetensi Pendidikan anak usia dini 4-6 tahun

pada masa umur 4-6 tahun. Meski terlihat sederhana, permainan ini banyak manfaatnya. Menurut Sujiono bermain peran *role playing* adalah suatu kegiatan untuk memerankan sesuatu diluar perannya sendiri agar peserta didik dapat memiliki pemahaman dan pandangan yang benar tentang sejarah di masa lampau. Strategi ini menekankan sifat social pembelajaran dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang peserta didik baik secara sosial maupun intelektual. Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu diluar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan pembelajaran dimana peserta didik menggunakan daya hayal mereka, seolah-olah mereka menjadi orang yang diperankannya.<sup>15</sup> Menurut Zuhaerini<sup>16</sup> Metode ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk : a) Menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan lebih baik dilakukan langsung daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh peserta didik. b) Melatih peserta didik agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis. c) Melatih peserta didik agar mereka dapat bergaul dan memberikan kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Manfaatnya yang dapat diambil dari bermain peran adalah: a) Bermain peran dapat memberikan pemahaman secara praktis, dimana peserta didik tanpa sadar mengguakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. b) Bermain peran dapat memberikan kepada peserta didik kesenangan karena bermain peran pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain peserta didik senang karena bermain adalah dunia peserta didik.

Adapun menurut Depdikbud pelaksanaan bermain peran dalam pengembangan bahasa di Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk melatih daya tangkap, melatih peserta didik berbicara lancar, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu pengembangan intelegensi, membantu perkembangan fantasi, menciptakan suasana yang menyenangkan.<sup>17</sup>

Fungsi Bermain Peran metode bermain peran di taman kanak-kanak mempunyai beberapa fungsi yaitu: a) Mempertahankan keseimbangan. Bermain peran juga dapat memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman. Dengan adanya kegiatan bermain peran peserta didik dapat mengekspresikan perasaan serta emosi sepuas-puasnya, akan tetapi harus pada peraturan permainan yang telah ditentukan sebelum peserta didik bermain. 2) Mengembangkan kemandirian peserta didik. Dengan adanya peran yang dimainkan, peserta didik akan menghayati dan belajar bertanggung jawab dalam memerannya, seperti: peran menjadi peserta didik saleh, peran menjadi kakak yang menyayangi adik-adiknya, dan lain sebagainya. 3) Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang. Meskipun peserta didik berpura-pura berperan sebagai ibu/ayah, sopir truk, perawat dan lain sebagainya, sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk

---

<sup>14</sup> Sujiono 2013, konsep dasar anak usia dini

<sup>15</sup> Jurnal Nevi Ermita, *Bermain Peran*, September 2018, Hal 20, Diakses 23 Agustus 2020, Pukul 22:07

<sup>16</sup> Zuhaerini, *metode yang digunakan apabila pelajaran dimaksudkan* (dalam Santoso, 2011)

<sup>17</sup> Nurbiana Dhieni, *Dkk. Metode Pengembangan Bahasa*. (Jakarta : Universitas Terbuka 2010), h.7.33

mempersiapkan peserta didik melaksanakan peran tersebut kelak. 4) Meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Dengan kegiatan ini akan membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosialnya, tidak melaksanakan kehendaknya, mau berbagi dengan teman, menyanyangi sesama teman dan sebagainya. 5) Meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik. Bermain peran ini adalah permainan yang menggunakan daya khayal/imajinasi yaitu dengan menggunakan bahasa dan alat/benda tentunya untuk menghidupkan suasana dalam permainan diperlukan komunikasi antar pemain, hal ini dapat mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik melalui pengucapan kosakata yang bertambah banyak.<sup>18</sup>

Agar proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran ini sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin.

Dengan adanya langkah-langkah di atas akan memudahkan pendidik mengatur jalannya kegiatan bermain peran. Selain itu peserta didik juga memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah serta dapat mengembangkan keterampilan berbahasanya.<sup>19</sup>

### 3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan upaya yang digunakan dalam memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran. Penelitian tindakan kelas merupakan model pengembangan profesi dimana guru mempelajari cara anak didik belajar anak didik kiatnya dengan cara guru mengajar, sehingga guru dapat memperbaiki kekurangannya dalam mengajar agar berdampak pada perbaikan proses belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan guru melakukan refleksi diri, meningkatkan mutu pembelajaran, dan menumbuhkan budaya profesional di kalangan pendidik. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian berbasis inkuiri yang dilakukan oleh guru dengan cara menganalisis praktik pembelajaran yang telah dilakukan, menerapkan strategi atau metode baru dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), serta mengevaluasi hasil belajar, dalam upaya meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.<sup>20</sup>

Teknik Pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang tetap<sup>21</sup>. a) Observasi. Observasi (observation) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan

---

<sup>18</sup> Jurnal Nevi Ermita, *Fungsi Bermain Peran*, September 2018, Hal 20, Diakses 23 Agustus 2020, Pukul 22:07

<sup>19</sup> *Ibid*, h. 35

<sup>20</sup> Ridwan Abdullah Sani Sudran. *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru*. (Cet. I; Tangerang : TSmart, 2016), h. 5

<sup>21</sup> *Ibid*, h. 38

jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.<sup>22</sup> Metode Observasi digunakan untuk menjaring informasi mengenai bagaimana anak didik bersikap dan berinteraksi satu sama lain disekolah. Observasi ini dilakukan oleh pengamatan ketika ketika kegiatan sedang dilakukan. b) Wawancara. Wawancara atau *interview* dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu. Jadi *interview* adalah salah satu cara pengumpulan data dengan mengadakan dialog atau tanya jawab dengan orang yang menjadi nara sumber informasi atau keterangan secara lisan dan saling berhadapan dengan orang yang diminta keterangan. c) Dokumentasi. Dokumentasi adalah salah satu cara untuk mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Metode dokumentasi adalah alat pengumpulan data yang digunakan untuk mencari, mengenal hal-hal atau variabel yang berupa cacatan atau arsip yang berhubungan dengan diteliti dan sebagainya. Penulis menggunakan metode ini sebagai alat untuk memperoleh data tentang pendidikan kemampuan bahasa reseptif anak, memperoleh data tentang hasil untuk kerja anak dalam proses pembelajaran, kegiatan anak yang berkaitan dengan pendidikan kemampuan bahasa reseptif. Dokumentasi dapat berupa gambar\ foto yang digunakan menggambarkan secara visual proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

## **4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **4.1. Deskripsi Penelitian Siklus I**

#### *4.1.1. Perencanaan*

Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut: a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH). b) Menyiapkan pembelajaran mengenai pengetahuan bahasa anak menggunakan metode melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan. c) Menyiapkan lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung dengan 4 indikator yang diteliti yaitu anak mampu menjawab pertanyaan sederhana serta anak mampu membedakan perintah, pertanyaan, dan ajakan dan anak mampu menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang terbatas serta anak mampu melaksanakan perintah sederhana sesuai aturan yang disampaikan. Penilaian anak didasarkan dengan skor, yaitu skor 4 untuk anak yang BSB, skor 3 untuk anak yang BSH, skor 2 untuk anak yang MB, skor 1 untuk anak yang BB.

#### *4.1.2. Pelaksanaan*

Pertemuan pada siklus 1 diikuti sejumlah anak didik yaitu 10 orang anak. Dengan adanya menjawab pertanyaan sederhana ini dapat menambahkan pengetahuan bahasa anak didik. Tujuannya agar semua aspek perkembangan anak dapat dikembangkan secara optimal. Pada tahap ini Guru melaksanakan seluruh kegiatan yang sudah disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran sebelumnya. Ada beberapa tahapan jenis kegiatan yaitu Kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

---

<sup>22</sup> Nana Syaodih, Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet.9; Bandung : PT.Remaja Rosdakarya, 2013), h. 220

Pada kegiatan bermain peran Guru menyiapkan tempat dan alat untuk bermain peran. Guru menjelaskan dan memberi gambaran tentang kegiatan bermain peran yang akan dilakukan. Kemudian Guru memiliki tempat yang akan diamati anak serta menjelaskan aturan yang berlaku selama bermain peran. Aturan yang berlaku selama bermain peran yaitu masing-masing anak diberi peran, memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba melakukan peran yang dimainkan. Menerima konsekuensi bila melanggar aturan harus mengulang kembali peran yang dilakukan. Kegiatan bermain peran dengan mengambil Judul “Penjual Ayam dan Pembeli”.

Pertemuan berikutnya pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu 4 November 2020. Dengan tema binatang sub tema binatang peliharaan anjing. Pada tahap ini guru melaksanakan seluruh kegiatan yang sudah disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran sebelumnya. Ada beberapa tahapan jenis kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir.

#### 4.1.3. *Obsevasi*

Bersama dengan tahap tindakan, observasi melakukan observasi atau pengamatan. Kegiatan observasi, dilakukan untuk mengamati pengetahuan bahasa anak. Kegiatan yang meliputi seluruh aspek yang ada pada instrumen penelitian aspek tersebut anak bisa bermain peran dan mampu menyimak dan melakukan kegiatan sesuai perannya. Hasil Penelitian Pada Siklus I Pertemuan I belum menunjukkan adanya peningkatan keterampilan pengetahuan bahasa anak dalam aspek yang ada dalam instrumen penelitian. Karena anak belum bisa berperan dengan baik.

Persentase Siklus I Pertemuan I dengan Indikator Anak Mampu menjawab pertanyaan sederhana dengan jumlah anak 10 orang anak, pada anak Berkembang Sangat baik (BSB) hanya 1 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak, Mulai Berkembang (MB) 1 anak dan Belum Berkembang (BB) 7 anak. Presentase Siklus I Pertemuan I dengan Indikator Anak Mampu membedakan perintah, pertanyaan dan ajakan dengan jumlah anak 10 orang anak, pada anak Berkembang Sangat baik (BSB) hanya 1 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak, Mulai Berkembang (MB) 1 anak dan Belum Berkembang (BB) 7 anak. Presentase Siklus I Pertemuan I dengan Indikator Anak Mampu menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang terbatas dengan jumlah anak 10 orang anak, pada anak Berkembang Sangat baik (BSB) hanya 2 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 0 anak, Mulai Berkembang (MB) 3 anak dan Belum Berkembang (BB) 5 anak. Presentase Siklus I Pertemuan I dengan Indikator Anak Mampu melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan dengan jumlah anak 10 orang anak, pada anak Berkembang Sangat baik (BSB) hanya 2 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak, Mulai Berkembang (MB) 3 anak dan Belum Berkembang (BB) 4 anak.

Peresentase Siklus I Pertemuan 2 dengan Indikator Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana dengan jumlah anak 10 anak, pada anak Berkembang Sangat baik (BSB) terdapat 3 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 anak, Mulai Berkembang (MB) 2 anak dan Belum Berkembang (BB) 2 anak. Persentase Siklus I Pertemuan 2 dengan Indikator Anak Mampu membedakan perintah, pertanyaan, dan ajakan dengan jumlah anak 10 orang anak. pada anak

Berkembang Sangat baik (BSB) terdapat 3 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 3 anak, Mulai Berkembang (MB) 2 anak dan Belum Berkembang (BB) 2 anak. Persentase Siklus I Pertemuan 2 dengan Indikator Anak Mampu menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang terbatas dengan jumlah anak 10 orang anak. pada anak Berkembang Sangat baik (BSB) terdapat 3 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak, Mulai Berkembang (MB) 5 anak dan Belum Berkembang (BB) 1 anak. Persentase Siklus I Pertemuan 2 dengan Indikator Anak Mampu melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan dengan jumlah anak 10 orang anak. pada anak Berkembang Sangat baik (BSB) terdapat 4 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 4 anak, Mulai Berkembang (MB) 2 anak dan Belum Berkembang (BB) 1 anak.

#### *4.1.4. Refleksi*

Refleksi dilakukan pada akhir siklus I oleh peneliti untuk membahas tentang masalah-masalah yang ada pada peneliti yang sudah berlangsung. Berdasarkan data yang telah diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan bahasa anak kelompok B Paud Baen Husar Anak sudah mulai menunjukkan peningkatan. Dari penelitian yang dilakukan, meskipun telah terjadi peningkatan dalam keterampilan pengetahuan bahasa anak, namun peningkatan tersebut belum mampu memenuhi kriteria indikator keberhasilan sebesar 80%. Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus pertama, peneliti mengalami beberapa kendala di antaranya adalah: a) Minat dan kemampuan peserta didik belum maksimal, hal ini terlihat pada peserta didik yang kurang fokus dalam menerima materi. b) Pada waktu kegiatan bermain peran, kelas dibagi menjadi 3 kelompok sehingga anak-anak selalu menyerobot giliran main, sehingga kegiatan bermain menjadi kacau. c) Ada beberapa anak masih lupa dengan peran yang dimainkan juga aturan yang berlaku saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. d) Berpijak pada refleksi siklus I, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya peneliti perbaikan terhadap beberapa masalah yang ada saat pelaksanaan siklus I, perbaikan dilakukan dengan cara antara lain: Guru selalu meningkatkan aturan yang berlaku selama kegiatan bermain peran sehingga anak-anak selalu ingat dan bisa paham serta taat dengan aturan. Berdasarkan pertemuan-pertemuan pada siklus I dapat dilihat hasil perkembangan pendidikan social emosional anak melalui metode bermain peran belum dapat dikatakan berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan 80%. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II.

## **4.2. Deskripsi Penelitian Siklus II**

### *4.2.1. Perencanaan*

Pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini peneliti dan guru bekerja sama menyusun RPPH seperti di siklus I, tetapi pada siklus II guru lebih harus membangkitkan semangat dan antusias anak untuk bermain serta dapat menarik perhatian anak agar dalam bermain anak lebih mudah bersosialisasi dengan anak lain dan bisa saling bekerja sama. Serta membuat semenarik mungkin kegiatan yang akan dilakukan oleh anak didik. Menyiapkan pembelajaran mengenai pendidikan pengetahuan bahasa anak menggunakan metode bermain peran. Menyiapkan lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung dengan 4 indikator yang diteliti yaitu anak mampu menjawab

pertanyaan sederhana. Penilaian anak didasarkan dengan skor yaitu skor 4 untuk anak yang BSB, skor 3 untuk anak yang BSH, skor 2 untuk anak yang MB, dan skor 1 untuk anak yang BB.

#### 4.2.2. *Pelaksanaan*

Pelaksanaan tindakan Siklus II dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan Pada hari Senin 9 November 2020. Pelaksanaan penelitian ini dengan tema binatang sub tema binatang peliharaan (ayam). Pada siklus II pengamatan saat proses berlangsung sama seperti pada siklus I yaitu pada tahapan ini guru melaksanakan seluruh kegiatan yang disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran sebelumnya.

Ada beberapa tahapan jenis kegiatan yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pada kegiatan pra bermain guru menyiapkan tempat dan alat untuk menjawab pertanyaan sederhana seperti pertemuan pada siklus sebelumnya. Guru menjelaskan dan memberi gambaran kegiatan melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan Guru membacakan aturan selama menjawab pertanyaan sederhana yaitu menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata menerima konsekuensi bila melanggar aturan harus melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan.

Pelaksanaan pertemuan kedua pada hari Rabu, 11 November 2020. Pelaksanaan penelitian ini dengan tema binatang sub tema binatang peliharaan (ayam). Dalam pelaksanaan penelitian ke dua ini di bagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan pra bermain guru menyiapkan tempat dan alat untuk menjawab pertanyaan sederhana sama seperti pertemuan pertama guru menjelaskan dan memberi gambaran kegiatan melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan yang akan dilakukan.

#### 4.2.3. *Observasi*

Bersamaan dengan tahapan tindakan, observer melakukan observasi atau pengamatan. Kegiatan observasi, dilakukan untuk mengamati keterampilan pengetahuan bahasa anak. Kegiatan yang diamati meliputi seluruh aspek yang ada pada instrumen penelitian. Aspek tersebut meliputi: anak mampu menjawab pertanyaan sederhana, anak mampu membedakan perintah, pertanyaan dan ajakan, anak mampu menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang terbatas dan anak mampu melaksanakan perintah sederhana sesuai aturan yang disampaikan.

Persentase Siklus II Pertemuan I Dengan Indikator Anak Mampu menjawab pertanyaan sederhana dengan jumlah anak 10 orang anak. pada anak Berkembang Sangat baik (BSB) terdapat 3 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 4 anak, Mulai Berkembang (MB) 2 anak dan Belum Berkembang (BB) 1 anak. Persentase Siklus II Pertemuan I Dengan Indikator Anak Mampu Membedakan perintah, pertanyaan, dan ajakan dengan jumlah anak 10 orang anak. pada anak Berkembang Sangat baik (BSB) terdapat 3 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 4 anak, Mulai Berkembang (MB) 2 anak dan Belum Berkembang (BB) 1 anak. Persentase Siklus II Pertemuan I dengan indikator anak mampu menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang terbatas dengan jumlah anak 10 orang anak.

pada anak Berkembang Sangat baik (BSB) terdapat 3 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak, Mulai Berkembang (MB) 6 anak dan Belum Berkembang (BB) 0 anak. Persentase Siklus II Pertemuan I Dengan Indikator Anak Mampu melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang diberikan dengan jumlah anak 10 orang anak. pada anak Berkembang Sangat baik (BSB) terdapat 3 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 1 anak, Mulai Berkembang (MB) 6 anak dan Belum Berkembang (BB) 0 anak.

Hasil Penelitian Pada Siklus II Pertemuan 2 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan pengetahuan bahasa anak dalam aspek yang ada dalam instrumen penelitian. Persentase Siklus II pertemuan 2 Dengan Inikator Anak Mampu melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan dengan jumlah anak 10 orang anak. pada anak Berkembang Sangat baik (BSB) terdapat 8 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak, Mulai Berkembang (MB) 0 anak dan Belum Berkembang (BB) 0 anak.

#### *4.2.4. Refleksi*

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti menyimpulkan penelitian pada siklus II pertemuan 2 menunjukkan adanya peningkatan terhadap bermain peran anak. Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana mencapai 80% anak mampu membedakan perintah, pertanyaan dan ajakan mencapai 70%, anak mampu menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang terbatas mencapai 80% dan anak mampu melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan mencapai 80%.

## **5. PEMBAHASAN**

Kegiatan menyimak bermain peran sangat jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari sehingga ketika kegiatan menyimak dalam bermain peran digunakan untuk pembelajaran bagi anak didik adalah hal yang baru sehingga sangat antusias untuk belajar. Pada pertemuan awal, anak didik masih bingung karena belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran bermain peran penjual dan pembeli menggunakan aturan. Sehingga mereka sering lupa dengan aturan yang berlaku dan tidak mau menerima konsekuensi bila melanggar aturan, berbagi peran, melakukan gerakan binatang, membaca simbol (mata uang).

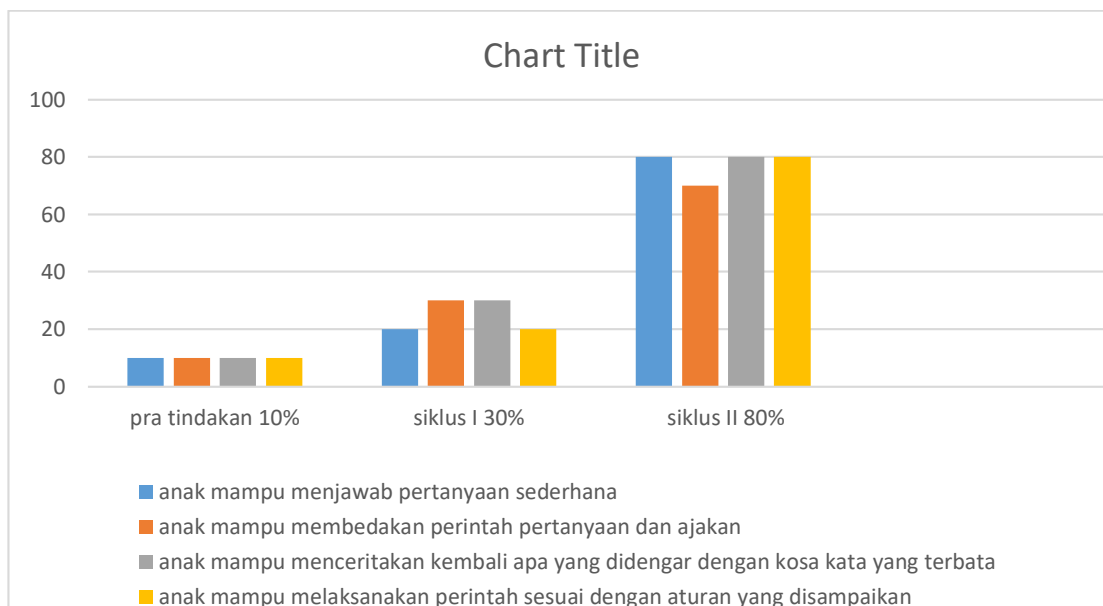
Pada Siklus I Pertemuan I Persentase perkembangan pengetahuan bahasa anak melalui metode bermain peran dengan indikator anak mampu menjawab pertanyaan sederhana mencapai 10%, sedangkan dalam indikator anak mampu membedakan perintah, pertanyaan dan ajakan 10%, anak mampu melaksanakan perintah sederhana sesuai aturan yang disampaikan 10%, dan anak mampu melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan mencapai 20%. Pada pertemuan ke 2 dengan indikator anak mampu menjawab pertanyaan sederhana mencapai 30%, anak mampu membedakan perintah, pertanyaan dan ajakan mencapai 30% dan anak mampu menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang terbatas mencapai 20%, sedangkan dalam indikator anak mampu melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan mencapai 20%.

Dapat kita lihat penjelasan di atas bahwa, anak didik Paud Baen Husar sudah mulai menunjukkan peningkatan. Dari penelitian yang dilakukan meskipun

sudah terjadi peningkatan. Namun peningkatan tersebut belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan sebesar 80%. Maka dari itu peneliti melanjutkan peneliti ke siklus II.

Pada Siklus II ini guru melanjutkan kegiatan pra belajar, dimana dengan kegiatan ini agar anak didik dapat menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang terbatas Pada pertemuan pertama presentase perkembangan pengetahuan bahasa anak melalui metode bermain peran dengan indikator anak mampu menjawab pertanyaan sederhana mencapai 30%, anak mampu membedakan perintah, pertanyaan dan ajakan mencapai 30% serta anak mampu melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan mencapai 30%. Pada pertemuan ke 2 dengan indikator anak mampu menjawab pertanyaan sederhana mencapai 80%, serta anak mampu membedakan perintah, pertanyaan dan ajakan mencapai 70% sedangkan anak mampu menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosa kata yang terbatas mencapai 80% dan anak mampu melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan mencapai 80%.

Hasil penelitian ini, peneliti telah membuktikan melalui metode bermain peran di sekolah dilakukan pada anak kelas B Puad Baen Husar, peneliti telah memperkuat hasil penelitian yang berjudul 'Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran di Puad Baen Husar Kabupaten Belu. Peneliti memperkuat bahwa metode bermain peran dapat digunakan untuk perkembangan bahasa dan sosial emosional anak usia dini.



Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa ada peningkatan dari Siklus I dan Siklus II. Pada siklus I Pertemuan I anak mempunyai BSH 30%. Pada siklus I pertemuan ke-2 ada peningkatan nilai dari BSH 30% menjadi BSH 30%. Pada siklus II pertemuan I anak mempunyai BSH 30%. Pada siklus II pertemuan ke-2 mulai adanya peningkatan nilai dari BSH 30% menjadi BSB 80%.

## 6. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengetahuan bahasa reseptif anak mengalami peningkatan sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dengan berdasarkan pada aspek penelitian yang tertera pada instrumen penelitian. Hasil penelitian dapat diketahui dari pengamatan perkembangan pada penelitian siklus I. Keberhasilan penelitian pada siklus II dapat mencapai hasil yang diinginkan. Kegiatan bermain peran dilakukan dengan senang sehingga anak-anak dapat bermain dengan optimal.

Dari hasil yang telah dilaksanakan melalui pengamatan sebanyak 2 kali terdapat peningkatan dari Siklus I dan Siklus II. Pada siklus I Pertemuan I anak mempunyai BSH 30%. Pada siklus I pertemuan ke-2 ada peningkatan nilai dari BSH 30% menjadi BSH 30%. Pada siklus II pertemuan I anak mempunyai BSH 30%. Pada siklus II pertemuan ke-2 mulai adanya peningkatan nilai dari BSH 30% menjadi BSH 80%. Peneliti berikutnya diharapkan dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai bahan acuan dalam melaksanakan penelitian penelitian dan dapat memaksimalkan Pengetahuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode bermain peran di kelompok B Usia 5-6 Tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2011. Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Anak Usia Dini 4-6 tahun. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum, Bolitbang
- Dhieni, Nurbiana. 2011. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas terbuka
- Ermita, N. 2018. *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Bahasa pada Anak Usia Dini di TK Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hurlock, E. B. (1988). *Perkembangan Anak*. Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1997). *Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Jeniffer Fusco. 2002. *Fruequently Asked Question*. Colombus. <http://www.speechdelayed.com>.
- Judarwanto, W. 2009. *Keterlambatan Bicara Fungsional Pada Anak*. <http://www.speechclinic.com>
- Kartono, K. 2007. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Mandar Maju: Bandung
- Nana Syaodih, Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ridwan Abdullah Sani Sudran. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru*. Tangerang: TSmart
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Santrock, John W. 2004. *Life-Span Development, Ninth Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Santoso. 2011. *Pengertian Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining*. <http://ras-eko.blogspot.com/2011/05/pengertian-model-pembelajaranstudent.html>.

Hoar, MA. 2022. Peningkatan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Di Kelompok B PAUD Baen Husar Kabupaten Belu

Sujiono, Yuliani Nuraini. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks.

Tedjasaputra, M.S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo