

**KEGIATAN BERMAIN PERAN MAKRO DALAM UPAYA  
MENGEMBANGKAN KECERDASAN LINGUISTIK  
PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK  
AISYIYAH HADIMULYO METRO BARAT  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**HILMA NADZIFA MUJAHIDAH**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

**KEGIATAN BERMAIN PERAN MAKRO DALAM UPAYA  
MENGEMBANGKAN KECERDASAN LINGUISTIK  
PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK  
AISYIYAH HADIMULYO METRO BARAT  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Oleh:**

**HILMA NADZIFA MUJAHIDAH**

Masalah dalam penelitian ini adalah kecerdasan linguistik anak yang belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan kecerdasan linguistik melalui kegiatan bermain peran makro pada anak usia dini. Subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK Aisyiyah Hadimulyo Metro Barat. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan tahapan sebagai berikut: pemilihan masalah, formulasikan rancangan penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan kesimpulan. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi partisipatif dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis melalui tahapan sebagai berikut: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya kecenderungan bahwa kegiatan bermain peran makro dapat menstimulus pengembangan kecerdasan linguistik baik dalam hal menceritakan peran tokoh yang dimainkan, menceritakan tema cerita, menceritakan alur cerita dan menceritakan tokoh dalam cerita.

**Kata Kunci :** anak usia dini, kecerdasan linguistik, bermain peran makro.

## **ABSTRACT**

### **ACTIVITIES TO PLAY ROLE IN EFFORTS TO DEVELOP MACRO LINGUISTIC INTELLIGENCE OF GROUP B AT AISYIAH HADIMULYO KINDERGARTEN WEST METRO ACADEMIC YEAR 2015/2016**

**By:**

**HILMA NADZIFA MUJAHIDAH**

The problem in this research is a linguistic intelligence of children who do not develop optimally. This study aims to describe the development of linguistic intelligence through role playing macro in early childhood. The subjects were children in group B at TK Aisyiyah Hadimulyo Metro West. This study is a qualitative research with the following stages: the election problem, formulate research design, data collection, data analysis, and conclusions. The data collection was done by using participatory observation and documentation. The data were analyzed through the following stages: data collection, data reduction, data presentation, and conclusion. The results showed the tendency that the macro role-playing activities to stimulate the development of linguistic intelligence, both in terms of communicating the character played roles, tells the story theme, telling the story line and characters in the story telling.

**Keyword** : early childhood, linguistic intelligence, playing the role of the macro

**KEGIATAN BERMAIN PERAN MAKRO DALAM UPAYA  
MENGEMBANGKAN KECERDASAN LINGUISTIK  
PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK  
AISYIYAH HADIMULYO METRO BARAT  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh

**HILMA NADZIFA MUJAHIDAH**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

**SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

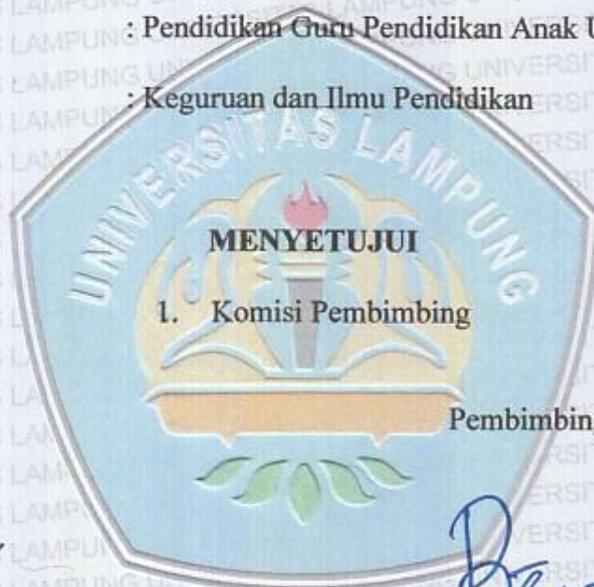
**Judul** : **KEGIATAN BERMAIN PERAN MAKRO  
DALAM UPAYA MENGEMBANGKAN  
KECERDASAN LINGUISTIK PADA ANAK  
USIA DINI KELOMPOK B DI TK AISYIAH  
HADIMULYO METRO BARAT TAHUN  
AJARAN 2015/2016**

**Nama Mahasiswa** : **Hilma Nadzifa Mujahidah**

**Nomor Pokok Mahasiswa** : 1213054039

**Program Studi** : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

**Fakultas** : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**1. Komisi Pembimbing**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dra. Samiati, M.Hum**  
NIP 1960424 198103 2 003

**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP 19760808 200912 1 001

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP 19600328 198603 2 002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

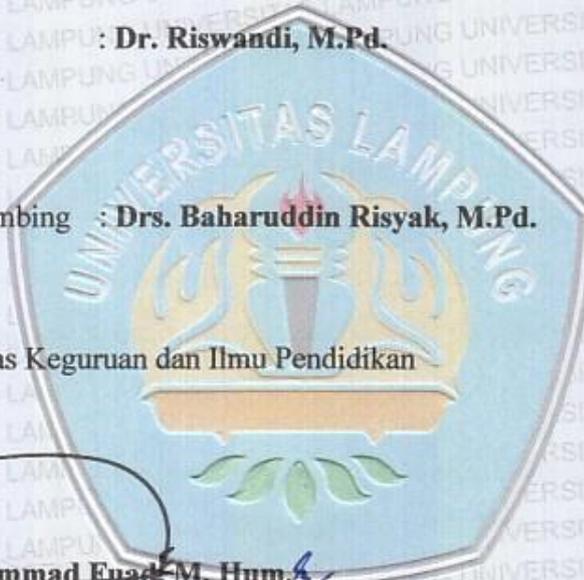
**Ketua : Dra. Sasmianti, M.Hum.**

**Sekretaris : Dr. Riswandi, M.Pd.**

**Penguji  
Bukan Pembimbing : Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.**

**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Dr. H. Muhammad Enad, M. Hum.**  
NIP 19590722 198603 1 003.



**Tanggal lulus skripsi: 16 Agustus 2016**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Hilma Nadzifa Mujahidah  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054039  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Lokasi Penelitian : TK Aisyiyah Hadimulyo Metro Barat

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Kegiatan Bermain Peran Makro dalam Upaya Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Aisyiyah Hadimulyo Metro Barat Tahun Ajaran 2015/2016" adalah asli hasil penelitian saya dan tidak bersifat plagiat, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Agustus 2016

Yang membuat pernyataan,



Hilma Nadzifa Mujahidah

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Metro, pada tanggal 19 April 1994, sebagai anak kedua dari tiga bersaudara, pasangan Bapak Drs. Mujiran dan Ibu Umi Salamah. Pendidikan penulis dimulai dari TK Aisyiyah Metro Pusat tahun 1999 dan selesai tahun 2000. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke SD Muhammadiyah 1 Metro kemudian selesai pada tahun 2006, setelah itu penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Muhammadiyah 1 Metro kemudian selesai pada tahun 2009, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 3 Metro dan selesai pada tahun 2012, selanjutnya pada tahun 2012 penulis melanjutkan ke Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD).

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrohmanirrohim*

*Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamin, berhimpun syukur kepada Sang Maha, dengan segala kerendahan hati, ku persembahkan karya sederhana ini kepada:*

*Almamaterku tercinta Universitas Lampung*

## MOTTO

*“Fabiyyi ala irobbikuma tukadziban”*

*Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?*

*(Q.S. Ar- Rahman: 13)*

*”Barang siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan jalannya menuju surga”*

*(HR. Muslim : 2699)*

## SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kegiatan Bermain Peran Makro dalam Upaya Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Pada Anak Usia Dini Kelompok B di TK Aisyiyah Hadimulyo Metro Barat Tahun Ajaran 2015/2016”, sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, petunjuk serta bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan bidang Akademik dan Kerjasama.
4. Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan bidang Umum dan Keuangan.
5. Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan bidang Kemahasiswaan dan Alumni.

6. Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung sekaligus Pembahas, yang telah memberikan dukungan saran, serta masukan yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.
7. Ari Sofia, S.Pd., M.A., Psi., selaku Ketua Program Studi PG PAUD Universitas Lampung yang selalu mendukung pelaksanaan program di PG PAUD.
8. Dra. Sasmiati, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Akademik, serta Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki selama proses pembuatan skripsi.
9. Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan saran yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.
10. Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah meluangkan waktunya untuk membahas, memberikan saran yang luar biasa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Bapak/Ibu Dosen PG-PAUD Universitas Lampung serta seluruh staf FKIP Universitas Lampung yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Kepala TK Aisyiyah Hadimulyo Metro serta dewan guru yang telah memberi izin dan selalu memberikan semangat dalam pelaksanaan penelitian.
13. Kedua orang tua Bapak Drs. Mujiran dan Ibu Umi Salamah, yang telah bekerja keras sehingga dapat mengantarkanku di bangku kuliah. Terimakasih atas pengorbanan yang diberikan serta kasih sayang dan untaian doa yang senantiasa dimohonkan untuk keberhasilan proses pembuatan skripsi.

14. Kakak dan adikku serta keluarga besarku yang senantiasa memberiku semangat dan doa, semoga skripsi ini bisa menjadikan motivasi untuk kalian agar lebih baik lagi dari penulis.
15. Drs. Samijo Jarot, yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat melaksanakan kuliah hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
16. Drs. Suwandi, terimakasih atas segala dukungan yang telah diberikan kepada penulis hingga penulis dapat menuntaskan perkuliahan dengan baik dan lancar.
17. Dra. Tugirah, yang telah memberikan motivasi serta dukungan penulis untuk dapat duduk di bangku kuliah hingga penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
18. Seluruh pimpinan, baik pimpinan fakultas, jurusan maupun prodi yang telah memfasilitasi untuk kelancaran skripsi ini.
19. Teman, sahabat, dan rekan seperjuanganku “Wali Songo”, Syafura Audina, Wiwik Pratiwi, Noerma Atika, Milla Amalia, Vinka Rylasya, Siti Maisaroh, Anita dan Dina Veronica.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, tetapi penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua orang yang membacanya.

Bandar Lampung, Agustus 2016

Penulis

Hilma Nadzifa Mujahidah

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	4
C. Pertanyaan Peneliti.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Kegunaan Penelitian.....	6
F. Definisi Istilah.....	6
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR .....</b>	<b>8</b>
A. Perkembangan Anak Usia Dini .....	8
1. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini.....	8
2. Lingkup Perkembangan Anak Usia Dini .....	10
3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini .....	13
4. Kecerdasan Linguistik.....	21
B. Bermain Bagi Anak Usia Dini .....	25
1. Pengertian Bermain .....	25
2. Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini.....	26
3. Jenis Main .....	27
4. Bermain Peran Makro .....	33
5. Bermain dalam Mengembangkan Linguistik .....	36
C. Kerangka Pikir .....	37
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Jenis Penelitian .....	39
B. Kehadiran Peneliti .....	39
C. Sumber Data Penelitian .....	40

D. Teknik Pengumpulan Data .....	40
E. Teknik Analisis Data .....	43
F. Tahap Penelitian.....	45
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	47
B. Paparan Data Hasil Peneliti.....	50
C. Temuan Peneliti.....	58
D. Pembahasan.....	62
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>66</b>
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran .....	67
C. Implikasi .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Informan Peneliti.....	40
2. Pedoman Observasi.....	41
3. Pedoman Dokumentasi.....	42
4. Pedoman Wawancara.....	43
5. Pendidik di TK Aisyiyah.....	48
6. Jumlah Siswa-siswi di TK Aisyiyah.....	49

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Pikir .....	38
2. Analisis Data Model Miles dan Huberman .....	45
3. Temuan Kegiatan Pengembangan Kecerdasan Linguistik dalam Menceritakan Peran Tokoh yang Dimainkan.....	58
4. Temuan Kegiatan Pengembangan Kecerdasan Linguistik dalam Menceritakan Tema Cerita.....	59
5. Temuan Kegiatan Pengembangan Kecerdasan Linguistik dalam Menceritakan Alur Cerita.....	60
6. Temuan Kegiatan Pengembangan Kecerdasan Linguistik dalam Menceritakan Tokoh Cerita.....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Kisi-kisi Observasi .....	72
2. Rubrik Observasi.....	73
3. Pengkodean Sumber Data Observasi .....	74
4. Deskripsi Hasil Observasi .....	75
5. Frekuensi Anak dalam Kecerdasan Linguistik.....	79
6. Deskripsi Hasil Wawancara .....	80
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 1.....	82
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 2.....	84
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 3.....	86
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian 4.....	88
11. Hasil Observasi. ....	90
12. Foto-foto Kegiatan .....	144

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan modal utama bagi anak dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Melalui pendidikan dapat terwujudnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan sesuai dengan apa yang diperlukan. Untuk mewujudkan hal tersebut, anak harus dididik sejak dini. Hal ini sebagaimana dijelaskan dalam UUD RI No. 20 tahun 2003 pasal 1 butir 14 tentang sistem pendidikan nasional:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu penyelenggaraan pendidikan yang menekankan pada peletakkan dasar pertumbuhan dan perkembangan. Pendidikan di sini lebih pada mengarahkan, membimbing, dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak untuk dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki untuk dapat berkembang dengan baik. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Usia lahir

sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan (*golden age*) sekaligus masa kritis dalam tahap kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan pada anak.

Perkembangan anak usia dini dapat terstimulus dengan baik jika disesuaikan dengan tahap usia anak, hal ini penting bagi anak karena dengan mengembangkan kemampuan tersebut akan mempermudah anak untuk melanjutkan ketahap pendidikan selanjutnya. Adapun aspek-aspek perkembangan yang harus dikembangkan meliputi 6 aspek diantaranya agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, seni dan bahasa.

Bahasa merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan oleh anak, karena kemampuan berbahasa merupakan hal yang sangat penting dimiliki oleh anak agar dapat berkomunikasi dengan baik kepada orang lain. Selain itu bahasa merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan bila anak menjalin hubungan dengan orang lain. Adapun kemampuan berbahasa anak usia dini 5-6 tahun mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 Tahun 2014 mencakup 3 lingkup perkembangan diantaranya memahami bahasa, mengungkap bahasa, dan keaksaraan.

Kemampuan berbahasa anak tersebut dapat dikatakan sebagai kecerdasan linguistik. Kecerdasan linguistik merupakan kemampuan seseorang dalam berbicara, yang berkaitan erat dengan kata-kata baik lisan maupun tulisan. Adapun 4 komponen dalam kecerdasan linguistik diantaranya membaca,

menyimak, menulis dan berbicara. Stimulus terhadap kecerdasan linguistik sangatlah penting, karena kecerdasan ini diperlukan dalam hampir semua bidang kehidupan. Stimulasi yang paling baik diberikan pada anak adalah melalui kegiatan bermain.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang digemari serta menjadi kebutuhan yang harus terpenuhi oleh anak. Karena pada hakikatnya anak belajar melalui bermain. Hal ini senada dengan pendapat Armstrong (Musfiroh, 2005:58) bermain adalah untuk bersenang-senang, stimulasi kecerdasan tetaplah menjadi efek positif dari kegiatan tersebut. Melalui bermain, anak dapat belajar menggunakan bahasa secara tepat dan belajar mengkomunikasikannya secara efektif dengan orang lain. Melalui bermain pula sebenarnya anak belajar tentang kecerdasan berbicara.

Salah satu aktivitas bermain yang dapat mengembangkan kecerdasan linguistik anak adalah dengan bermain peran makro. Bermain peran makro merupakan kegiatan yang dilakukan anak dengan menjadi tokoh dan menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan suatu peran. Maka dari itu perlu adanya stimulus yang tepat dalam mengembangkan kecerdasan linguistik agar dapat berkembang secara optimal .

Namun berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di TK Aisyiyah Metro Barat Kelompok B dapat dikatakan bahwa kemampuan berbahasa anak belum berkembang secara optimal, anak masih terbata-bata ketika menjawab

pertanyaan lebih kompleks yang guru berikan, anak belum berani menceritakan kembali suatu cerita ataupun peristiwa yang telah terjadi. Hal ini ditandai dengan, guru masih mengedepankan pembelajaran calistung di dalam kelas yang belum sesuai dengan tahap pembelajaran anak usia dini, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk anak yang dapat mendukung kemampuan berbahasa anak, sehingga anak merasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran serta pembelajaran masih bersifat monoton karena belum dikemas dalam bentuk bermain. Dari latar belakang masalah di atas, maka penelitian yang diangkat adalah kegiatan bermain peran makro dalam upaya mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini kelompok B di TK Aisyiyah Hadimulyo Metro Barat.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka perlu adanya fokus penelitian. Maka peneliti dengan ini memfokuskan pada:

1. Mengembangkan kecerdasan linguistik dalam menceritakan peran tokoh yang dimainkan.
2. Mengembangkan kecerdasana linguistik dalam menceritakan tema cerita.
3. Mengembangkan kecerdasan linguistik dalam menceritakan alur cerita.
4. Mengembangkan kecerdasan linguistik dalam menceritakan tokoh cerita.

## **C. Pertanyaan Peneliti**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka dikembangkan menjadi pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan kecerdasan linguistik dalam menceritakan peran tokoh yang dimainkan?
2. Bagaimana mengembangkan kecerdasana linguistik dalam menceritakan tema cerita?
3. Bagaimana mengembangkan kecerdasan linguistik dalam menceritakan alur cerita?
4. Bagaimana mengembangkan kecerdasan linguistik dalam menceritakan tokoh cerita?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, fokus penelitian, dan pertanyaan peneliti yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan perkembangan kecerdasan linguistik dalam menceritakan peran tokoh yang dimainkan.
2. Untuk mendeskripsikan perkembangan kecerdasana linguistik dalam menceritakan tema cerita.
3. Untuk mendeskripsikan perkembangan kecerdasan linguistik dalam menceritakan alur cerita.
4. Untuk mendeskripsikan kecerdasan linguistik dalam menceritakan tokoh cerita.

## **E. Kegunaan Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran melalui bermain. Dan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan kecerdasan anak terutama pada kecerdasan linguistik anak usia dini.

### 2. Secara Praktis

Manfaat praktis yang didapatkan berdasarkan tujuan penelitian diatas adalah:

- a. Bagi Guru, untuk memotivasi guru, agar dapat menambah wawasan dan lebih kreatif dalam mengembangkan sebuah permainan dalam pembelajaran yang dapat menyenangkan anak.
- b. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam meningkatkan proses pembelajaran.
- c. Bagi Peneliti, memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan, khususnya tentang penerapan bermain peran makro dengan perkembangan kecerdasan linguistik pada anak usia dini.

## **F. Definisi Istilah**

### 1. Kecerdasan Linguistik

Kecerdasan linguistik adalah kecerdasan dalam berbicara yang berkaitan erat dengan kata-kata. Anak yang cerdas dalam linguistik memiliki kemampuan berbicara yang baik dan efektif.

## 2. Bermain Peran Makro

Bermain peran makro adalah bermain dengan memerankan suatu tokoh tertentu yang menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya untuk memerankan peran apa yang dipilihnya

## 3. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

#### **A. Perkembangan Anak Usia Dini**

##### **1. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Menurut Fadlillah (2012:18) mengemukakan bahwa “Anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan bersifat unik”.

Senada dengan pendapat di atas menurut Marjory (Isjoni, 2011:19) mengemukakan bahwa “Anak usia dini adalah anak mulai dari lahir sampai umur enam tahun yang sedang dalam masa peka”. Sejak dini anak diberikan stimulus/rangsangan guna mengembangkan aspek pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani maupun rohani.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat yang merupakan masa peka anak.

Mengingat hal tersebut maka perkembangan bagi anak usia dini merupakan hal yang sangat penting untuk diberikan perhatian khusus agar perkembangan dapat tercapai secara optimal. Menurut Dariyo (2007:20) mengemukakan pendapatnya bahwa “Perkembangan mengandung pengertian sebagai suatu konsep perubahan manusia yang mengarah pada kualitas substansi perilakunya, akibat proses perubahan fisik maupun proses pembelajaran.”

Perkembangan dalam hal ini dapat dicontohkan seperti halnya tahapan seorang bayi yang awalnya hanya dapat menangis, tidur makan serta minum saja. Setelah berumur satu tahun bayi sudah mampu tengkurep, tersenyum, memegang benda dan sebagainya. Dengan adanya perubahan tersebut menandakan bahwa bayi sudah dapat berkembang menjadi semakin baik. Perkembangan ini merupakan suatu perubahan yang tidak hanya dilihat dari penambahan ukuran secara kuantitatif tetapi terdapat peningkatan secara kualitatif yang terjadi dalam struktur yang sistematis dan berurutan.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Aisyah (2008:2.5) mengemukakan bahwa “Perkembangan adalah suatu proses perubahan secara berurutan dan progresif yang terjadi akibat kematangan dan pengalaman yang berlangsung sejak terjadinya konsepsi sampai meninggal dunia”.

Perkembangan dalam hal ini berarti suatu perubahan yang terjadi secara beraturan dan terjadi sangat pesat dalam waktu singkat. Perkembangan terjadi diakibatkan adanya kematangan fisik dan psikis yang terjadi sejak anak dalam kandungan hingga meninggal dunia. Masa perkembangan yang sangat pesat hanya terjadi pada anak usia dini yang disebut dengan masa keemasan (*golden age*) dimana pada masa ini pula segala bentuk perkembangan dapat distimulasi dengan mudah.

Dengan demikian, maka dapat disimpulkan perkembangan anak usia dini adalah tahapan perubahan yang terjadi secara pesat, baik secara kualitatif ataupun kuantitatif yang bersifat mendasar, yang terjadi akibat kematangan dan pengalaman pada anak usia 0-6 tahun.

## **2. Lingkup Perkembangan Anak Usia Dini**

Usia dini merupakan masa perkembangan paling peka yang terjadi sepanjang kehidupan manusia maka dari itu masa usia dini kerap disebut sebagai masa peka. Pada masa peka ini individu berada dalam kondisi yang paling mudah untuk distimulasi, sehingga stimulasi yang sesuai akan membuat anak mampu mencapai perkembangan pada semua lingkup secara optimal. Lingkup perkembangan tersebut saling berkaitan satu sama lain dan dikembangkan secara terpadu serta berkesinambungan melalui program pengembangan anak usia dini. Adapun struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini sebagaimana yang

tercantum dalam Permendiknas No. 146 tahun 2014 memuat program pengembangan yang mencakup:

- 1) Pengembangan nilai agama dan moral,
- 2) Pengembangan fisik-motorik
- 3) Pengembangan kognitif
- 4) Pengembangan bahasa
- 5) Pengembangan sosial-emosional serta
- 6) Pengembangan seni

Pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain. Perilaku baik yang dikembangkan sesuai dengan nilai agama dan moral akan mempersiapkan bekal bagi anak untuk dapat diterima di masyarakat. Konteks bermain yang dimaksud dalam hal ini menunjukkan bahwa pengenalan nilai-nilai agama dan moral dikembangkan dalam suasana menyenangkan.

Pengembangan fisik-motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain. Kematangan kinestetik dapat dicapai jika konteks bermain yang dimaksud dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana untuk mengembangkan kinestetik seperti halaman yang luas untuk menyalurkan kegiatan motorik kasar, bahan-bahan dari alam yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan motorik halus.

Pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain. Proses berpikir anak akan mencapai kematangan jika distimulasi dalam suasana menyenangkan, konteks bermain disini akan menimbulkan makna yang mendalam terhadap proses berpikir anak sehingga pengetahuan yang dipelajari akan bertahan lama dan menjadi suatu bekal pengetahuan mendasar di masa yang akan datang.

Pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain. Bahasa akan berkembang jika lingkungan disekitar anak dapat menyediakan suasana yang mendorong anak untuk aktif menggunakan berbagai kemampuan berbahasanya. Konteks bermain yang dimaksud disini berupa kegiatan bermain peran berkelompok, dimana dalam kegiatan bermain ini interaksi dan percakapan antar anak mendominasi jalannya permainan.

Pengembangan sosial-emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain. Kepekaan, sikap dan keterampilan dapat dikembangkan sejak dini melalui kegiatan bermain. Konteks bermain yang dapat diaplikasikan berupa kegiatan memainkan sebuah peran dengan pembagian tugas saat membuat atau menggunakan alat main secara bersama-sama. Hal ini akan menimbulkan suasana

bermain yang mengharuskan anak untuk saling berbagi yang serta meredam sikap egosentris anak yang masih sangat dominan di usia dini.

Pengembangan seni, perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain. Dalam hal ini seni tidak hanya dilihat dari perspektif estetikanya saja, melainkan seni juga sebagai objek yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan eksplorasi dan ekspresi anak dalam hal ketertarikannya terhadap seni. Konteks bermain yang biasa dilakukan untuk mengembangkan seni anak usia dini ialah kegiatan melipat, membentuk *playdough* menjadi sebuah makanan, mewarnai dan lain-lain yang juga berkaitan dengan bentuk permainan untuk mengembangkan kreativitas anak.

Keenam program pengembangan diatas secara alamiah telah ada dalam diri anak usia dini. Keenam hal tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain dan membentuk suatu hubungan koheren yang utuh dalam diri anak dan dikembangkan secara seimbang melalui kegiatan dalam konteks bermain yang sesuai. Dengan demikian akan mendukung terwujudnya tujuan pendidikan anak usia dini yang mampu mengoptimalkan perkembangannya.

### **3. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

#### **a. Hakikat Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini**

Salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar di taman kanak-kanak adalah pengembangan bahasa. Bahasa

sebagai fungsi dari komunikasi memungkinkan dua individu atau lebih mengekspresikan berbagai ide, arti, perasaan dan pengalaman. Adapun pengertian bahasa menurut Badudu (Nurbiana, 2009:1.11) menyatakan bahwa “Bahasa adalah alat penghubung atau komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya”.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Santrock (2015:67) menyatakan bahwa “Bahasa adalah bentuk komunikasi, entah itu lisan, tertulis atau tanda, yang didasarkan pada sistem simbol”. Bahasa yang dimiliki oleh anak adalah bahasa yang telah dimiliki dari hasil pengolahan dan telah berkembang. Anak telah banyak memperoleh masukan dan pengetahuan tentang bahasa dari lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, juga lingkungan pergaulan teman sebaya, yang berkembang di dalam keluarga atau bahasa ibu. Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya. Sebagai alat sosialisasi, bahasa merupakan suatu cara untuk merespon orang lain.

Bahasa ada yang bersifat reseptif dan ekspresif, reseptif adalah dimengerti dan diterima sedangkan ekspresif maksudnya ialah dinyatakan. Hal ini dinyatakan menurut Bromley (Nurbiana, 2009:1.19) “Bahasa bersifat reseptif(dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan)”. Contoh bahasa reseptif adalah mendengarkan

dan membaca suatu informasi, sedangkan contoh ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain”. Sementara itu, mengacu pada Undang-Undang No. 137 tahun 2014 bahasa dibagi dalam berbagai kemampuan yang terdiri dari: memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa dan keaksaraan.

Memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan. Kemampuan-kemampuan ini didapat melalui pemerolehan dan pemrosesan simbol visual dan verbal. Ketika anak memahami cerita perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan, mereka mahami bahasa berdasarkan konsep pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

Mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan. Anak ketika mengekspresikan bahasa melibatkan perpindahan arti kata berupa simbol visual atau verbal yang diproses maupun diekspresikan dengan cara menyusun bahasa dan mengonsepan arti agar sesuai dengan maksud dan tujuannya.

Keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita. Pemahaman ini didapat melalui kegiatan pengenalan simbol-simbol huruf sebagai persiapan menulis dan membaca permulaan bagi anak.

Anak dapat menerima dan mengekspresikan bahasa dengan berbagai cara. Caranya dengan memberikan rangsangan lewat komunikasi yang aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Hal tersebut dapat muncul dengan membacakan cerita, bermain tebak-tebakan kata, mendongeng dengan menggunakan alat peraga serta bermain peran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa merupakan kemampuan mendasar yang digunakan sebagai alat komunikasi baik itu lisan maupun tulisan yang menyatakan suatu pikiran, perasaan serta keinginannya. Adapun bahasa bersifat reseptif dan ekspresif, reseptif adalah mendengarkan dan membaca suatu informasi, sedangkan bahasa ekspresif adalah dinyatakan yaitu dengan berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

#### b. Tahapan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa merupakan suatu proses perubahan yang terjadi dalam suatu sistem yang tersusun dan teratur. Untuk itu perkembangan bahasa terdiri dari tahapan-tahapan tertentu. Santrock

(2007: 356) membagi tahapan perkembangan bahasa anak usia dini menjadi dua tahapan yang terdiri dari : a. Masa bayi (0-24 bulan) b. Masa kanak-kanak awal (2-6 tahun).

Tahapan masa bayi (0-24 Bulan) menunjukkan perkembangan bahasa dengan pola-pola yang hampir sama pada semua bayi di dunia. Pola-pola perkembangan tersebut terdiri dari : (1) celoteh dan vokalisasi (2) mengenali bunyi-bunyi bahasa (3) kata-kata pertama (4) ucapan-ucapan dua kata.

Celoteh dan vokalisasi merupakan pola perkembangan yang nampak pada tahun-tahun pertama kehidupan bayi. Pada tahap ini bayi mulai secara efektif mengeluarkan suara berupa celoteh dan gerak isyaratnya yang bertujuan untuk menarik perhatian orang-orang disekitar bayi. Celoteh dan vokalisasi itu terjadi dalam rangkaian sebagai berikut : menangis, cooing (mendekut), celoteh dan gerakan.

Mengenali bunyi-bunyi bahasa mulai bayi lakukan sejak kelahiran hingga usia 6 bulan pertama, awalnya mereka hanya mampu mengenali perubahan bunyi suku kata saja, namun setelah enam bulan bayi akan menjadi semakin peka dalam merasakan perubahan bunyi dari bahasa mereka sendiri dan bahasa yang diucapkan oleh orang tuanya.

Kata-kata pertama pada bayi muncul pada usia 8-12 bulan. Hal ini terjadi karena bayi sudah mulai mengindikasikan pemahaman kata-

kata mereka yang pertama. Kata-kata pertama yang biasa muncul meliputi kata-kata penting disekitar anak, seperti pa-pa,ma-ma, cu-cu dan lain-lain.

Ucapan-ucapan dua kata mulai lazim muncul pada saat anak berusia 18-24 bulan. Untuk menyampaikan makna dengan hanya dua kata,anak sangat bergantung pada gerak tubuh,nada dan konteks. Pola yang terjadi pada tahapan ini memiliki kesamaan dengan pembicaraan telegrafis yaitu penggunaan kata-kata pendek dan singkat untuk menyampaikan suatu makna tanpa tanda-tanda gramatikal seperti kata kerja bantu dan kata-kata penghubung lain.

Tahapan perkembangan selanjutnya ialah masa kanak-kanak awal (2-6 tahun) yang juga disebut masa krusial dalam perkembangan bahasa anak usia dini,dimana pada masa ini anak-anak memiliki kesempatan lebih untuk mengembangkan bahasanya dalam lingkungan yang lebih luas dari lingkungan keluarga. pola-pola perkembangan yang terjadi pada masa kanak-kanak awal meliputi : (1) pemahaman fonologi dan monologi (2) memahami sintaksis (3) kemajuaan-kemajuan dalam semantik (4) kemajuan-kemajuan dalam pragmatik

Pemahaman fonologi dan monologi ini ditunjukkan anak-anak melalui kesensitivitasan yang lebih tinggi terhadap kata-kata yang diucapkan. Hal ini dibuktikan dengan pemahaman anak tentang aturan-aturan

morfologi misalnya mulai menggunakan awalan untuk kata kerja “mem” pada kata “membantu”

Memahami sintaksis merupakan perkembangan pada masa kanak-kanak awal yang ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam membedakan penggunaan kata pada kalimat tertentu misalnya pada kata tanya mereka memahami beberapa kata dan dengan kalimat apa kata-kata tersebut dikombinasikan seperti kata “dimana dan kemana”.

Kemajuan-kemajuan dalam semantik mulai terjadi pada usia 1 hingga mencapai 6 tahun, anak menunjukkan peningkatan yang terus menerus tentang pemahaman kata-kata. Rata-rata anak berusia 6 tahun mempelajari 22 kata baru per hari.

Kemajuan-kemajuan dalam pragmatik pada anak makin terlihat ketika mereka memasuki dunia prasekolah. Anak berusia 6 tahun terlihat lebih mahir bercakap-cakap dibandingkan ketika usia mereka 2 tahun. Dari usia 3 tahun hingga masa prasekolah anak-anak mengembangkan kemampuan berbicara mereka melalui imajinasi yang dikenal sebagai pemindahan (*displacement*). Selain pembagian tahapan perkembangan bahasa di atas, Ramsey (dalam Beaty, 2013: 315) membagi perkembangan bahasa anak prasekolah yang terdiri dari 4 tahapan sebagai berikut :

a. Praproduksi

Saat pertama kali memasuki lingkungan bahasa baru yang asing, mereka sering kali merespon dengan terdiam. Anak-

anak yang belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua sering kali berkonsentrasi pada apa yang sedang dikatakan ketimbang berusaha mengatakan sesuatu

b. Transisi ke Produksi

Saat anak-anak sudah makin nyaman mereka sering kali mulai berbicara dengan memberikan jawaban satu kata atas pertanyaan

c. Produksi Awal

Anak-anak mungkin akan merespon pertanyaan dan kegiatan dalam frasa singkat. Mereka mungkin bisa terlibat dalam percakapan sederhana bahkan melalui menggemam dan bernyanyi

d. Perluasan Produksi

Anak-anak berbicara dalam kalimat panjang, mengajukan pertanyaan, mengisahkan suatu cerita, melakukan permainan peran dan melakukan percakapan panjang.

Berpijak pada hal diatas, maka perkembangan bahasa anak usia dini dalam hal ini usia prasekolah terus mengalami perluasan pencapaian pada setiap tahapnya. Lingkungan baru yang dimasuki anak turut berdampak pada tahap perkembangan bahasanya. Lingkungan baru yang mampu memberikan stimulasi untuk berkomunikasi akan mendorong bahasa anak berkembang lebih optimal.

Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahasa anak usia dini berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak. Tahap perkembangan masa bayi dan kanak-kanak awal memiliki pola perkembangan yang khas dalam setiap tahapannya. Sementara tahap perkembangan pada usia prasekolah menitik beratkan lingkungan baru sebagai sumber belajar yang mendukung perkembangan bahasa anak.

#### 4. Kecerdasan Linguistik

##### a. Pengertian Kecerdasan Linguistik

Anak-anak yang memiliki keterampilan berbahasa di atas rata-rata anak seusianya dapat dikatakan memiliki kecerdasan linguistik yang menonjol Yus (2012:70) mengemukakan “Kecerdasan linguistik merupakan kemampuan menggunakan bahasa untuk menyatakan gagasan tentang dirinya dan memahami orang lain serta untuk mempelajari kata-kata baru atau bahasa lain”.

Menurut Yanuarita (2014:24) berpendapat bahwa “Kecerdasan linguistik dalam kemampuan bahasa mencakup kemampuan membaca, menulis, berdiskusi, berargumentasi, berdebat, berbicara, memberitahu, menginformasikan, memberi perintah, mengungkapkan dengan kata-kata”.

Sejalan dengan pendapat diatas menurut Musfiroh (2005:59) “Kecerdasan bahasa atau verbal-linguistik yaitu kecerdasan yang berkaitan erat dengan kata-kata, baik lisan maupun tertulis beserta dengan aturan-aturannya”. Seorang anak yang cerdas dalam verbal-linguistik memiliki kemampuan berbicara yang baik dan efektif. Anak dengan kecerdasan linguistik tidak akan menemukan kesulitan dalam berbahasa, baik dalam bahasa verbal maupun tulisan.

Senada dengan pendapat diatas menurut Suyadi (2014:126) mengemukakan bahwa “Kecerdasan linguistik adalah kemampuan

untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakannya secara kompeten melalui kata-kata, seperti bicara, membaca dan menulis”. Orang yang cerdas dalam bidang ini dapat berargumentasi, menyakinkan orang lewat kata-kata yang diucapkannya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan dalam berbicara yang berkaitan erat dengan kata-kata. Anak yang cerdas dalam linguistik memiliki kemampuan berbicara yang baik dan efektif baik itu secara verbal maupun nonverbal.

b. Menstimulus Kecerdasan Linguistik

Penting mengenali sejak dini kecerdasan yang menonjol pada diri anak, hal ini dikarenakan agar dapat memaksimalkan dan mengembangkan sesuai dengan bakat yang dimilikinya. Kegiatan yang dapat dilakukan untuk merangsang kecerdasan linguistik. Adapun menurut Nurani, (2010:57) kiat untuk mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak sejak usia dini, antara lain dapat dilakukan dengan cara-cara berikut ini:

1. Mengajak anak berbicara sejak bayi.
2. Mendongeng sebelum tidur.
3. Bermain mengenal huruf abjad
4. Merangkai cerita.
5. Berdiskusi tentang berbagai hal yang ada di sekitar anak.
6. Bermain peran.
7. Memperdengarkan dan perkenalkan lagu anak-anak.

Pertama, mengajak anak berbicara sejak bayi. Anak memiliki pendengaran yang cukup baik sehingga sangat dianjurkan sekali berkomunikasi dan menstimulasi anak dengan mengajaknya berbicara. Cara berkomunikasi dengan bayi yang secara umum dapat dilakukan adalah dengan memperhatikan tingkah laku gerak-gerik yang dilakukan oleh bayi. Selain itu, komunikasi juga dapat dilakukan dengan mengajak berbicara untuk melatih kepekaan terhadap bunyi-bunyi yang didengarnya. Sehingga anak akan merespon bunyi dengan mengucapkan kata-kata awal seperti “ba-ba, da-da,” dan lain-lainnya.

Kedua, mendongeng sebelum tidur atau dapat dilakukan kapan saja sesuai situasi dan kondisi. Dongeng merupakan stimulasi dini yang mampu merangsang keterampilan bahasa pada anak-anak. Hal ini dikarenakan saat mendongengkan sebuah cerita akan menimbulkan rasa ketertarikan anak dan rasan penasaran untuk membuat anak ingin tahu jalan cerita. Inilah dimana keinginan untuk membaca menjadi semakin meningkat.

Ketiga, bermain mengenal huruf abjad. Pengenalan huruf sejak dini merupakan pengetahuan awal anak untuk mengetahui apa maksud dari sebuah kata. Pada tahap ini anak memerlukan cara-cara untuk mengetahui bunyi huruf pertama dan ciri huruf tersebut. Adapun cara yang dapat dilakukan ialah dengan melakukan sebuah permainan huruf-huruf *sandpaper* (amplas), anak belajar mengenali huruf dengan cara melihat menyentuhnya, disamping mendengarkan setiap huruf yang

diucapkan oleh orangtua ataupun guru. Dengan demikian lambat laun anak akan mampu merangkai huruf –huruf menjadi sebuah kata.

Keempat, merangkai cerita. Sebelum dapat membaca tulisan, anak-anak umumnya gemar membaca gambar. Membaca gambar membuat anak mengamati, menghubungkan maksud gambar dan mulai menceritakan isi gambar dengan bahasanya sendiri. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan anak potongan gambar dan biarkan anak mengungkapkan apa yang ia pikirkan tentang gambar itu. Dengan demikian kemampuan mengucapkan kata-kata terlatih sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kelima, berdiskusi tentang berbagai hal yang ada di sekitar anak. Bertanya tentang hal yang ada di lingkungan sekitar merupakan bahan yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan perasaan ataupun pandangan anak tentang suatu objek. Dengan mendiskusikan Semakin anak merespon semakin baik pula kemampuan kosa kata dan perbendaharaan kata pada anak.

Keenam, bermain peran. Bermain peran merupakan permainan dengan memerankan suatu profesi atau aktivitas tertentu yang biasa dilakukan oleh orang lain. Dalam permainan ini anak terlibat langsung pada sebuah percakapan yang melatih anak untuk mengembangkan kecakapan berbicara serta perbendaharaan kosa kata anak. Bentuk permainan ini dapat dilakukan dengan cara mengajak anak melakukan

suatu adegan seperti yang pernah ia alami, misalnya saat berkunjung ke dokter, ke pasar, ke kafe ataupun kantor polisi. Bermain peran ini juga dapat membantu anak mencobakan berbagai peran sosial yang diamatinya.

Ketujuh, memperdengarkan dan perkenalkan lagu anak-anak. Lagu merupakan ragam suara yang berirama dalam percakapan, atau bernyanyi. Melatih bernyanyi dapat dilakukan dengan cara anak ikut bernyanyi saat mendengarkan lagu dari kaset yang diputar. Kegiatan ini sangat menggembirakan anak, selain mempertajam pendengaran anak, memperdengarkan lagu juga menuntut anak untuk menyimak setiap lirik yang dinyanyikan.

## **B. Bermain Bagi Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak akan memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangannya. Bagi anak bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Jika tidak tahap perkembangan yang berfungsi kurang baik yang nantinya akan terlihat ketika anak sudah menjadi remaja.

Menurut Hurlock (Musfiroh, 2005:2) mengemukakan bahwa “Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa

mempertimbangkan hasil akhir”. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Dworetzky (Moeslichatoen, 2004:24) mengungkapkan bahwa “Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu”.

Berdasarkan hal tersebut maka disimpulkan, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan tidak ada unsur paksaan dan merupakan faktor paling penting yang berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak.

## **2. Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini**

Bermain tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan banyak manfaat bagi anak untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangannya.

Menurut Agung (2013:10) manfaat bermain bagi anak yaitu:

1. Bermain memengaruhi perkembangan fisik anak.
2. Bermain dapat digunakan sebagai terapi.
3. Bermain meningkatkan pengetahuan anak.
4. Bermain melatih penglihatan dan pendengaran anak.
5. Bermain memengaruhi perkembangan kreativitas anak.
6. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak.
7. Bermain memengaruhi nilai moral anak

Adapun manfaat bermain menurut Moeslichatoen (2004:32), yakni:

1. Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar.
2. Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitif.

3. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitas.
4. Melalui kegiatan bermain anak juga mampu melatih kemampuan bahasa.
5. Melalui bermain anak dapat meningkatkan kepekaan emosi.
6. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, adapun manfaat bermain bagi anak usia dini yakni dapat mempengaruhi perkembangan fisik yang ditandai dengan anak mampu melakukan koordinasi otot kasar, manfaat selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, serta dapat mengembangkan perilaku sosial anak. Secara umum manfaat bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada dalam diri anak dan sebagai kesiapan untuk melangkah ketahap perkembangan selanjutnya.

### **3. Jenis Main**

#### **a. Jenis Main Pada Anak Usia Dini**

Terdapat banyak permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Bahkan segala hal yang menarik bagi anak dapat digunakan sebagai permainan. Dari sekian permainan yang ada, Menurut Asmawati,dkk (2010:8) jenis main digolongkan menjadi tiga macam, yaitu:

1. Main Sensorimotor atau Fungsional  
Main sensorimotor pada anak usia dini merupakan rangsangan untuk mendukung proses kerja otak dalam mengelola informasi yang didapatkan anak dari lingkungan saat bermain, baik dengan tubuhnya sendiri maupun dengan berbagai benda disekitarnya.
2. Main Peran  
Main peran kadang disebut juga main simbolik, main pura-pura, fantasi, imajinasi atau main drama.
3. Main Pembangunan  
Main pembangunan anak dimulai dari bermain dengan benda yang bersifat cair (air, cat, pasir) sampai bahan yang sangat terstruktur.

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangannya. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang baik bagi anak. Menurut Hurlock (Musfiroh, 2005:2) mengemukakan “Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir”. Dalam hal ini bermain dilakukan tanpa paksaan yang merupakan suatu bentuk alami yang dilakukan oleh anak dengan spontan serta menyenangkan sehingga anak mendapatkan kepuasan dari apa yang telah ia lakukan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa jenis main terbagi menjadi tiga yaitu bermain sensorimotor, main peran, dan pembangunan. Main sensorimotor merangsang proses kerja otak anak dan mengelola informasi dari lingkungan bermain, baik itu melalui tubuhnya maupun berbagai benda yang ada disekitarnya. Main peran merupakan permainan yang imajinatif atau berpura-pura saat memainkannya. Dan

bermain pembangunan ialah permainan yang menggunakan benda bersifat cair maupun dengan bahan terstruktur.

b. Pengertian Bermain Peran

Hakikat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Bermain peran merupakan bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Anak berperan sesungguhnya menjadi seseorang atau sesuatu. Anak yang terlibat dalam main peran dapat menggunakan kesadarannya, kesadaran ini masih berbentuk imajinasi yang masih belum dapat ditangkap secara tepat oleh anak. Menurut Moeslichatoen (2004:38) bermain peran adalah “Bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan”.

Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan anak untuk menciptakan situasi khayalan dimana anak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dengan suatu objek dan melakukan kegiatan sesuai dengan karakter objek tertentu. Menurut Kamtini dan Husni (2005:60) “Bermain peran yaitu anak bermain dengan memerankan sebagai guru, bapak, ibu, anak manja, anak yang nakal, kakek, nenek, tamu dan sebagainya”.

Senada dengan pendapat diatas Menurut Stasen Berger dan Garvey (Mayke, 2001:35) mengungkapkan bahwa “Bermain peran yaitu kegiatan bermain khayal atau pura-pura yang melibatkan unsur imajinasi dan peniruan terhadap perilaku orang dewasa”.

Kegiatan bermain peran membuat anak menciptakan suatu keadaan yang ia bangunsendiri sambil memperbaiki kesalahan-kesalahan dan memperkuat harapan-harapannya. Misalnya, anak yang awalnya takut jika bertemu seorang dokter, melalui peran main dokter-dokteran perlahan-lahan dia belajar bahwa ketakutannya tidak perlu terjadi karena dokter bukan orang jahat tapi justru ingin membantu mengobati penyakit.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal atau imajinasi dalam memerankan suatu peran untuk menirukan suatu perilaku ataupun profesi yang biasa dilakukan orang lain.

### c. Jenis Bermain Peran

Dilihat dari jenisnya bermain peran terbagi menjadi 2 jenis diantaranya bermain peran makro dan mikro. Menurut Erikson (Haenilah, 2015:126) mengatakan bahwa “Dua jenis main peran yaitu mikro atau ukuran kecil dan makro atau ukuran sesungguhnya”. Dalam main peran mikro anak akan memegang dan menggerakkan sesuatu yang berukuran kecil untuk menyusun suatu adegan cerita. Sedangkan dalam bermain peran makro anak akan memerankan peran sesungguhnya dan menjadi tokoh tertentu.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Mutiah (2010:115) mengungkapkan bahwa “Bermain peran terbagi kedalam dua jenis kegiatan yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro”. Jenis bermain peran makro adalah permainan yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak sedangkan bermain peran mikro adalah awal bermain kerja sama dilakukan hanya 2 orang saja.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa jenis bermain peran terdiri dari mikro dan makro. Bermain peran mikro merupakan permainan yang menggunakan mainan ukuran kecil, sedangkan peran makro menggunakan ukuran yang mirip dengan aslinya.

#### d. Manfaat Bermain Peran

Bermain peran bermanfaat untuk mendorong anak agar turut aktif dalam pemecahan sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapinya. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, peserta didik juga dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya mengenai suatu hal, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Hal ini selaras dengan pendapat Surya (2006:47) manfaat bermain peran yaitu:

1. Mengajarkan pada anak bagaimana memahami dan mengerti perasaan orang lain
2. Mengerjakan pembagian pertanggung jawaban dan melaksanakannya
3. Mengerjakan cara mengargai pendapat orang lain
4. Mengajarkan cara mengambil keputusan dalam kelompok

Selain itu menurut Mayke (2001:58) “Bermain peran bermanfaat untuk membantu penyesuaian diri anak. Dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu ia belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bisa diterima oleh orang lain, baik dalam berperan sebagai ibu, ayah, guru, murid dan seterusnya”. Anak juga belajar untuk memandang suatu masalah dari kacamata tokoh-tokoh yang ia perankan sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak. Manfaat lain adalah anak dapat memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan atas usaha sendiri, belajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat membantu anak dalam pengambilan keputusan dan memahami aturan-aturan. Bermain peran juga dapat melatih anak memecahkan masalah sederhana yang terjadi pada dirinya.

#### **4. Bermain Peran Makro**

##### **a. Pengertian Bermain Peran Makro**

Bermain peran makro merupakan permainan yang memerankan suatu peran dengan menggunakan bahan yang berukuran mirip dengan aslinya. Bermain peran makro memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak saat pembelajaran karena anak terlibat langsung dalam kegiatan. Menurut Erikson (Asmawati, 2010:8) bermain peran makro adalah “Bermain peran dengan alat-alat berukuran sesungguhnya yang dapat digunakan anak untuk memainkan peran yang dipilihnya”.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Latif, dkk (2014:207) bermain peran makro adalah “Anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memaikan peran”. Memainkan peran yang dimaksud ialah orang-orang atau benda dan memerankan penafsiranya terhadap peran tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran makro adalah bermain dengan memerankan suatu tokoh tertentu yang menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya untuk memerankan peran apa yang dipilihnya.

b. Bentuk Bermain Peran Makro

Bermain peran memiliki banyak bentuk permainan yang di sesuaikan dengan tema dan keadaan di lingkungan anak. Menurut Stasen Berger dan Garvey (Mayke, 2001:35) mengatakan bahwa “Bentuk bermain peran diantaranya: dokter-dokteran, ibu-ibuan, masak-masakan, sekolah-sekolahan, polisi-polisian dan lain-lainnya”.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Erikson (Asmawati, 2010:8) “Kegiatan bermain peran makro dapat dilakukan dengan kegiatan diantaranya: bermain rumah sakit (dokter, perawat, pengunjung, apoteker), kantor polisi (polisi, penjahat), kantor pos (pengantar surat, pegawai kantor pos), kantor (direktur, sekretaris, pegawai)”. Permainan ini dilakukan dengan meniru aktivitas yang biasa dilakukan oleh orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk peran makro terdiri dari beberapa kegiatan bermain, diantaranya dokter-dokteran, polisi-polisian, masak-masakan, ibu-ibuan dan lainnya. Kegiatan ini dilakukan dengan meniru suatu aktivitas yang biasa dilakukan oleh orang lain.

### c. Langkah-langkah Bermain Peran

Sebelum melakukan kegiatan bermain peran, perlu mengetahui langkah-langkah dalam bermain peran agar pembelajaran dalam bermain peran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Menurut Djamarah (2005:238) mengatakan bahwa “Terdapat lima langkah dalam bermain peran yaitu: (1) penentuan topik, (2) penentuan anggota pemeran, (3) memepersiapkan peran, (4) latihan singkat dialog, (5) pelaksanaan bermain peran”.

Hal ini senada dengan pendapat menurut Nuraini (2010:82) langkah-langkah kegiatan bermain peran adalah sebagai berikut:

1. Guru mengumpulkan anak-anak untuk diberikan pengarahan dan aturan-aturan serta tata tertib dalam bermain.
2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
3. Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak-anak serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
4. Guru memberikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompoknya agar anak tidak saling berebut dalam bermain. Anak diberikan penjelasan mengenai alat-alat bermain yang sudah disediakan.
5. Guru sudah menyiapkan anak-anak permainan yang akan digunakan sebelum anak-anak mulai bermain.
6. Anak bermain sesuai dengan perannya.
7. Guru hanya mengawasi, mendampingi anak dalam bermain apabila dibutuhkan anak guru membantunya, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.
8. Setelah waktu bermain hampir habis, guru dapat menyiapkan berbagai macam buku cerita sementara guru merapikan permainan dengan dibantu oleh beberapa anak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka langkah-langkah bermain peran perlu diketahui oleh para pendidik agar pelaksanaan pembelajaran pada saat bermain peran dapat berjalan secara efektif dan efisiensi sehingga tujuan pembelajaranpun dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

#### **5. Bermain dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa (Kecerdasan Linguistik ) Anak Usia Dini**

Kegiatan bermain mempunyai dampak positif terhadap perkembangan anak. Khususnya untuk mengembangkan kemampuan berbahasa. Menurut Carton dan Allen (dalam Musfiroh,2005: 94) bahwa : Melalui bermain anak dapat menggunakan bahasa secara tepat dan belajar mengkomunikasikannya secara efektif dengan orang lain. Melalui bermain pula, sebenarnya anak belajar tentang daya bahasanya.

Dalam hal ini kegiatan bermain yang dipilih juga melibatkan teman-teman sebaya untuk berkomunikasi secara aktif sehingga anak akan mempelajari kata-kata baru,model kegiatan bermain yang aktif akan memberikan rasa aman pada anak dan menciptakan lingkungan yang meningkatkan motivasi untuk terus belajar.

Dengan demikian dalam penelitian ini kegiatan bermain yang dapat dipergunakan dalam upaya mengembangkan kemampuan berbahasa khususnya dalam kecerdasan linguistik yakni melalui kegiatan bermain peran.

### C. Kerangka Pikir

Bahasa merupakan alat komunikasi baik itu lisan maupun tulisan yang menyatakan suatu pikiran, perasaan serta keinginannya. Kemampuan bahasa dipelajari dan diperoleh anak usia dini secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya, sebagai alat sosialisasi untuk merespon orang lain. Adapun bahasa bersifat reseptif dan ekspresif, reseptif adalah mendengarkan dan membaca suatu informasi, sedangkan bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain. Anak yang menguasai kemampuan bahasa dapat dikatakan memiliki kecerdasan linguistik.

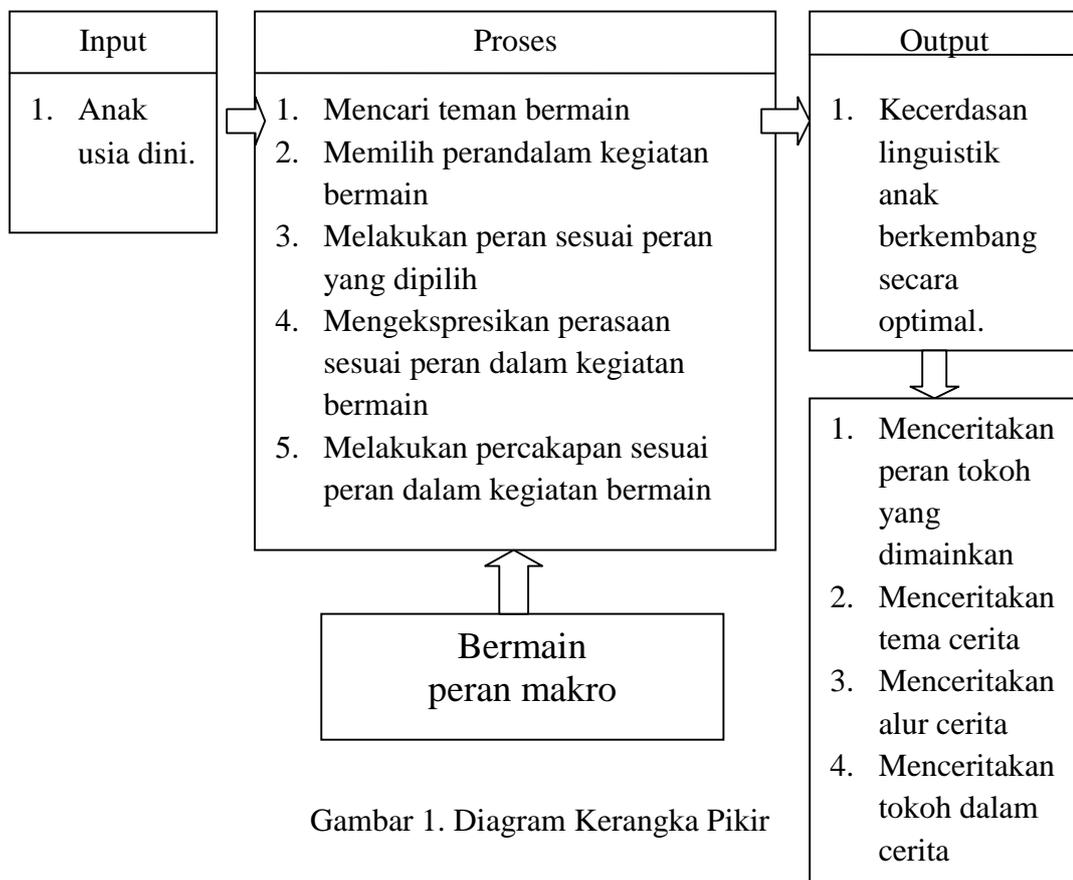
Kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan dalam berbicara berupa lisan maupun tulisan yang berkaitan erat dengan kata-kata. Kecerdasan linguistik memiliki komponen inti berupa kepekaan pada bunyi, fungsi kata dan bahasa. Hal ini ditunjukkan oleh kemampuan penggunaan bahasa untuk menyatakan dan memaknai arti yang kompleks. Kecerdasan akan berkembang secara optimal, jika distimulus melalui kegiatan bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak akan memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangannya. Bagi anak bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Jika tidak tahap perkembangan yang berfungsi kurang baik yang

nantinya akan terlihat ketika anak sudah menjadi remaja. Adapun jenis permainan terbagi menjadi tiga, salah satu diantaranya yaitu bermain peran.

Bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal atau imajinasi dalam memerankan suatu peran untuk menirukan suatu perilaku ataupun profesi yang biasa dilakukan orang lain. Adapun bermain peran terbagi menjadi dua jenis yakni peran mikro dan makro

Bermain peran makro merupakan bermain dengan memerankan suatu tokoh tertentu yang menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya untuk memerankan peran apa yang dipilihnya. Oleh sebab itu peneliti menggunakan pengembangan kecerdasan linguistik melalui kegiatan bermain peran makro.



Gambar 1. Diagram Kerangka Pikir

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif, dengan menggunakan alat ungkap data yang utama adalah observasi, dokumentasi dan wawancara.

Menurut Arikunto (2010:3) dinyatakan bahwa “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian”.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pengolahan data yang berupa kata-kata, gambaran umum yang terjadi di lapangan tentang kegiatan bermain peran makro dalam upaya mengembangkan kecerdasan linguistik khususnya pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Hadimulyo Metro.

### **B. Kehadiran Peneliti**

Penelitian kualitatif ini diharapkan adanya kehadiran peneliti. Peneliti disini bertindak sebagai instrumen dan pengumpul data. Peneliti langsung turun ke

lapangan untuk melakukan pengamatan, dokumentasi dan pengambilan data dari informan.

### C. Sumber Data Penelitian

Suharsimi Arikunto (2010:172) menyatakan bahwa yang dimaksud “sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh”. Peneliti terlebih dahulu menentukan informan yang akan diminta informasinya. Informan adalah orang yang dianggap menguasai dan memahami data, informasi ataupun fakta dari suatu objek penelitian. Jadi informan kunci dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dan orang yang dianggap memahami tentang kecerdasan linguistik serta kegiatan bermain peran makro di TK Aisyiyah Hadimulyo Metro Barat. Dalam penelitian ini sumber data adalah anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Hadimulyo Metro Barat.

**Tabel 1. Daftar Informan Peneliti**

No.	Informan	Jumlah
1.	Guru	2
2.	Siswa/i	7

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah ketetapan cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun metode yang peneliti gunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

## 1. Observasi

Penelitian ini menggunakan Observasi Partisipatif. Menurut Sugiyono (2014:145) mengatakan dalam observasi ini peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari subjek yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dengan observasi ini, maka data yang akan diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui perilaku yang tampak. Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan dalam melakukan observasi terhadap pengembangan kecerdasan linguistik anak usia dini kelompok B sebagai berikut:

**Tabel 2. Pedoman Observasi**

Variabel	Indikator	Aspek yang Diobservasi	Kriteria	
			Ya	Tidak
<b>Kegiatan Bermain Peran Makro</b>	1. Mencari teman bermain	Mengajak teman untuk bermain		
		Memilih teman bermain		
	2. Memilih peran dalam kegiatan bermain	Memilih peran untuk bermain		
	3. Melakukan peran sesuai peran yang dipilih	Melakukan peran sesuai peran yang dipilih		
	4. Mengekspresikan perasaan sesuai peran dalam kegiatan bermain	Mengekspresikan perasaan sesuai peran yang dimainkan		
	5. Melakukan percakapan sesuai peran dalam kegiatan bermain	Melakukan percakapan sesuai peran yang dimainkan		
<b>Kecerdasan Linguistik</b>	6. Menceritakan kembali cerita yang dimainkan	Menceritakan peran tokoh yang dimainkan		
		Menceritakan tema cerita		
		Menceritakan alur cerita		
		Menceritakan tokoh dalam cerita		

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengambilan data yang diproses melalui dokumen-dokumen untuk memperkuat data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi. Data tersebut berupa foto, dan dokumen yang berkaitan dengan sekolah dan data anak untuk melengkapi penelitian ini

**Tabel 3. Pedoman Dokumentasi**

<b>No.</b>	<b>Dokumen</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Data pokok sekolah	Profil Sekolah
2.	Data Pokok Tenaga Pendidik dan Karyawan	Identitas dan Jumlah Tenaga Pendidik
3.	Data Peserta Didik	Identitas dan Jumlah Peserta Didik
4.	Foto Kegiatan	Kegiatan Pembelajaran di Sekolah

## 3. Wawancara

Wawancara adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi langsung Muri Yusuf (2013:372). Metode wawancara akan dilakukan jika peneliti merasa belum jelas atau merasa ragu terkait dokumen instrumen peneliiian hasil belajar yang diserahkan oleh guru kepada peneliti. Wawancara yang dilakukan merupakan pertanyaan yang terkait tentang dokumen instrumen penilaian hasil belajar yang diserahkan guru kepada peneliti.

**Tabel 4. Pedoman Wawancara**

<b>No.</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Diskripsi</b>
1.	Bagaimanakah latar belakang pendidikan guru yang ada di TK Aisyiyah Hadimulyo ini?	
2.	Kegiatan bermain apa sajakah yang diterapkan di TK Aisyiyah Hadimulyo ini?	
3.	Sudah pernahkah memainkan peran makro dalam kegiatan bermain di kelas?	
4.	Sudah pernahkah mengikuti seminar tentang kecerdasan anak?	

### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan langkah yang terpenting dalam suatu penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis model Miles and Huberman (Sugiyono, 2013: 338) dapat melalui empat tahapan langkah kegiatan, yaitu berikut:

#### 1. Pengumpulan Data (*data collection*)

Pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan penelitian adalah mendapatkan data. Data yang diperoleh dapat melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan (triangulasi).

#### 2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan suatu proses pemilihan, pemusatan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lokasi penelitian. Reduksi data dilakukan dengan cara membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi dan menulis memo. Reduksi data ini

berlangsung secara terus menerus selama kegiatan penelitian yang berorientasi kualitatif berlangsung.

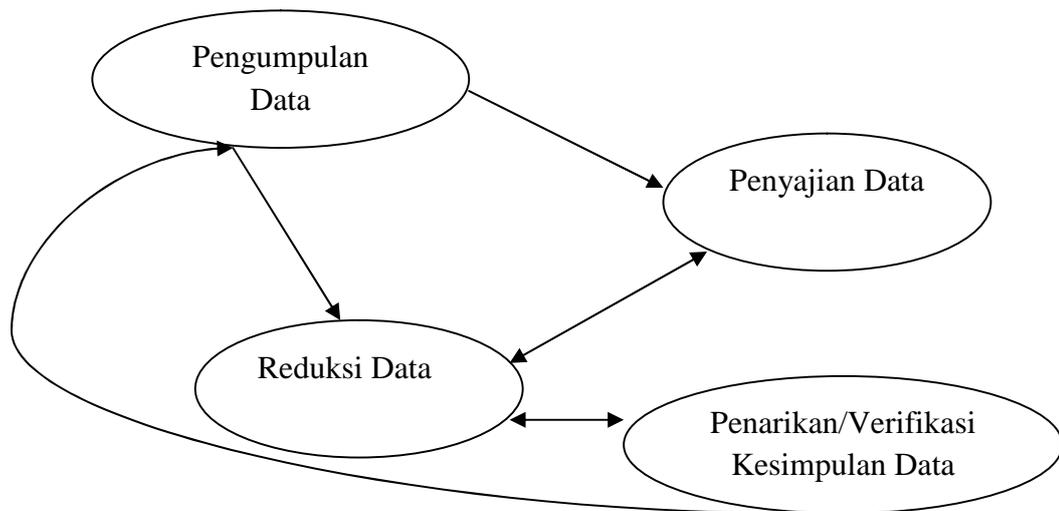
### 3. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan. Penyajian data, peneliti dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan pemahaman peneliti dari penyajian data tersebut. Penyajian data yang akan digunakan adalah berupa matriks, grafik dan bagan.

### 4. Proses Menarik Kesimpulan. (*Conclusion Drawing*)

Kesimpulan adalah berupa temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa diskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya belum jelas sehingga setelah diselidiki menjadi jelas, dapat berupa kausal atau hubungan interaktif, hipotesis atau teori. Proses menarik kesimpulan dimulai dari mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat dan proposisi.

Aktivitas dalam analisis data setelah pengumpulan data tersebut digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2. Analisis Data Model Miles dan Huberman**

Berdasarkan gambar diatas, maka langkah-langkah analisis data penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data, pada proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sementara dilakukan dilakukan selama pengumpulan data masih berlangsung, sedangkan untuk verifikasi dan dan penarikan kesimpulan akhir dilakukan setelah pengumpulan data selesai.

Untuk mencegah penyajian data yang berulang dan tercampur maka peneliti memberikan kode untuk setiap sumber data yang disajikan sesuai dengan nama masing-masing anak.

## **F. Tahap Penelitian**

Tahap-tahap penelitian kualitatif menurut Bailey (Muri Yusuf, 2014:38) terdiri dari lima langkah tahap penelitian, yaitu pemilihan masalah, memformulasikan rancangan penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi hasil.

1. Pemilihan masalah, yaitu mencari masalah yang dilakukan peneliti saat melakukan penelitian pendahuluan, yang kemudian peneliti menentukan fokus masalah yang akan dijadikan sebagai masalah penelitian.
2. Memformulasikan rancangan penelitian, yaitu menyusun rancangan proposal yang berisikan latar belakang, fokus masalah, pertanyaan penelitian, kegunaan penelitian, definisi istilah, kajian pustaka, kerangka pikir, jenis dan rancangan penelitian, kehadiran peneliti, sumber data peneliti, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pemeriksaan keabsahan data.
3. Pengumpulan data, pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti setelah melakukan rancangan penelitian yaitu dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi dan wawancara.
4. Analisis data, yaitu peneliti menghadirkan data yang diperoleh melalui pengumpulan data untuk menentukan kebenaran dan ketepatan hasil penelitian sesuai dengan fokus penelitian. Peneliti melakukan analisis data dengan langkah reduksi data, data *display*, dan kesimpulan/verifikasi.
5. Interpretasi hasil, setelah menemukan kesimpulan dari analisis data maka peneliti akan menarik kesimpulan yang sebelumnya data tersebut telah diperiksa keabsahan datanya agar diketahui bukti bahwa apa yang telah diamati peneliti sesuai dengan apa yang terjadi dilapangan.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Melalui kegiatan bermain peran makro anak dapat menceritakan peran tokoh yang dimainkan. Hal ini terjadi melalui pemberian kesempatan pada anak untuk bercerita langsung, sehingga anak di dorong untuk berani dan percaya diri dalam menyampaikan tokoh apa yang diperankan, kemudian menceritakan macam-macam tokoh peran yang ada dalam cerita sesuai dengan inisiatifnya.
2. Melalui kegiatan bermain peran makro anak dapat menceritakan tema cerita, dengan bermain merupakan cara agar anak lebih memahami tentang isi kegiatan, serta memberikan pembiasaan untuk lebih leluasa mengungkapkan segala sesuatu yang telah dilakukan.
3. Melalui kegiatan bermain peran makro anak dapat menceritakan alur cerita, anak dituntut untuk aktif berbicara dan berekspresi ketika menceritakan suatu tokoh dalam cerita, bercerita secara urut dari awal

sampai akhir kegiatan bermain. Hal ini dapat melatih daya ingat anak serta kecakapan anak dalam berbicara.

4. Melalui kegiatan bermain peran makro anak dapat menceritakan tokoh dalam cerita, anak dituntut untuk berbicara sesuai dengan karakter masing-masing tokoh cerita. Maka kemampuan linguistik anak dapat terlatih dan berkembang dengan baik.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis memberikan saran kepada:

### **1. Guru**

Guru hendaknya terus mengupayakan agar setiap kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk berperan aktif melakukan kegiatan dalam bentuk bermain, termasuk bermain peran makro, mengingat bermain peran makro memiliki banyak manfaat khususnya dalam pengembangan kecerdasan linguistik anak.

### **2. Kepala Sekolah**

Memberikan pengawasan serta memfasilitasi dengan menyediakan segala sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan belajar mengajar disekolah.

### **3. Peneliti Lain**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti lain untuk penelitian selanjutnya.

### **C. Implikasi**

Melihat hasil penelitian yang didapat di lapangan, peneliti melihat bahwa terdapat beberapa konsekuensi yang harus dilakukan untuk mencapai kondisi ideal dalam upaya pengembangan kecerdasan linguistik anak melalui bermain peran makro pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Hadimulyo Metro Tahun Ajaran 2015/2016 sebagai berikut:

1. Bermain peran makro perlu dilakukan dan diterapkan pada proses pembelajaran di kelas, karena anak berperan langsung dalam kegiatan serta mampu melatih kecerdasan linguistik pada anak.
2. Anak perlu dilibatkan untuk kegiatan-kegiatan yang menunjang kecakapan dalam berbicara dan berekspresi. Agar potensi yang dimiliki dapat dikembangkan dan menjadi lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Andi Yogyakarta: Yogyakarta.
- Aisyah, Siti dkk. 2008. *Pembelajaran Terpadu*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Asmawati, Luluk dkk. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Beaty, Janice. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. PT Fajar Interpratama Mandiri: Jakarta.
- Dariyo, Agoes. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. PT Refika Aditama: Bandung.
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Fadlillah, M. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan*. Kencana: Jakarta.
- Haenilah, Y. Een. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi: Yogyakarta.
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Alfabeta: Bandung.

- Jamaris, Martin. 2013. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Ghali Indonesia: Bogor.
- Kamtini dan Husni. 2005. *Bermain Melalui Gerak Dan Lagu Di Taman Kanak-Kanak*. Depdiknas: Jakarta.
- Latif, Mukhtar dkk. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Prenada Media Group: Jakarta.
- Mayke S, Tedjasaputra. 2003. *Bermain, Main, dan Permainan*. Gramedia: Jakarta.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Depdiknas: Jakarta.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Nurani, Yuliani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT. Indeks: Jakarta.
- Nurani, Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks: Jakarta Barat.
- Sanjaya, W. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana: Jakarta.
- Santrock, J.W. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Kencana: Jakarta.
- Sugiyono. 2013. *Model Penelitian Kombinasi*. Alfabeta: Bandung.
- .2014. *Metode Penelitian Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta: Bandung.
- Surya, Hendra. 2006. *Kiat Anak Senang Berkawan*. Gramedia: Jakarta.
- Suyadi, dan Maulidya Ulfa. 2014. *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Suyanto, Slamet.2005. *Dasa-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Publishing: Yogyakarta.

- Thobroni, Muhammad dan Ali Mustofa. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Ar-ruzz Media: Jogjakarta.
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan & Profesi Pendidikan Tenaga pendidikan*. Kencana: Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kemendikbud: Jakarta.
- Yanuarita, Franc Andri. 2014. *Rahasia Otak dan Kecerdasan Anak*. Terenova Books: Yogyakarta.
- Yus, Anita. 2012. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana: Jakarta.
- Yusuf, Muri. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabunga*. Perneradamedia Group: Jakarta.