Peningkatan Kemampuan Bicara Anak melalui Bermain Peran Berbasis Budaya

Yubariku Fika^{1✉}, Sri Martini Meilanie², Lara Fridani³

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta

DOI: [10.31004/obsesi.v4i1.229](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.229)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bicara bahasa Indonesia anak di TK Ardiliana Amalia Palembang kelompok B2. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*Action Research*). Subjek penelitian di TK Ardiliana Amalia kelompok B2 berjumlah 18 anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bicara bahasa Indonesia anak melalui penerapan kegiatan bermain peran. Pada siklus pertama kemampuan bicara bahasa Indonesia anak mengalami peningkatan dari 1 anak yang hanya dapat memahami bahasa Indonesia menjadi menjadi menjadi 9 anak. Pada siklus kedua kemampuan bicara bahasa Indonesia anak meningkat kembali dari 9 anak menjadi 14 anak. Berdasarkan kesepakatan antara peneliti dengan kolaborasi bahwa, penelitian dikatakan berhasil jika mencapai 71% dari jumlah anak yaitu 13 dari 18 anak mencapai TCP minimal yang ditentukan bersama kolaborasi maka penelitianpun dihentikan. Adapun indikator yang digunakan yaitu aspek pelafalan, kosakata, kelancaran, dan pemahaman. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bicara bahasa Indonesia anak.

Kata Kunci: *bermain peran berbasis budaya; kemampuan bicara; bahasa Indonesia*

Abstract

The purpose of this study is to improve Indonesian speaking skills of children in TK Ardiliana Amalia Palembang group B2. This study uses action research. The research subjects in TK Ardiliana Amalia B2 group amount to 18 children. The data was collected through observation, interviews and documentation. The results showed an increase in the ability to speak Indonesian children through the application of role playing activities. In the first cycle the ability to speak Indonesian children increased from 1 child who could only understand Indonesian language to become 9 children. In the second cycle the ability to speak Indonesian children increased again from 9 children to 14 children. Based on the agreement between researchers and collaborators, the study was said to be successful if reaching 71% of the number of children, 13 of 18 children reached the minimum TCP determined with the collaborator, so the study was stopped. The indicators used are aspects of pronunciation, vocabulary, fluency, and understanding. This study concluded that the application of role playing activities can improve Indonesian children's speaking ability.

Keywords: *speaking skills; cultural-based role playing, Indonesian language*

Copyright (c) 2019 Yubariku Fika, Sri Martini Meilanie, Lara Fridani

✉ Corresponding author :

Email Address : yubarikufika@gmail.com (Jln. Pemuda I Rawamangun Jakarta Timur)

Received 12 July 2019, Accepted 14 September 2019, Published 16 September 2019

PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada masa *golden age* atau masa keemasan. Pada masa ini orang tua dan lingkungan berperan membantu anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Ada banyak cara untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak agar berbagai aspek perkembangannya seperti kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, moral spriritual dan seni anak berkembang dengan baik.

Aspek perkembangan bahasa merupakan alat komunikasi dan bersosialisasi. Saat anak memasuki jenjang pendidikan Taman Kanak-kanak, anak akan dihadapkan pada hal-hal yang mengharuskan anak bersosialisasi dengan menggunakan bahasa (Fridani, 2009). Sebagian anak Indonesia di wilayah tertentu dihadapkan untuk menggunakan lebih dari satu bahasa dalam interaksi sehari-hari. Selain bahasa Indonesia, sebagian anak di daerah-daerah tertentu berkomunikasi menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa pertama dan bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua. Peran bahasa tidak terlepas dari budaya.

Namun pada kenyataan di lapangan, terjadi beberapa permasalahan yang dihadapi guru dan anak dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi awal dengan menggunakan lembar wawancara yang peneliti lakukan pada semester 1 tahun ajaran 2018/2019 kelompok B di TK Ardiliana Amalia Palembang, peneliti melihat adanya masalah dalam proses pembelajaran di kelas saat proses komunikasi menggunakan bahasa Indonesia antara guru dan anak. Peneliti melihat proses pembelajaran yang menggunakan bahasa daerah, berjalan cukup baik dimana anak mengerti instruksi yang diberikan guru, dapat mengajukan pertanyaan sederhana, mengekspresikan pendapat secara sederhana, dan menyebutkan objek yang mereka lihat di sekitarnya.

Secara umum dari hasil observasi di lapangan, peneliti memperhatikan bahwa guru belum optimal dalam mengenalkan dan menggunakan bahasa Indonesia di kelas. Peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa orang tua anak yang berada di kelas B dan orang tua dari beberapa alumni TK Ardiliana Amalia Palembang. Peneliti menemukan bahwa keterlambatan pengenalan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar berdampak pada komunikasi anak pada lingkungan di luar sekolah menjadi terganggu. Salah satu permasalahan yang terjadi di lapangan tentang pembelajaran bahasa adalah guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional serta pembelajaran yang dilakukan belum aktif dan menggunakan bahasa Indonesia. Hal ini selaras dengan penelitian tentang beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran berbicara, diantaranya terkait dengan metode atau teknik pengajaran, media, dan materi yang digunakan guru (Irawati, 2014: 25-26).

Pada proses pembelajaran, diperlukan teknik yang tepat dalam menyajikan bahan ajar agar anak lebih tertarik, aktif, dan termotivasi dalam belajar berbicara. Fakta menunjukkan bahwa para guru masih mengalami kesulitan dalam menerapkan teknik dan strategi pembelajaran di kelas. Salah satu strategi yang diterapkan pada penelitian ini adalah permainan komunikatif yang dapat mendorong anak untuk berbicara dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki. Dalam permainan komunikatif anak juga dapat belajar secara langsung dengan melihat dan mencontoh guru atau temannya yang lain. Permainan komunikatif memiliki kelebihan dibanding pembelajaran yang monoton atau konvensional, dimana anak mendapatkan pengalaman langsung tentang bahasa-bahasa baru (Irawati, 2014: 33-34).

Berdasarkan latar belakang di atas yang menjelaskan tentang pentingnya bermain peran dalam mengembangkan kemampuan anak diantaranya kemampuan bicara, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran Berbasis Budaya".

Bermain peran membuat anak dapat berimajinasi dengan membayangkan dirinya di masa depan dan mengulang kembali pengalaman yang pernah terjadi di masa lalu. Gilstrap dan Martin dalam Moore (2005: 271) mengatakan bahwa bermain peran sebagai sebuah aktivitas rekreasi peristiwa sejarah, masa depan, saat ini, atau situasi imajinatif. Pesertanya

berusaha mencoba untuk menjadi individu yang berbeda, dan berusaha mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang individu yang mereka perankan tersebut.

Menurut Hurlock (2001: 329) bermain peran merupakan bermain aktif melalui perilaku dan bahasa serta berhubungan dengan situasi. Anak-anak bermain dalam berpura-pura dan menirukan pengalaman yang di dapat dalam dunia nyatanya. Dalam kegiatan bermain di sentra main peran anak dapat mengembangkan kemampuannya bersosialisasi, mengikuti prosedur, bereksperimen dan berbahasa.

Llieva mengungkapkan arti dari bermain peran dalam jurnalnya bahwa *"Role-playing games involve collaboration between players through face-to-face social activity, relying on direct and synchronous communication. In tabletop role-playing games, the interaction is mostly verbal, and the prevalent communication tool is natural oral language"* (Llieva, 2008: 27). Pernyataan di atas dapat diartikan bahwa bermain peran melibatkan kolaborasi antara pemain melalui aktivitas sosial tatap muka, dengan mengandalkan komunikasi langsung dan sinkron. Dalam bermain peran, interaksi antar anak sebagian besar bersifat verbal.

Dodge (2001: 44) berpendapat *"the fourth of type of play is dramatic play or, when it involves several children interacting in a pretend episode, socio-dramatic play. In this type of play, children take on a role pretend to be someone else, and use real or pretend object to play out the role."* Tipe keempat dari bermain adalah bermain peran atau permainan yang melibatkan beberapa anak untuk berinteraksi dan berpura-pura dalam waktu tertentu. Dalam jenis permainan ini, anak-anak mengambil peran, berpura-pura menjadi orang lain seperti menjadi ibu yang memasak, ibu guru, bisa juga menggunakan peran sesungguhnya menjadi diri anak itu sendiri atau berpura-pura menjadi objek tertentu untuk bermain di luar peran seperti dalam cerita si kancil anak bisa berperan menjadi kancil.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bermain peran adalah kegiatan bermain aktif yang membebaskan anak untuk mengekspresikan peran yang diinginkannya melalui pengalaman pribadi yang dialami oleh anak atau dengan menggabungkan arahan dari guru dengan pengalaman yang dimiliki oleh anak.

METODOLOGI

Penelitian ini akan dilaksanakan di Taman Kanak-kanak (TK) Ardiliana Amalia Palembang pada kelompok B. Pemilihan TK Ardiliana Amalia didasarkan pada pertimbangan: (1) Kemampuan berbahasa Indonesia anak, (2) Lingkungan tempat tinggal anak, dan (3) Latar belakang orang tua anak yang sama dari kedua TK. Pelaksanaan penelitian ini akan dilaksanakan pada semester Genap 2018/2019.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*). Pendekatan kualitatif digunakan untuk menjelaskan peristiwa yang diamati selama penelitian untuk mendeskripsikan proses penerapan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengetahui persentase hasil belajar peserta didik khususnya kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Model penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Kemmis dan Mc Taggart (1998) yang dilakukan satu siklus atau lebih bila diperlukan. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan (*plan*), pengamatan dan tindakan (*observe and act*), dan refleksi (*reflect*). Melalui tahap refleksi, peneliti akan dapat mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil intervensi tindakan. Metode penelitian tindakan bersifat kolaboratif yaitu adanya keterlibatan beberapa pihak, diantaranya guru kelas dan kepala sekolah.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi, lembar observasi pemantau tindakan, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui dua cara, yaitu: analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Data kualitatif teknik penyusunan analisis data dalam penelitian ini mengikuti model analisis data Miles dan Huberman sebagaimana telah dijabarkan di atas yaitu melalui tiga alur kegiatan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/ verifikasi

Data kuantitatif yaitu hasil yang diperoleh anak dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara yang dinilai observer dengan menggunakan lembar observasi. Data hasil penilaian kemampuan berbicara anak yang dilakukan dianalisis dengan membandingkan data hasil penilaian pada kondisi awal dan data hasil penilaian yang diperoleh setelah pelaksanaan tindakan yang dilakukan peneliti dan kolaborator (guru dan kepala sekolah TK) pada anak. Hasil yang dimaksud meliputi nilai yang diperoleh saat asesmen awal maupun nilai yang diambil dari akhir siklus. Nilai rata-rata tersebut disajikan dalam bentuk tabel dan grafik yang menggunakan rumus (Ngalim, 2011).

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Proporsi atau perbandingan jumlah sampai dengan pemahaman yang dicapai oleh anak

$\sum x$ = Jumlah nilai atau skor yang diperoleh subjek

N = Skor maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-siklus

Observasi awal atau kegiatan prasiklus yang dilaksanakan oleh peneliti bertujuan untuk mengumpulkan data kemampuan bicara bahasa Indonesia anak. Kemampuan berbicara anak kelompok B TK Ardiliana Amalia pada pra siklus berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dengan TCP rata-rata secara klasikal sebesar 30 atau dalam persentase sebesar 45%. Dari 19 anak, 1 orang anak yaitu IRL mendapatkan TCP terendah sebesar 17 sedangkan TCP tertinggi dicapai oleh AL sebesar 44.

Selain melihat dari hasil keseluruhan rata-rata kemampuan bicara anak, peneliti juga melihat kemampuan berbicara anak secara lebih terperinci pada setiap aspek kemampuan berbicara untuk mempermudah mengidentifikasi masalah yang terjadi dan untuk melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. skor awal kemampuan berbicara bahasa Indonesia anak pada pra siklus dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1 Skor Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia pada Pra siklus

No	Responden	Pra siklus		
		Skor	Presentase	Kategori
1	AL	44	65%	BSH
2	AZ	36	53%	MB
3	TA	41	60%	MB
4	RA	19	28%	BB
5	RN	24	35%	BB
6	WA	29	43%	BB
7	WI	29	43%	BB
8	DD	24	35%	BB
9	DA	22	32%	BB
10	KL	22	32%	BB
11	AB	24	35%	BB
12	NY	30	44%	MB
13	ZK	35	51%	MB
14	ND	36	53%	MB
15	BZR	30	44%	MB

No	Responden	Pra siklus		
		Skor	Presentase	Kategori
16	FJ	41	60%	MB
17	RHN	24	35%	BB
18	IRL	17	25%	BB
Rata-rata kelas		30	45%	MB

Siklus I

Pelaksanaan siklus I peneliti dan kolaborator berdiskusi untuk menyiapkan segala yang dibutuhkan pada tahapan ini, Persiapan yang dilakukan adalah menyusun rencana kegiatan pembelajaran (RPPH), menyiapkan materi pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain peran, menyiapkan materi pembelajaran, lembar observasi, catatan lapangan, format penilaian kemampuan berbicara anak, instrument pemantau tindakan guru, lembar refleksi, catatan wawancara.

Berdasarkan hasil dari siklus I yang dilakukan selama 8 kali pertemuan dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan bicara bahasa Indonesia anak masih berada pada tahap Mulai Berkembang (MB) yaitu dengan TCP Anak rata-rata kelas sebesar 53%. Berdasarkan kesepakatan antara peneliti dengan kolabolator bahwa penelitian dikatakan berhasil jika TCP Anak rata-rata kelas mencapai 71%. Namun, karena TCP Anak rata-rata kelas belum mencapai 71%. Hasil pembelajaran dari siklus I dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut:

Gambar 1

Data peningkatan kemampuan bicara bahasa Indonesia anak pra siklus-siklus I

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi pembelajaran pada tindakan yang dilaksanakan pada siklus I. Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa pada awal kegiatan bermain peran anak terlihat sangat senang dan termotivasi untuk terus bermain. Mereka selalu antusias mengatur diri dan mengambil posisi saat bermain peran pada setiap pertemuan. Anak tampak serius saat guru menceritakan cerita singkat skenario bermain peran pada 4 cerita skenario yang berbeda dengan tema makanan dan minuman. Namun, dalam beberapa kegiatan berbeda anak terlihat bosan dengan skenario yang di pakai dengan rentang 1 cerita 2 kali pertemuan. Guru sudah baik dalam melakukan setiap kegiatan dengan menggunakan bahasa Indonesia baik sebagai pengantar pembelajaran maupun sebagai bahasa saat kegiatan berdiskusi. Peneliti dan kolaborator melakukan akan perubahan pada siklus II yaitu perubahan pada rentang cerita yang akan lebih divariasikan menjadi satu (1) cerita satu (1) pertemuan dan dengan waktu bermain peran yang ditambah. Sedangkan pada aspek suasana ketika berjalannya permainan, anak yang tidak bermain dipisah posisinya dengan anak yang tidak terlibat bermain.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II peneliti dan kolaborator mempersiapkan dan menyusun berbagai hal teknis, yaitu: menyusun RPPH, menyiapkan alat pengumpulan data seperti; lembar penilaian observasi, alat dokumentasi, lembar catatan lapangan, lembar pemantau guru, dan pedoman wawancara. Pada siklus II memakai tema binatang.

Berdasarkan hasil dari siklus II yang dilaksanakan 8 kali pertemuan dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan bicara bahasa Indonesia anak berkembang sangat baik yaitu dengan TCP Anak 79%. Berdasarkan kesepakatan antara peneliti dengan kolabolator bahwa, penelitian dikatakan berhasil jika mencapai 71% dari jumlah anak yaitu 13 dari 18 anak mencapai TCP minimal. Jika dilihat dari ketercapaian pada siklus II maka pemberian tindakan dikatakan berhasil dan dapat dihentikan.

Perbandingan antar siklus sebagai berikut:

Gambar 2

Data peningkatan kemampuan bicara bahasa Indonesia anak pra siklus-siklus I-siklus II

Pembahasan

Berdasarkan pemerolehan data secara kuantitatif dan kualitatif, penelitian ini telah membuktikan bahwa kegiatan bermain peran dapat membantu anak dapat memahami dan belajar bicara bahasa Indonesia di TK Ardiliana Amalia. Pemahaman bicara bahasa Indonesia anak yang ditunjukkan oleh anak selama diberikan tindakan penelitian dilihat dari berbagai aspek yaitu pelafalan, kosakata, kelancaran, dan pemahaman. Hasil penelitian inipun sama dengan hasil penelitian Irawati yang mengatakan bahwa bermain peran merupakan salah satu kegiatan aktif yang dapat membantu anak dalam mendapatkan pengalaman langsung saat praktek berbicara bahasa Indonesia (Irawati, 2014: 32).

Bermain peran merupakan kegiatan yang memerlukan komunikasi yang baik antara anak dengan anak ataupun anak dengan guru. Guru mengkomunikasikan kegiatan dengan cara menjelaskan aturan permainan dan menceritakan scenario singkat bermain peran, sedangkan anak berkomunikasi dengan teman sebayannya saat bermain peran berlangsung dengan becakap-cakap sesuai dengan arahan guru dan kreatifitas anak itu sendiri.

Bermain peran menjadi kegiatan yang aktif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan bicara anak, karena bermain peran dikemas dengan mengintegrasikan bahasa Indonesia dengan lebih menyenangkan, anak tidak hanya belajar tetapi anak juga mengembangkan imajinasi dan kreatifitasnya secara langsung saat bermain. Melalui bermain peran anak dan guru terlibat langsung dalam bicara bahasa Indonesia yang selama ini belum pernah digunakan secara aktif di kelas oleh guru dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Bermain peran berbasis budaya terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Indonesia pada anak usia dini. Guru membiasakan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar agar dapat membantu anak memahami bahasa Indonesia. Bermain

peran berbasis budaya memberikan kesempatan pada anak untuk berani berbicara, anak dapat praktik langsung dengan arahan dari guru dan mendapatkan penjelasan cerita, dan menanamkan sikap-sikap positif dan peka terhadap budaya lingkungannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada orang tua subjek yang telah memberi persetujuan dan membantu peneliti selama proses pengumpulan data. Terima kasih kepada pembimbing yang sudah membantu peneliti dalam menyempurnakan hasil penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim editor Jurnal Obsesi yang telah memberikan saran, kritik, dan rekomendasi untuk perbaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Chaer. (2012). *Linguistik Umum Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Angelina Llieva. (2008). *Cultural Language of Role Playing*. *Academy of Science*, 27.
- Bodley, J. H. (2000). *Cultural Anthropology, Tribes, States, The Global System*. Washington University. Toronto: Mayfield Company.
- BPBB. (2011). *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Politik Bahasa*. Jakarta: BPBB.
- Brown, H. D. (2007). *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Pearson Education, Inc.
- Chaer, A. (2001). *Tata bahasa praktis Bahasa Indonesia edisi revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Craig A. Mertier. (2009). *Action Research second edition*. USA: Sage Publications Inc.
- Crapo, R. H. (2002). *Cultural Anthropology, Understanding Ourselves & Others*. New York: McGraw Hill.
- David Hopkins. (2002). *A Teacher's Guide To Classroom Research*. Great Britain.
- Diane E. Papalia, et. al. (2010). *Human Development (Psikologi perkembangan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Diane Trister Dodge, L. J. C. (2001). *The Creative Curriculum for Early Childhood*. Washington DC.
- Douglas, B. H. (2004). *Language Assessment: Principles and Classroom Practice*. New York: Longman.
- Fridani, L., Lestari, A. (2009). *Inspiring Education PAUD*. Jakarta : PT Alex Media Komputindo
- Gay L.R., Mills Geoffrey E., A. P. (2009). *Educational Research Competencies for Analysis and Application*. USA: Pearson Education.
- Geoffrey E Mills. (2000). *Action Research: A Guide for the Teacher Researcher*. New Jersey: Pearson Education.
- Hamzah B, U. (2007). *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Huberman, M. M. B. dan. (2007). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Hurlock B. Elizabeth. (2001). *Child Development Sixth Edition*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock B. Elizabeth. (2012). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.
- Irawati, I. (2014). Improving Student ' S Speakingability Through Communicative Language Games. 25 *Magistra* No. 87 Th. XXVI Maret 2014 ISSN 0215-9511, (87), 25-36. <https://doi.org/10.7171/jbt.14-2503-002>
- Iskandar Wassid, dkk. (2011). *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jhon Santrock. (2008). *Psikologi Pendidikan (Edisi kedua)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kathleen A. Roskos & James F. Christie. (2007). *Play and Literacy in Early Childhood*. New York: Taylor & Francis Group.
- Lilis Madyawati. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenada media Group.
- Maidar G. Arsjad dan Mukti U.S. (2001). *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*.

- Jakarta: Erlangga.
- Mary Lynn Crow & Larry P. Nelson. (2015). *The effect of using academic role-playing in a teacher education service-learning course*. America: The University of Texas.
- Moore Kenneth D. (2005). *Effective Instructional Strategies: From Theory to Practice*. California: Thousand Oaks.
- Moyles Janet. (2012). *A to Z of Play in Early Childhood*. USA: Open University Press.
- Mukhtar Latif dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana
- Muliawan, J. U. (2009). *Tips jitu memilih mainan positif dan kreatif untuk anak anda*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ngalim. (2011). *Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, E. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Ombak.
- Puji Santosa, dbk. (2011). *Materi dan Pembelajaran bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Purba, S. M. dan. (2009). *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta: Depdiknas.
- Saddhono Kundharu dan slamet. (2014). *Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Shane Mc and Glinow. (2007). *Organizational behaviour, fourth edition* (McGraw Hil). USA: Prentice Hall.
- Stephen P robin. (2003). *Perilaku organisasi*. Jakarta: PT Gramedia.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Sujiono. (2010). *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta: Index.
- Suwarsih, M. (2012). *Penelitian Tindakan Action Research*. Bandung: Alfabeta.
- Uichol Kim, K. Y. & K.-K. H. (2010). *Indigenous and Cultural Psychology*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wahab Abdul Aziz. (2010). *Metode dan Model-Model mengajar; Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Westrup, U. (2013). Role-play as a pedagogical method to prepare students for practice : The students ' voice, 3(3), 199–210.
- Yaumi dan Damoplli. (2014). *Action Research teori , model dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf Syamsu. (2009). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.