

## PENINGKATAN PENGUASAAN KOSAKATA DALAM BAHASA INDONESIA DENGAN METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA TK

Eko Muharudin<sup>1\*</sup>, H. Haryadi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Linguistik Terapan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta. Jalan Colombo No. 1, Karangmalang, Yogyakarta, 55281, Indonesia

\* Korespondensi Penulis. Email: muharuddin\_take@yahoo.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Indonesia pada siswa TK (Taman Kanak-kanak) dengan metode bermain peran (*role play*). Subjek penelitian ini adalah siswa TK Masyitoh Kembangsono II, Trimulyo, Jetis, Bantul, Hipotesis tindakan dalam penelitian ini ialah penggunaan metode bermain peran (*role play*) akan meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Kriteria validitas data mencakup validitas demokratik, validitas proses, validitas hasil, validitas katalistik, dan validitas dialogik. Data dianalisis dengan deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah mencermati dan menelaah data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran (*role play*) dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Indonesia pada siswa. Hal ini dapat dilihat dari: (1) pengucapan kosakata semakin benar dan lancar dan (2) pemahaman dan penggunaan kosakata dalam bahasa Indonesia semakin baik dari siklus per siklus.

**Kata Kunci:** kosakata, metode bermain peran (*role play*)

## *DEVELOPING INDONESIAN VOCABULARY MASTERY OF THE STUDENTS OF KINDERGARTEN THROUGH THE ROLE PLAY METHOD*

### Abstract

*This study aims to improve Indonesia vocabulary mastery of the students of kindergarten through the role play method. Action hypothesis in this research was using role play method would improve vocabulary mastery in Indonesian vocabulary, exactly students of TK Masyitoh Kembangsono II, Trimulyo, Jetis, Bantul, Yogyakarta. This research was a classroom action research with three cycle. The data were collected through observations, interviews, and documentation. The data validity criteria covered democratic validity, process validity, outcome validity, catalytic validity, and dialogic validity. The data were analyzed using the qualitative descriptive technique with the steps of data check and review, data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of the study showed that the role play method could be applied to improve Indonesian vocabulary mastery of the students of TK Masyitoh Kembangsono II, Trimulyo, Jetis, Bantul, Yogyakarta. The positive change were indicated by the fact that: (1) the pronunciation was more right and fluent and (2) their understanding and using Indonesian vocabulary improve in each cycle.*

**Keywords:** *vocabulary. role play method*

**How to Cite:** Muharudin, E., & Haryadi, H. (2016). Peningkatan penguasaan kosakata dalam bahasa Indonesia dengan metode bermain peran pada siswa TK. *LingTera*, 3(2), 142-151. doi:<http://dx.doi.org/10.21831/lt.v3i2.11112>

**Permalink/DOI:** <http://dx.doi.org/10.21831/lt.v3i2.11112>

## PENDAHULUAN

Anak sebagai generasi penerus yang akan menentukan arah kehidupan bangsa akan mendapat hak untuk dilindungi dan dijamin hak-hak kewarganegaraannya. Salah satu hak anak sebagai warga negara adalah hak atas pendidikan. Secara konstitusional, pemerintah Indonesia telah melakukan hal tersebut. Termaktub dalam undang-undang bahwa salah satu amanat pembangunan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Undang-undang yang sistematis mengenai pendidikan nasional yaitu Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang merumuskan tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Rumusan tujuan pendidikan nasional tersebut kemudian melahirkan asas pendidikan nasional sedini mungkin dan seumur hidup.

Mengingat pentingnya pendidikan yang dimulai pada usia yang sedini mungkin maka secara khusus dan eksplisit, pemerintah melakukan dukungannya di dalam: (1) amandemen UUD 1945 pasal 28 B ayat 2 menyatakan bahwa setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi, (2) UU No.23 tahun 2002 pasal 9 ayat 1 tentang perlindungan anak menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya, dan (3) UU No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1, pasal 1, butir 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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.

Di Indonesia, saat ini pada umumnya seorang anak mulai mengikuti program pendidikan nonformal setelah memasuki usia dua tahun atau bahkan empat tahun, yaitu dengan memasuki pendidikan prasekolah seperti *play group* (kelompok bermain), taman kanak-kanak atau sejenisnya. Sementara itu, sebelumnya, kebanyakan anak dibiarkan belajar tanpa perencanaan. Kebanyakan orang tua berpikir bahwa pada usia tersebut masih terlalu muda bagi anak untuk belajar padahal sebenarnya waktu yang

sangat baik untuk memaksimalkan kecerdasan anak mulai tiga tahun pertama. Dengan kata lain, semakin muda semakin kuat pengaruhnya.

Pendidikan prasekolah termasuk Taman Kanak-kanak (selanjutnya ditulis TK) akan sangat berpengaruh bagi perkembangan dan proses pertumbuhan anak menuju kedewasaan. Hal ini akan membantu anak untuk menyongsong pendidikan yang lebih tinggi. Pola asuh dan pembelajaran di PAUD yang mengutamakan kreativitas anak, kemandirian, dan suasana yang fleksibel akan membuat anak merasa nyaman, dihargai, dan diakui eksistensinya. Pola pembelajaran seperti itu akan membuat rasa percaya diri anak dalam rangka tumbuh dan berkembang.

Pendidikan saat ini telah dimulai sejak prasekolah atau sering disebut PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Salah satu pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), *Raudhatul Athfal* (RA), atau bentuk lain yang sederajat (UU.No.20, pasal 28, ayat 3). Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) memiliki standar kompetensi, yakni tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai meliputi aspek moral dan nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik, motorik, dan seni.

Pendidikan saat ini telah dimulai sejak prasekolah atau sering disebut PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 3 s.d. 5 tahun dan memasuki jenjang pendidikan taman kanak-kanak serta sejenisnya (Morrison, 1992, p.11). Pada masa ini, anak mengalami masa keemasan (*golden age*) yang bercirikan anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsang (Montessori, 2004, p.5). Menurut Morrison (1992, p.11) anak usia dini adalah "*children between toddler age and age of entrance into kindergarten or first grade (three to five years)*". Anak-anak usia dini berada pada usia 3 s.d. 5 tahun dan memasuki jenjang pendidikan taman kanak-kanak serta sejenisnya. Eliason & Jenkins (1991, p.5) menyatakan bahwa "*the term early childhood education usually represent the period from ages 2 to 7 years There for programs in preschool, kindergarten, and the primary grades*". Anak usia dini merupakan usia saat anak berusia 2 s.d. 7 tahun dan memasuki program prasekolah termasuk taman kanak-kanak.

Menurut Padmonodewo (2003, p.19), anak usia dini ialah anak-anak yang berusia 3 bulan s.d. 6 tahun. Pada usia 3 tahun mereka umumnya telah mengikuti kelompok bermain dan pada usia 4 s.d. 8 tahun biasanya mereka mengikuti program taman kanak-kanak. Dari beberapa pengertian tentang anak usia dini yang dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini ialah anak-anak yang berumur 2 s.d. 7 tahun yang telah memasuki pendidikan prasekolah yakni kelompok bermain dan taman kanak-kanak. Di Indonesia, masa pendidikan anak-anak awal sering disebut PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Masa usia dini sering disebut masa pendidikan formal awal. Masa anak-anak awal atau usia dini ditandai dengan kegiatan bermain baik sendiri maupun bermain dengan kelompok teman sebaya lainnya (Morrison, 1992, p.11). Pada masa ini, anak-anak sedang menikmati dunianya dengan bermain dan beraktivitas dengan imajinasinya sendiri.

Anak-anak yang dapat dikatakan masuk jenjang PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) atau pendidikan prasekolah ialah anak-anak yang memiliki ciri-ciri perkembangan sebagai berikut.

### **Perkembangan Fisik**

Perkembangan fisik yang terjadi pada anak usia dini adalah jumlah gigi yang tumbuh mencapai 20 buah. Gigi ini sering disebut gigi susu dan akan tanggal ketika memasuki masa akhir PAUD (prasekolah) (Padmonodewo, 2003, p.25).

Saat anak berusia dua sampai tiga tahun, aktivitas anak sangat sibuk. Mereka dapat melompat dan berlari meskipun sering terjatuh. Perkembangan otot dan tulangnya semakin baik. Sering juga mereka menyukai musik yang disertai gerakan (Eliasons & Jenkins, 1991, p.12).

Pada usia empat sampai lima tahun, keseimbangan badan anak berkembang dengan baik. Anak sudah pandai berjalan, dapat naik tangga, meloncat dari tanah dengan kedua kakinya secara bersama-sama, dan sering juga sudah dapat bersepeda dan bermain sepak bola. Pada usia enam tahun, keseimbangan badannya relatif berkembang dengan baik. Selain itu juga berkembang pula koordinasi antara mata dan tangan yang dibutuhkan untuk membidik, menyepak, melempar, dan menangkap bola (Monks, Knoers, Rahayu, 2006, p.107).

### **Perkembangan Kognitif**

Jean Piaget (via Mena, 2011, p.23) berpendapat pada umumnya anak usia dini apabila dikaitkan dengan teori perkembangan kognitif berada dalam tahap praoperasional (dua sampai enam tahun). Pada waktu masuk tahap perkembangan praoperasional, anak-anak prasekolah (PAUD) mulai berjalan menggunakan pemikirannya, tahapan bantuan kehadiran sesuatu di lingkungannya, anak mampu mengingat kembali simbol-simbol, dan membayangkan benda-benda yang tidak tampak secara fisik.

### **Perkembangan Sosial**

Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku di dalam masyarakat di mana anak itu berada. Pada usia prasekolah, anak mulai memantapkan hubungannya dengan anggota keluarga dan orang di luar keluarga, termasuk *peers*-nya (Padmonodewo, 2003, p.30).

### **Perkembangan Emosi**

Karakteristik emosional yang muncul pada anak usia prasekolah ini lebih disebabkan faktor psikologis daripada faktor fisiologis, misalnya, anak-anak menjadi marah karena anak-anak beranggapan dapat melakukan banyak hal dari apa yang dibatasi oleh orang tua. Hal ini terlihat saat anak berusia 2 tahun sampai dengan 3 tahun dan juga pada saat anak berusia 5 tahun sampai dengan 6 tahun (Snowman dalam Padmonodewo, 2003, p.35).

### **Perkembangan Bahasa**

Anak prasekolah biasanya mampu mengembangkan kemampuan berbicaranya melalui percakapan yang dapat memikat orang lain. Anak-anak tersebut dapat menggunakan bahasa dengan cara bertanya, melakukan dialog dan menyanyi (Padmonodewo, 2003, p.29).

Browne (2009, p.1) berpendapat bahwa "*By the time the children are four or five almost all of them have achieved an amazing competence in at least one language*". Anak-anak pada usia ini memiliki keterampilan dan kemampuan berbahasa, meskipun belum sempurna. Semenjak kelahiran hingga enam tahun merupakan masa yang khusus dalam kehidupan anak-anak. Anak-anak memasuki dunia dengan wawasan dan kemampuan berbahasa yang mengagumkan sehingga masa ini sering disebut masa peka atau *golden age* (Montessori, 2008, p.15).

Pendidikan prasekolah atau Pendidikan Anak Usia Dini yang di dalamnya termasuk

Taman Kanak-kanak (selanjutnya ditulis TK) akan sangat berpengaruh bagi perkembangan dan proses pertumbuhan anak menuju kedewasaan. Hal ini akan membantu anak untuk menyongsong pendidikan yang lebih tinggi. Pola asuh dan pembelajaran di PAUD yang mengutamakan kreativitas anak, kemandirian, dan suasana yang fleksibel akan membuat anak merasa nyaman, dihargai, dan diakui eksistensinya. Pola pembelajaran seperti itu akan membuat rasa percaya diri anak dalam rangka tumbuh dan berkembang.

Salah satu pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat (UU.No.20, pasal 28, ayat 3). Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) memiliki standar kompetensi, yakni tercapainya tugas-tugas perkembangan secara optimal sesuai dengan standar yang telah dirumuskan. Aspek-aspek perkembangan yang diharapkan dicapai meliputi aspek moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, berbahasa, kognitif, fisik, motorik, dan seni. Melalui pembelajaran dan pendidikan di TK, anak akan memiliki berbagai kelebihan dalam hal fisik, motivasi, minat, konsentrasi, rasa ingin tahu, kepribadian, kepercayaan diri, disiplin, dan kecerdasan.

Program pembelajaran di TK meliputi dua bidang pengembangan, yaitu (1) pembiasaan dan (2) kemampuan dasar (Depdiknas, 2005, p.3). Lebih lanjut dijelaskan bahwa pembiasaan meliputi: (1) kegiatan rutin, (2) kegiatan spontan, (3) pemberian teladan, dan (4) kegiatan terprogram. Adapun pengembangan kemampuan dasar meliputi: (1) bahasa, (2) kognitif, (3) fisik dan motorik, dan (4) seni. Salah satu aspek perkembangan yang cukup penting pada anak usia dini adalah aspek berbahasa. Menurut Browne (2009, p.1), saat anak berusia 3 s.d. 5 tahun, kemampuan dan keterampilan bahasanya berkembang pesat. Masa usia prasekolah ini sangat baik dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa, khususnya pengenalan kosakata (Hodge & Downie, 2004, p.1). Kosakata merupakan unsur terpenting dalam penguasaan bahasa. Tanpa penguasaan kosakata yang baik, penutur tidak dapat menuangkan gagasannya dalam berbagai konteks (Richard & Renandya, 2004, p.255).

Salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berupa Taman Kanak-kanak (prasekolah) yang menjadi kajian penelitian ini adalah Pendidikan Taman Kanak-kanak Terpadu

Masyitoh di Dusun Kembangsono II, Desa Trimulyo, Kecamatan Jetis, Kabupaten Bantul, DIY. TK (Taman Kanak-kanak) Masyitoh Kembangsono II merupakan lembaga PAUD di bawah naungan Yayasan Pendidikan Nahdlatul Ulama. TK Masyitoh Kembangsono II berada di Jalan Imogiri Timur Km 11. Tepatnya di Dusun Kembangsono II, RT 12, Trimulyo, Jetis, Bantul. Yogyakarta. Secara geografis, lembaga ini terletak di selatan Kota Yogyakarta. Lembaga ini terletak di daerah perbukitan Imogiri, Bantul dan bertanah kapur. Oleh karena itu, akses transportasi untuk menuju lembaga ini cukup sulit. Lembaga PAUD ini mulai dirintis tahun 2007 dan diresmikan pada 12 November tahun 2008. TK Masyitoh Kembangsono II mempunyai visi: terwujudnya peserta didik yang unggul dalam imtaq, iptek, budaya, serta cerdas, disiplin, kreatif, mandiri, berakhlak mulia. Selain itu, lembaga ini juga mempunyai misi:

Lembaga pendidikan anak usia dini ini merupakan lembaga pendidikan anak usia dini terpadu yang di dalamnya terdapat kelompok bermain (*play group*) dan pengasuhan anak untuk anak-anak usia 2 s.d. 3 tahun, taman kanak-kanak kelompok A untuk anak usia 3 s.d. 4 tahun, dan taman kanak-kanak kelompok B untuk anak usia 4 s.d. 5 tahun.

Pengajaran bahasa, khususnya bahasa Indonesia, di lembaga pendidikan ini masih mengalami kendala. Guru sudah mengenalkan dan mengajarkan kosakata-kosakata dalam bahasa Indonesia dengan berbagai metode seperti dengan bernyanyi bersama, menghafalkan kosakata dengan metode gambar dan benda-benda aslinya, serta mendengarkan penjelasan guru. Namun, hal itu kurang maksimal. Ini dapat dilihat dari penguasaan bahasa target (dalam hal ini bahasa Indonesia) masih lemah.

Dalam salah satu contoh proses belajar di kelas, guru kelas mengenalkan dan mengajarkan kosakata dalam bahasa Indonesia kepada siswa dengan metode cerita (dalam hal ini pengalaman berlibur). Setelah siswa diceritakan dan diberikan contoh jenis pengalaman sehari-hari kemudian siswa disuruh menceritakan kembali. Seorang siswa (4 tahun) ditunjuk untuk menceritakan pengalamannya ketika pergi ke kebun binatang, "Kemarin aku ke Gembiraloka. *Neng kono ono gajah gedhe, gajahe loro makan suket. Aku wedi.*" Kata-kata yang bercetak miring tersebut bila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia ialah "Di sana ada ada gajah yang besar, gajahnya dua makan rumput. Aku takut". Dalam kasus ini terlihat percampuran kosakata

dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jawa, bahkan bahasa Jawa lebih banyak digunakan.

Dari pengamatan di kelas, siswa hanya mampu menghafal kosakata dalam bahasa Indonesia saja tanpa belum dapat memahami makna-makna di seputar kosakata yang diajarkan. Dalam kasus lain, salah seorang siswa (5 tahun) ditanya mengenai kata 'sepeda', siswa hanya dapat menghafal kata tersebut tanpa dapat menyebutkan hal-hal di seputar 'sepeda'. bahkan, siswa tersebut cenderung mengatakan 'sepeda' dalam bahasa Jawa yaitu 'pit'. Selain itu, anak juga belum dapat mengungkapkan kalimat dengan menggunakan kosakata yang telah diajarkan, seperti 'Itu sepeda baru', 'Aku suka naik sepeda', 'Naiki sepedamu!', atau 'Kamu punya sepeda?'

Untuk itu, kendala-kendala kebahasaan, dalam hal ini penguasaan dan pemahaman kosakata dalam bahasa Indonesia pada siswa TK Masyitoh Kembangsono II, Trimulyo, Jetis, Bantul perlu ditingkatkan lagi dalam rangka meningkatkan kuantitas dan kualitas bahasa anak, khususnya kosakata dalam bahasa Indonesia. Hal ini sangat penting mengingat pada masa kanak-kanak, anak memiliki keinginan yang kuat untuk belajar berbicara (Hurlock, 2005, p.184).

Salah satu kemampuan berbicara yang sangat penting ialah berbicara dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Hal ini sangat penting karena bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional, bahasa karekter bangsa, bahasa pergaulan, dan bahasa persatuan nasional (Madya, 2012). Selain itu, bahasa Indonesia merupakan bahasa pendidikan nasional. Anak-anak perlu dibekali dengan kekayaan kosakata dan kemampuan mengungkapkan kalimat dalam bahasa Indonesia untuk jenjang pendidikan ke depan.

Belajar berbicara merupakan sarana pokok dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya ataupun dengan orang lain di sekitarnya. Selain itu, belajar berbicara merupakan sarana untuk memperoleh kemandirian. Anak akan mempunyai kemampuan untuk mengemukakan keinginannya kepada orang lain sehingga orang lain diharapkan akan menuruti kemauan anak.

Peran pendidik (orang tua, guru, dan orang dewasa lainnya) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak dalam berbahasa. Salah satu lingkungan yang baik untuk mendidik anak dalam pengembangan kosakata dan kalimat ialah melalui jalur pendidikan anak usia dini dalam hal ini Taman Kanak-kanak

(TK). Upaya pengembangan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Melalui bermain anak memiliki kesempatan bereksplorasi menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar menyenangkan.

Menurut Browne (2009, p.2), saat anak-anak memasuki usia prasekolah, komunikasi mereka menyerupai orang dewasa di sekitarnya. Anak-anak tidak memerlukan pelajaran dan instruksi-instruksi dalam hal berbicara, tetapi mereka belajar melalui mendengar dan meniru. Oleh karena itu, memberikan teladan atas segala sesuatu yang bermanfaat bagi anak jauh lebih efektif daripada penjelasan panjang lebar yang kurang berarti.

Masa AUD (Anak Usia Dini) ini sangat baik dimanfaatkan untuk pengenalan dan pembelajaran bahasa, khususnya pengenalan kosakata dalam bahasa Indonesia. Pada usia ini, anak-anak dapat diperkenalkan dan diajari kata-kata yang bermakna bagi dirinya. Bahasa yang mereka pelajari harus berkaitan erat dengan kehidupan mereka sehari-hari, di sekolah, di jalan, di rumah, di pasar dan sebagainya. Dalam usia tersebut perkembangan bahasa anak sangat terbuka dan sangat baik untuk dikembangkan. Pada masa ini, organ bicara masih fleksibel dalam menjalankan fungsinya dan mudah beradaptasi.

Masa anak-anak awal selalu ditandai dengan kegiatan bermain sendiri maupun bermain secara berkelompok bersama teman sebayanya. Anak-anak di usia ini memiliki keterampilan dan kemampuan, meskipun belum sempurna. Semenjak kelahiran hingga tiga tahun merupakan masa khusus dalam kehidupan anak-anak, masa dengan pertumbuhan yang paling hebat dan sekaligus sibuk. Anak-anak memasuki dunia dengan wawasan dan kemampuan motorik yang mengejutkan serta seperangkat keterampilan untuk berintegrasi dengan orang lain.

Salah satu cara yang dapat ditempuh dalam mendidik anak dalam berbahasa, yakni menggunakan metode permainan. Anak dididik akan merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar bahasa melalui metode permainan. Smart & Smart (1978, p.87) menganggap bermain mempunyai andil yang cukup besar untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak. Perkembangan kognisi, imajinasi, dan gerak tubuh dapat meningkat karena aktivitas bermain. Smart & Smart menganggap bermain mempunyai andil yang cukup besar untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak. Perkembangan kognisi, imajinasi, dan gerak tubuh dapat meningkat karena

aktivitas bermain. menganggap pentingnya kontak sosial untuk pembelajaran anak-anak. Bermain merupakan sarana untuk mengembangkan kapasitas simbolik dan pemikiran abstrak. Dalam perkembangan moral, terdapat pemikiran bahwa bermain bagi anak-anak sebagai pengembangan empati dan pemahaman dengan aturan-aturan dalam masyarakat. Semua anak menyukai berpura-pura (George, 2000, p. 6). Salah satu kegiatan kepura-puraan tersebut ialah bermain khayal.

Bermain merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik. Bermain benar-benar merupakan suatu pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka bentuk. Pada kehidupan sehari-hari, kegiatan bermain begitu mudah diamati, namun dalam beberapa situasi, bermain sulit dibedakan dengan kegiatan yang bukan bermain. Dari hal itu dapat dimukakan bahwa bermain bukan belajar, bermain adalah pura-pura, bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh, dan bermain bukanlah suatu kegiatan yang produktif.

Sebagian besar waktu anak-anak dihabiskan dengan kegiatan bermain. Bermain merupakan aktifitas yang menyenangkan untuk dilakukan. Dengan bermain anak dapat belajar banyak hal, seperti meningkatkan kemampuan hubungan sosial dengan teman sebayanya, meningkatkan kemampuan eksplorasi baik terhadap informasi maupun lingkungan di sekitarnya, dan meningkatkan aspek-aspek perkembangan kognitif yang lainnya. Bermain khayal atau bermain peran (*role play*) termasuk salah satu jenis permainan kreatif. Permainan ini juga sering disebut dengan permainan drama karena merupakan kegiatan yang dilakukan dengan pura-pura. Bermain peran merupakan penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman karena siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Menurut Marbach & Yawke (2001, p. 338), dengan bermain peran (*role play*), anak-anak dapat mengekspresikan pendapatnya melalui imajinasi yang terbangun dalam idenya dalam bentuk bahasa. Oleh sebab itu, permainan ini mempunyai andil yang cukup besar untuk mengembangkan kemampuan anak untuk berbahasa.

Dengan bermain peran (*role play*), motivasi belajar berbahasa bagi siswa dapat meningkat. Motivasi sebagai suatu proses psikologis yang mampu membangkitkan, mengarahkan, dan memantapkan perilaku ke arah tujuan yang diinginkan. Motivasi menjelaskan apa yang

membuat orang melakukan sesuatu, membuat mereka tetap melakukannya, dan membantu mereka dalam melakukan tugas-tugas. Hal ini mengandung arti bahwa konsep motivasi digunakan untuk menjelaskan keinginan berperilaku, arah perilaku (pilihan), intensitas berperilaku (usaha berkelanjutan), dan penyelesaian yang sesungguhnya.

Siswa yang memiliki motivasi belajar akan memperhatikan pelajaran yang disampaikan, membaca materi sehingga dapat memahaminya, dan menggunakan strategi-strategi belajar tertentu yang mendukung. Selain itu, siswa juga memiliki keterlibatan yang intens dalam aktivitas belajar tersebut, rasa ingin tahu yang tinggi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Hasil belajar akan lebih optimal jika disertai motivasi yang tinggi. Semakin tinggi motivasi yang diberikan, semakin berhasil pula pelajaran tersebut. Dengan demikian motivasi akan selalu menentukan intensitas usaha belajar para siswa.

Hamalik (2001, p.161) menyebutkan bahwa fungsi motivasi adalah (1) mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, (2) mengarahkan perbuatan pada pencapaian yang diinginkan, dan (3) menggerakkan mesin mental. Sementara itu, menurut Sudjana (2008: 61), keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dalam motivasi belajar yang ditunjukkan oleh para siswa pada saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dalam hal: (1) minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, (2) semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya, (3) tanggung jawab siswa terhadap tugas-tugas belajarnya, (4) reaksi yang diberikan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru, dan (5) rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Dalam kegiatan belajar mengajar, seorang siswa akan berhasil jika mempunyai motivasi belajar. Dalam perkembangannya, Sardiman (2006, p.89) menjelaskan bahwa motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu (1) motivasi intrinsik dan (2) motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang bersumber dari diri siswa yang didasarkan sendiri untuk melakukan suatu kegiatan belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang datangnya dari luar diri siswa yang menyebabkan siswa tersebut melakukan kegiatan belajar.

Selain meningkatkan motivasi, metode bermain peran (*role play*) juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Aktivitas belajar merupakan semua kegiatan yang dilaku-

kan oleh seorang siswa dalam konteks belajar untuk mencapai tujuan. Tanpa ada aktivitas maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan baik. Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja. Semakin banyak aktivitas siswa dalam belajar maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik.

Menurut European Commission (2006, p. 9), menyatakan aktivitas belajar sebagai “*any activities of an individual organized with the intention to improve his/her knowledge, skills, and competence*”. Kegiatan belajar didefinisikan sebagai kegiatan setiap individu yang terorganisasi dengan maksud meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi.

Menurut Sardiman (2006, p.99), aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas yang dimaksud di sini bukan hanya aktivitas fisik, tetapi juga aktivitas mental. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, mempuat sesuatu, bermain ataupun bekerja. Siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan. Siswa yang mempunyai aktifitas psikis adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya dalam rangka pengajaran. Pada kegiatan belajar, kedua aktivitas tersebut berkaitan.

Dari uraian tersebut, motivasi merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan, memberikan dan kegiatan sesuai rumusan dan dan tujuannya. Selain itu, motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Siswa mau melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Dengan kata lain bahwa dengan adanya usaha yang tekun dan didasari oleh motivasi maka siswa yang belajar tersebut akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Dalam belajar kosakata bahasa Indonesia, khususnya pada siswa TK, seorang guru harus berusaha dengan segala kemampuan yang ada untuk mengarahkan perhatian siswa agar belajar mengajar menjadi lebih menarik. Salah satu usaha tersebut dengan metode bermain peran (*role play*).

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) karena bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata dalam bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan di TK Masyitoh Kebangsongo II, Trimulyo, Jetis, Bantul yang berada di Perumnas Bumi Trimulyo, Jetis, Bantul. Peneliti sengaja

mengambil lokasi di pinggir kota karena potensi siswa masih rendah dan lembaga pendidikan tersebut belum begitu berkembang dengan metode-metode pengajaran yang terkini. Hal ini, menurut hemat penulis sangat cocok untuk lapangan penelitian karena dapat memberi kontribusi pada lembaga pendidikan tersebut. Adapun waktu penelitian dimulai Oktober 2012, sedangkan perlakuan dan implementasinya dilakukan pada November s.d. Desember 2012.

Penelitian ini merupakan bentuk refleksi secara kolektif yang dilakukan oleh guru dan peneliti secara kolaboratif dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan. Setelah dilakukan refleksi yang mencakup data, sintesis, dan penilaian terhadap hasil tindakan yang dilakukan, berikutnya dilihat apakah muncul permasalahan yang perlu mendapat perhatian sehingga perlu dilakukan perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang serta dilakukan refleksi ulang. Demikianlah tahap-tahap kegiatan ini terus berulang sampai permasalahan teratasi.

Penelitian ini menggunakan tiga siklus yang masing-masing siklus menggunakan tema permainan yang berbeda. Tema permainan tersebut ialah (1) *Di Lingkungan Keluarga* (siklus 1), *Di Lingkungan Rumah Sakit* (siklus 2), dan *Di Lingkungan Pasar* (siklus 3). Dalam permainan tersebut, siswa dikenalkan 15 kosakata yang sesuai dengan tema yang dimainkan.

Kelima belas kosakata tersebut ialah *sapu, kemoceng, kursi, meja, ruang tidur, ruang makan, ruang tamu, dapur, menyapu, mengepel, memasak, menyiapkan, ramah, sopan, dan kotor* untuk tema permainan *Di Lingkungan Keluarga*. Kosakata *dokter, perawat, pasien, apotek, suntikan, tensimeter, stetoskop, thermometer, memeriksa, menyuntik, menensi,imbangan, menimbang, mengompres, dan resep* untuk tema permainan *Di Lingkungan Rumah Sakit*. Kosakata *pasar, pedagang, pembeli, kios, sembako, sayur, buah, kelontong, petugas parkir, petugas kebersihan, membeli, menjual, membayar, menawarkan, dan mengembalikan* untuk tema permainan *di Lingkungan Pasar*. Dalam penelitian ini dilaksanakan empat tahapan penelitian tindakan kelas, yaitu (1) perencanaan penelitian, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pemantauan (observasi), dan (4) refleksi.

Waktu penelitian dimulai Oktober 2012, sedangkan perlakuan dan implementasinya dilakukan pada November s.d. Desember 2012. Subjek penelitian ini adalah siswa TK Masyitoh Kebangsongo II. Trimulyo, Jetis, Bantul,

Yogyakarta kelompok B yang berjumlah 27 siswa dengan rentang usia 4 s.d. 5 tahun.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini merupakan data yang bersifat kualitatif. Data tersebut dikumpulkan dengan observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan analisis deskriptif untuk mendeskripsikan data-data penguasaan kosakata dalam bahasa Indonesia dan hasil penguasaannya, sebelum dan sesudah dikenai tindakan.

Motivasi siswa diukur dari observasi kepada siswa saat di kelas. Kriteria penilaian yang digunakan adalah dengan indikator: (1) siswa senang bermain (kemudian disingkat **SSB**), (2) siswa menghayati perannya (kemudian disingkat **SMP**), (3) siswa sudah menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi (kemudian disingkat **SMB**), (4) siswa tidak kebingungan dalam mengikuti permainan (kemudian disingkat **STK**), dan (5) siswa menaati aturan.

Pengamatan juga dilakukan untuk peningkatan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Dalam lembar pengamatan/observasi mengenai aktivitas belajar siswa terdiri atas lima indikator, yaitu (1) siswa mau terlibat dalam permainan (kemudian disingkat **STP**), (2) Siswa berani dalam bertanya (kemudian disingkat **SBB**), (3) Siswa dapat mengungkapkan gagasan (kemudian disingkat **SMG**), (4) siswa selalu mengikuti permainan sampai selesai (kemudian disingkat **SMS**), dan (5) siswa dapat bekerja sama selama permainan (kemudian disingkat **SBP**).

Kriteria merupakan patokan untuk menentukan keberhasilan suatu kegiatan. Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan dalam penelitian ini diketahui dengan adanya perubahan-perubahan ke arah perbaikan. Perubahan ke arah perbaikan yang terkait dengan penerapan metode bermain peran ialah (1) peningkatan penguasaan kosakata dalam bahasa Indonesia kepada siswa, (2) motivasi anak dalam pembelajaran, dan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan. Perbaikan-perbaikan tersebut dapat diketahui dengan membandingkan hasil sebelum ada tindakan dengan sesudah ada tindakan.

Keberhasilan dalam penelitian ini diketahui dengan adanya perubahan-perubahan ke arah kebaikan. Perubahan tersebut ialah peningkatan penguasaan kosakata dalam bahasa Indonesia siswa menjadi lebih baik. Siswa dapat mengungkapkan kosakata dalam bahasa Indonesia dengan benar dan lancar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi awal diketahui bahwa kegiatan pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran kosakata dalam bahasa Indonesia masih sangat kurang dan belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari (1) siswa belum antusias dan tertarik untuk belajar kosakata dalam bahasa Indonesia, (2) banyak siswa yang gaduh dan tidak memperhatikan karena metode yang digunakan oleh guru kurang variatif dan menarik bagi siswa, dan (3) hasil dari pratindakan yang menunjukkan pemahaman dan penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa masih rendah. Hasil pratindakan tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Dalam materi pratindakan dengan tema *Di Lingkungan Keluarga*, 70% siswa dapat mengungkapkan kata *sapu* dengan benar dan lancar, 55,5% siswa mampu mengungkapkan kata *kursi*, 33,3% siswa mampu mengungkapkan kata *meja*, 14,8% siswa mampu mengungkapkan kata *ruang tidur* dan *ruang makan*, 7,4% siswa mampu mengungkapkan kata *dapur* dengan benar dan lancar, 14,8% siswa mampu mengungkapkan kata *sopan* dan 40,7% siswa mampu mengungkapkan kata *kotor*. Untuk delapan kosakata lainnya, siswa belum mampu mengungkapkan secara benar dan lancar.

Dalam materi pratindakan dengan tema *Di Lingkungan Rumah Sakit*, hanya 59,3% siswa yang mampu mengungkapkan kata *dokter* dengan benar dan lancar. Untuk kosakata yang lainnya, siswa belum mampu mengucapkan dengan benar dan lancar.

Dalam materi pratindakan dengan tema *Di Lingkungan Pasar*, 3,7% siswa yang mampu mengungkapkan kata *pasar* dengan benar dan lancar, 18,5% siswa mampu mengungkapkan kata *sayur* dengan benar dan lancar, dan 25,9% siswa mampu mengungkapkan kata *buah*. Untuk kosakata yang lain, siswa belum mampu mengungkapkan dengan benar dan lancar.

Selebihnya, siswa masih dalam kriteria mengucapkan kosakata benar tetapi kurang lancar, siswa masih mengucapkan mengucapkan kosakata dengan bahasa Jawa, siswa masih menyebutkan dengan kosakata lain, dan siswa tidak merespon pertanyaan guru.

Dari hasil tindakan tiap siklus tersebut dapat dilihat bahwa penguasaan kosakata dalam bahasa Indonesia pada siswa semakin meningkat dan membaik.



Dalam siklus 1 dengan tema permainan *Di Lingkungan Keluarga*, terjadi peningkatan kriteria benar dan lancar (BL) dalam mengungkapkan kosakata, yakni siswa yang mampu mengungkapkan kata *sapu* meningkat menjadi 92,5%, siswa yang dapat mengungkapkan kata *kemoceng* 74,7%, siswa mampu mengungkapkan kata *kursi* menjadi 85,1%, siswa yang dapat mengungkapkan kata *meja* dengan lancar meningkat menjadi 92,5%, siswa yang mampu mengungkapkan kata *ruang tidur* menjadi 70,9%, siswa yang mampu mengungkapkan kata *ruang makan* meningkat 66,6%, siswa yang mampu mengungkapkan kata *ruang tamu* meningkat menjadi 55,5%, siswa yang mampu mengungkapkan kata *dapur* meningkat menjadi 59,2%, siswa yang mampu mengungkapkan kata *menyapu* meningkat 88,8%, siswa yang mampu mengungkapkan kata *mengepel* meningkat 81,4%, siswa yang mampu mengungkapkan kata *memasak* 77,7%, siswa yang mampu mengungkapkan kata *menyiapkan* 55,5%, siswa yang mampu mengungkapkan kata *ramah* 48,1%, siswa yang mampu mengungkapkan kata *sopan* 51,8%, dan siswa yang mampu mengungkapkan kata *kotor* dengan benar dan lancar 74,1%.

Dalam siklus 2 dengan tema *Di Lingkungan Rumah Sakit* ini dapat dilihat adanya peningkatan penguasaan kosakata yang telah diajarkan dengan kriteria benar dan lancar (BL) yakni 74,7% siswa dapat mengungkapkan kata *dokter*, 51,8% siswa dapat mengungkapkan kata *perawat*, 37,3% siswa dapat mengungkapkan kata *pasien*, 88,8% siswa dapat mengungkapkan kata *apotek*, 77,7% siswa dapat mengungkapkan kata *suntikan*, 48,1% siswa dapat mengungkapkan kata *tensimeter*, 37,3% siswa dapat mengungkapkan kata *stetoskop*, 62,9% siswa dapat mengungkapkan kata *memeriksa*, 74,7% siswa dapat mengungkapkan kata *menyuntik*, 48,1% siswa dapat mengungkapkan kata *menensi*, 59,2% siswa dapat mengungkapkan kata *timbangan*, 62,9% siswa dapat mengungkapkan kata *menimbang*, 55,5% siswa dapat mengungkapkan kata *mengompres*, 37,3% siswa yang dapat mengungkapkan kata *resep*.

Dalam siklus 3 dengan tema *di Lingkungan Pasar* terlihat peningkatan penguasaan kosakata yang cukup signifikan. Siswa sudah berani tampil dan mengeksplorasi permainan secara mandiri. Siswa sudah mampu mengungkapkan kosakata yang diajarkan secara benar dan lancar (BL). Dari hasil penelitian, 55,5% siswa dapat mengungkapkan kata *pasar* dengan benar dan lancar, 44,4% siswa dapat mengung-

kapkan kata *pedagang*, 51,8% siswa dapat mengungkapkan kata *pembeli*, 40,7% siswa dapat mengungkapkan kata *kios*, 48,1% siswa dapat mengungkapkan kata *sembako*, 77,7% siswa dapat mengungkapkan kata *sayur*, 85,1% siswa dapat mengungkapkan kata *buah*, 55,5% siswa dapat mengungkapkan kata *kelontong*, 51,8% siswa dapat mengungkapkan kata *petugas parkir*, 37,3% siswa dapat mengungkapkan kata *petugas kebersihan*, 85,1% siswa dapat mengungkapkan kata *membeli*, 88,8% siswa dapat mengungkapkan kata *menjual*, 92,5% siswa dapat mengungkapkan kata *membayar*, 62,9% siswa dapat mengungkapkan kata *menawarkan*, dan 66,6% siswa dapat mengungkapkan kata *mengembalikan*.

Dari tiap siklus tersebut dapat dilihat adanya peningkatan penguasaan kosakata dalam bahasa Indonesia. Siswa sudah memahami dan mampu mengungkapkan kosakata dalam permainan peran dengan benar dan lancar. Melalui metode ini kemampuan kosakata siswa dapat ditingkatkan.

Dalam peningkatan dan pemahaman kosakata dalam bahasa Indonesia pada siswa sudah mengalami peningkatan meskipun belum signifikan. Siswa sudah mulai mengenal kosakata dalam bahasa Indonesia untuk diterapkan dalam permainan peran. Para siswa mulai memahami kosakata yang sesuai dengan konteks (pamakainya). Hal ini sesuai dengan pendapat Lempert (1989, p.237) bahwa anak-anak berperan aktif dalam proses pemerolehan makna dengan membangun interpretasi yang masuk akal tentang kata dan ujaran dari apa yang mereka ketahui dan isyarat-isyarat dalam konteks langsung. Menurut Lempert (1989) asumsi tentang fungsi dan isi bahasa, yakni (1) bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi dan (2) bahasa itu dapat dimengerti (hanya apabila berada dalam konteks).

Hal ini sesuai dengan pendapat Morisson (1988, p.232) yang menyatakan bahwa bermain peran dapat membantu anak untuk mengajari siswa berkomunikasi dengan kelompoknya dan orang dewasa serta membantu anak untuk melatih dan membangun kemampuan berbahasa.

Hal ini dipertegas oleh pendapat Marbach & Yawkey (2001, p.338) bahwa dengan bermain peran, anak-anak dapat mengekspresikan pendapatnya melalui imajinasi dalam idenya yang berbentuk bahasa. secara langsung dan tidak langsung aspek kebahasaan terbangun dengan metode ini. Dengan metode bermain peran (*role play*) siswa dapat bertindak dan mengekspresi-

kan perasaan dan pendapat sehingga *self esteem* (kepercayaan diri siswa dapat berkembang). Hal ini sesuai dengan pendapat George (2007, p.7) bahwa bermain peran dapat meningkatkan pengalaman positif dalam kelompok bermain sehingga kepercayaan diri siswa dapat berkembang. Hal ini membuat siswa termotivasi dan lebih aktif dalam belajar.

Dengan bermain peran (*role play*), siswa dapat mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan ide-ide orang lain. Siswa telah memiliki penguasaan bahasa yang sistematis, imitasi (tidak langsung) serta bayangan dalam mental, misalnya tentang aktivitas di pasar. Tingkah laku orang-orang dewasa di pasar yang dilihat anak mampu ditirukan.

Anak-anak sudah dapat mengungkapkan pertanyaan kepada teman-temannya. Ini merupakan salah satu cara yang digunakan anak untuk pemerolehan dan penguasaan kata. Pemerolehan dan penguasaan kata pada anak salah satunya dilakukan dengan bertanya atau bahkan melakukan semacam *probbing* (pengejaran). Pertanyaan yang digunakan anak-anak untuk memenuhi rasa keingintahuannya. Pertanyaan tersebut mendapat respon dari mitra wicaranya sebagai bentuk penguatan terhadap input yang didapat. Dengan demikian, penguasaan kosakata siswa secara langsung maupun tidak langsung semakin tergal.

## SIMPULAN DAN SARAN

Proses pembelajaran bahasa Indonesia di TK Masyitoh Kembangsono II, Trimulyo, Jettis, Bantul mengalami kemajuan dan peningkatan, yakni: (1) Sikap siswa dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik. Siswa lebih termotivasi dalam belajar karena materi yang diajarkan guru dengan metode bermain peran lebih menarik, kontekstual, dan variatif serta (2) siswa lebih aktif dalam belajar karena metode bermain peran lebih menyenangkan. Keterlibatan siswa selama permainan dari siklus per siklus menjadi lebih baik. Selain itu, peningkatan penguasaan kosakata dalam bahasa Indonesia pada siswa semakin baik dari siklus per siklus. Hal ini dapat dilihat dari: (1) pengucapan kosakata dalam masing-masing tema permainan semakin benar dan lancar, (2) pemahaman siswa terhadap kosakata semakin baik, dan (3) penggunaan kosakata bahasa Indonesia dalam melakukan permainan peran dan berkomunikasi semakin baik. Siswa sudah mulai terbiasa menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi, baik

dalam permainan maupun interaksi dengan teman dan para guru.

Saran untuk guru dan pendamping agar pelaksanaan metode ini menjadi lebih baik yaitu sebagai berikut: (1) Guru perlu meningkatkan kreativitas tema dalam permainan peran agar siswa semakin tertarik mengikuti metode ini, (2) Guru yang akan menerapkan metode ini membuat jadwal terencana dan persiapan yang meliputi pemilihan tema permainan yang menarik dan tidak memberatkan siswa, persiapan alat penunjang yang lebih kreatif, dan pemodelan peran di depan kelas agar siswa mendapat gambaran permainan peran, (3) Guru hendaknya memperkaya diri dalam strategi dan bahan ajar. Guru mencari dan memilih tema permainan yang menarik bagi siswa, (4) Guru sebaiknya memilih tema yang dapat dimainkan oleh siswa sesuai dengan tingkat kemampuan dan imajinasi siswa sehingga siswa dapat menjalankan permainan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Browne, A. (2009). *Developing language and literacy 3-8 (3<sup>rd</sup> edition)*. London: Sage Publications Ltd.
- George, N. J. (2000). Beneficial use of dramatics in the classroom. *The New England Reading Association Journal*. 36, 6-12.
- Hodge, T. et al. (2004). Together we are heard: effectiveness of daily language groups in a community preschool. *Nurs Health science*. 2 (1), 101-107.
- Hurlock, E.B. (2005). *Perkembangan anak: Jilid 1* (Terjemahan: Meitasari Tjandroso). Jakarta: Erlangga.
- Marbach, E. S & Yewkey, T. D. (1979). Role Play in Nutrition Education for The Young Child. *Education Journal*. Vol. 100 (4), 338-343.
- Montessori, M. (2008). *The absorbent mind: Pikiran yang menyerap* (Terjemahan: Dariyanto). Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar.
- Richards, J. C. & Renandya, A. W. (2004). *Methodology in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Smart, S. M & Smart R. C. (1978). *Preschool children: Development and relationship*. New York: Macmillan Publishing. Co. inc.