

STIMULASI VERBAL LINGUISTIK ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN

Sakinah Siregar¹ Hayatun Nisak²
IAIN Padangsidempuan1, IAIN Padangsidempuan2
e-mail: sakinahsiregr0501@gmail.com¹, hayatunnisak40@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan verbal linguistik anak usia melalui penerapan metode bermain peran. Penelitian ini dilakukan berdasarkan temuan rendahnya kecerdasan verbal linguistik anak disebabkan kurangnya interaksi dengan guru dan teman sebaya hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran dominan calistung dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang efektif dalam menstimulasi semua aspek perkembangan anak, khususnya verbal linguistik anak. Design penelitian yang digunakan post test only control design, dengan menggunakan dua kelompok yang memiliki karakteristik yang sama. Sedangkan penentuan kelas dilakukan secara random dengan jumlah sampel tiap kelompok 33 anak. Instrumen pengumpulan data dengan observasi dengan analisis data Uji-t. Dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut hipotesis menyatakan bahwa stimulasi menggunakan metode bermain peran berpengaruh secara signifikan terhadap verbal linguistik anak yaitu dari hasil uji hipotesis diperoleh thitung >ttabel yaitu 11,39 >1,671 pada taraf $\alpha = 0.05$. Dengan demikian stimulasi verbal linguistik anak melalau metode bermain peran sangat signifikan.

Kata Kunci: *Verbal Linguistik, Bermain Peran, Anak Usia Dini.*

Abstract

This study aims to determine the verbal linguistic development of young children through the application of the role playing method. This research was conducted based on the findings of the low verbal linguistic intelligence of children due to lack of interaction with teachers and peers this is due to the dominant learning activity of calistung and the use of learning methods that are less effective in stimulating all aspects of children's development, especially children's verbal linguistics. The research design used was a post test only control design, using two groups that had the same characteristics. While the determination of the class is done randomly with a total sample of 33 children in each group. The instrument of data collection was observation with t-test data analysis. . With a significance level of $\alpha = 0.05$. Based on these results, the hypothesis states that stimulation using the role playing method has a significant effect on children's verbal linguistics, namely from the results of hypothesis testing, it is obtained that $t_{count} > t_{table}$ is $11.39 > 1.671$ at level $\alpha = 0.05$. Thus the verbal linguistic stimulation of children through the role playing method is very significant.

Keywords: Verbal Linguistics, Role Playing, Early Childhood

PENDAHULUAN

Besarnya pengaruh lingkungan digital membuat anak sibuk dengan sendirinya sehingga mengurangi waktu anak untuk bersosialisasi dan bermain dengan teman yang seyogyanya mampu menstimulasi verbal linguistik anak. Tinginya tuntutan orang tua dan lingkungan masyarakat memaksa kegiatan di kelas fokus pada calistung. Pengetahuan orang tua dan masyarakat akan anak cerdas hanya terpaku pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Sehingga semua aspek perkembangan anak tidak terstimulasi dengan maksimal. Salah satu aspek perkembangan pada anak yaitu bahasa, dimana kemampuan berbahasa pada anak mampu membawa anak bersaing di kancah dunia. Kemampuan berbahasa tersebut menjadi salah satu kecerdasan dari sembilan kecerdasan yang di kemukakan oleh Howard Garner yaitu kecerdasan verbal linguistik.

Verbal-Linguistik dimiliki seseorang anak untuk berpikir dalam bentuk kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan emosi, ide dalam pikiran anak, baik dalam bentuk berbicara, membaca dan menulis. Hasil penelitian Roopn dan Johnson sepanjang hari seluruh aktivitas kehidupan manusia tidak terlepas dari bahasa, dan didukung hasil penelitian Tubbs dan Moss menemukan 75% waktu manusia digunakan untuk kegiatan verbal linguistik. Hal ini menunjukkan verbal linguistik menjadi bagian esensial dan fundamental dalam kehidupan manusia, sehingga harus dioptimalisasikan semenjak anak usia dini dengan pemberian stimulasi yang tepat. Berdasarkan kajian teori perkembangan anak, semua anak memiliki potensi dan bakat lebih dari satu. Namun bakat dan potensi tersebut bersifat potensial (Sujiono, 2010). Sehingga untuk menumbuhkan bakat anak pendidik dan orang tua harus menstimulasi dan observasi berkala.

Howard Gardner menyatakan bahwa setiap anak memiliki kecerdasan dan potensi masing-masing sehingga di dunia ini tidak ada anak terlahir dengan intelegensi rendah dan terkonsep dalam multiple intelegensi. Potensi yang ada pada anak dapat diketahui sejak awal jika orang tua dan pendidik melakukan pengawasan, perhatian berupa observasi dan memberikan stimulasi. Apabila satu

kelebihan tersebut dapat dideteksi dari awal, anak-anak tersebut tidak hanya menjadi cakap pada bidang-bidang tertentu yang memang sesuai dengan minatnya, tetapi juga anak akan sangat menguasainya sehingga kelak menjadi sangat ahli (Prawira,2013). Pengetahuan tentang multiple intelegensi sangat dibutuhkan oleh orang tua dan pendidik agar mampu menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak dengan optimal.

Salah satu pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah *role playing* (bermain peran), yakni suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak. Metode bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi (Mulyono:2012). Hasil penelitian Sachs, J., & Devin, J mengungkapkan ketika anak bermain peran maka anak menyesuaikan cara bicara mereka dengan peran yang dimiliki anak. Kegiatan bermain peran anak akan berbicara dan bertindak sesuai dengan tokoh yang diperankan.

Sehingga dalam kegiatan bermain peran anak termotivasi untuk berkomunikasi dengan lawan perannya. Kertamuda (2015:73) menyatakan, “Bermain peran adalah cara memahami sesuatu melalui peran-peran yang dilakukan oleh tokoh atau benda-benda di sekitar anak, sehingga anak dapat memahami sesuatu sambil berimajinasi. Penelitian yang akan dilakukan ini sama halnya dengan penelitian sebelumnya, hanya saja penelitian ini fokus pada verbal linguistik anak yang distimulasi melalui bermain peran (*role playing*).

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian ini dengan desain dalam *True Eksperimental Design*, dengan bentuk *Posttest-Only Control Design* dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih secara random melalui suatu eksperimen penulis meneliti pengaruh variabel tertentu terhadap suatu kelompok dalam kondisi yang di kontrol. Penelitian ini dilaksanakan didua kelas dengan perlakuan berbeda, kelas B2 sebagai kelas eksperimen, yaitu kelas yang kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran, sedangkan kelas B1 sebagai kelas kontrol yaitu kelas yang kegiatan pembelajaran

menggunakan metode bercerita. Populasi yang digunakan anak usia 4-5 tahun dan sampelnya terdiri dari 66 orang anak usia 4-5 tahun dengan karakteristik yang sama yang dipilih secara random dibagi menjadi dua kelompok A dan B. Dimana jumlah kelompok A terdiri dari 33 orang anak menjadi kelas A dan kelompok B terdiri dari 33 orang anak.

Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Observasi. Observasi ini menggunakan pedoman observasi yang berisi sebuah daftar jenis kegiatan atau perilaku yang mungkin timbul dan akan diamati. Menurut Riyanto dalam Ahmad Tanzeh (2011:84) menyatakan observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan terhadap obyek penelitian yang dapat dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan dan pencatatan terkait pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Adapun indikator observasi sebagai berikut:

Berbicara	Kata yang digunakan dan mampu menghubungkannya dengan objek yang diwakilkannya.
Meyimak	Membedakan persamaan dan perbedaan suara atau bunyi Memahami isi percakapan
Penguasaan kosa kata	Lingkup kosa kata yang dapat di ucapkan anak menyangkut: warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, permukaan (kasar halus)

HASIL DAN PEMBAHASAN

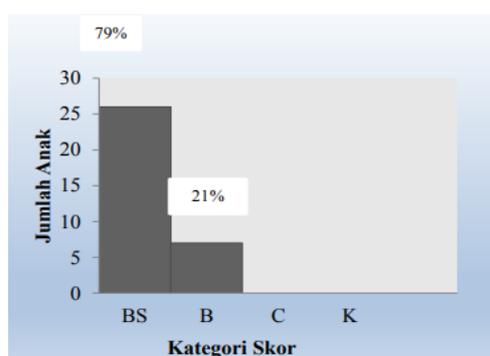
Hasil Penelitian

Kecerdasan verbal linguistik berpotensi dimiliki oleh setiap anak usia dini, kecerdasan verbal linguistik ditandai anak menyukai hurur-huruf, bercerita, , mudah menangkap nyanyian, dan suka dengan buku. Pengoptimalan kecerdasan verbal linguistik anak distimulasi menggunakan kegiatan bermain peran. Menurut Joyce, dkk (dalam Sutiko: 2014) tujuan metode bermain peran mendorong peserta

didik untuk memiliki rasa ingin tahu mengenai nilai-nilai perseorangan dan nilai-nilai sosial dengan tingkah laku dan nilai-nilai mereka sendiri sebagai sumber rasa ingin tahu mereka”. Fledman berpendapat bahwa di dalam area drama anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikkan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif.

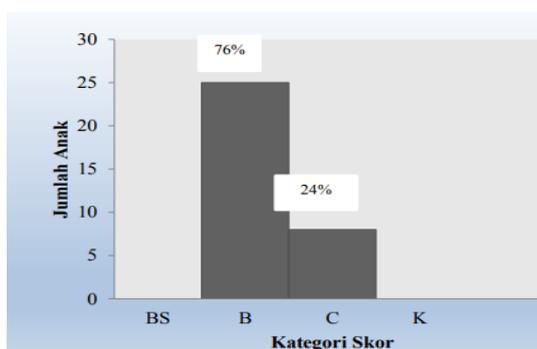
Hasil penelitian yang dilakukan oleh Li dalam *Australasian Journal of Early Childhood. Vol. 37, No. 1 (2012) mengenai how do immigrant parents support preschooler’s bilingual heritage language development in a role-play context* 46 menunjukkan bahwa perkembangan bahasa anak dapat dikembangkan melalui pendekatan bermain peran di rumah dimana daya khayal anak secara individual dapat terlihat melalui bermain peran mikro. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Somantri mengenai pengaruh pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (Role Playing) makro terhadap keterampilan sosial dan berbicara anak usia dini mengungkapkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan keterampilan berbicara anak pada kelas kontrol dan kelas ekeperimen.

Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sesuai dengan dunia anak yang menekankan pada eksplorasi permainan dan eksplorasi gerak tubuh serta bahasa anak. Penelitian ini sama halnya dengan penggunaan metode bermain peran hanya saja lebih fokus terhadap Verbal Linguistik anak usia dini. Adapun hasil observasi stimulasi verbal linguistik anak menggunakan bermain peran yaitu sebagai berikut:



Histogram 1. Ketetapan Kemampuan Verbal Linguistik Anak pada kelas Eksperimen dengan Metode Bermain Peran

Dari histogram diatas dapat terlihat bahwa kemampuan verbal linguistik anak pada skor BS (Baik Sekali) mendapat 79% dan pengembangan kecerdasan verbal linguistik pada skor B (Baik) mendapat 21%. Kesimpulan dari histogram diatas bahwa stimulasi verbal linguistik anak melalui kegiatan bermain peran berada pada kategori “Sangat Baik” hal ini kegiatan bermain peran sangat efektif untuk menstimulasi verbal linguistik anak.



Histogram 2. Hasil Observasi Kemampuan Verbal Linguistik Anak Kelas Kontrol (B1) dengan Metode Bercerita.

Dari histogram diatas dapat terlihat bahwa kemampuan verbal linguistik anak pada skor BS (Baik Sekali) mendapat 0%, pengembangan kecerdasan verbal linguistik anak pada skor B (Baik) mendapat 76% pengembangan kecerdasan verbal linguistik anak pada skor C (Cukup) mendapat 24% dan pengembangan kecerdasan verbal linguistik anak pada skor K (Kurang) mendapat 0%. Kesimpulan dari histogram diatas adalah penggunaan metode bercerita untuk menstimulasi verbal linguistik anak berada pada kategori “Baik”, dimana kegiatan bercerita ini juga dapat dilakukan.

Analisis Hasil Penelitian

Dalam pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan statistik inferensial. Maka sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Uji Normalitas Data

Untuk mengetahui keadaan yang diteliti dilakukan uji Normalitas data yaitu dengan uji Liliefors sebagai berikut:

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data observasi kelas eksperimen

N	Dat	Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
1	Observasi akhir	Eksperimen	0,1381	1,542	Normal
2	Observasi akhir	Kontrol	0,1375	1,542	

$L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,1381 < 0,1542$, dan data observasi kelas kontrol $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,1375 < 0,1542$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pada masing-masing data hasil observasi untuk kedua sampel diperoleh pengujian $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka diterima hipotesis nol bahwa sampel memiliki varians yang homogen. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

No	Data Kelas	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
1	Observasi akhir Kelas eksperimen	1.32		1,823	Homogen
2	Observasi Kelas kontrol	1,27			

Diperoleh nilai F_{hitung} 1,182 dengan F_{tabel} ($\alpha = 0.05$ dan dk pembilang 32 dan penyebut 32) diperoleh 1,039; sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$, ($1,039 < 1,823$), maka varians data pengembangan kecerdasan verbal linguistik anak kedua kelompok hasil penelitian berasal dari populasi yang homogen.

Uji Hipotesis

Setelah data memenuhi persyaratan normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan statistic uji-t terhadap data yang diperoleh melalui observasi awal dan observasi akhir dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

No	Data	Nilai Rata-Rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
1	Observasi Kelas Eksperimen	10,30	11,39	1,671	Ada perbedaan yang signifikan
2	Observasi Kelas Kontrol	7,21			

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung}=11,39$, nilai ini dibandingkan dengan t_{tabel} ($dk = (n_1+n_2)-2= 64$; $\alpha = 0.05$). Harga t_{tabel} dengan nilai $N= 64$ diperoleh diperoleh 1,671. Sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11,39>1,671$), dengan demikian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan : “Ada pengaruh stimulasi verbal linguistik anak melalui metode bermain peran.

PEMBAHASAN

Kecerdasan jamak (*multiple Intelegensi*) didefenisikan sebagai kemampuan dalam belajar dan menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan, serta kemampuan untuk berpikir abstrak. Defenisi lain tentang kecerdasan mencakup beradaptasi dengan lingkungan baru atau perubahan lingkungan. Setiap kecerdasan didasarkan pada potensi biologis, yang kemudian diekspresikan sebagai hasil dari faktor-faktor generasi dan lingkungan yang saling mempengaruhi. Secara umum, individu normal mampu menunjukkan bauran beberapa kecerdasan. Dimana, kecerdasan itu tidak pernah ditemui dalam bentuk murni, hal ini sejalan dengan pendapat (Yaumi,2012) *Intelegensi is a mental adaption to new circuntances* (kecerdasan adalah adaptasi mental pada keadaan baru).

Verbal linguistik anak didasari cara belajar yang nyata, dimana anak terlibat langsung saat kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hasil penelitian Mahmudah (2018) pengotimalan kecerdasan verbal linguistik anak penggunaan media audio visual sangat memberikan pengaruh positif bagi anak dimana saat menampilkan sebuah video bercerita anak akan lebih merasa senang diarenakan tampilan gambar yang menarik suara yang jelas sehingga dari indikator penelitian didapatkan anak sudah mampu menyimak dan menceritakan ulang isi cerita. Penelitian Putri (2015) mengungkapkan bahwa penggunaan metode bercerita dengan boneka tangan dapat menstimulasi kecerdasan verbal linguistik anak dari tiga tahap percobaan dihasilkan 85% metode bercerita dengan boneka tangan dapat menstimulasi kecerdasan verbal linguistik anak. Penelitian Putri juga didukung oleh Penelitian Tanfidiyah bahwa dengan metode bercerita kosakata anak bertambah dan kemampuan komunikasinya meningkat.

Pengotimalan kecerdasan Linguistik anak didasari cara belajar anak yang konkrit, dimana anak harus terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Hasil ini juga dinyatakan oleh Lane (dalam Yaumi, 2012:15) bahwa “seorang anak yang memiliki verbal linguistik yang tinggi akan mampu menceritakan cerita dengan adegan lelucon, menulis lebih baik dari anak pada umumnya, senang terhadap permainan kata, menyukai baca, menghargai sajak, dan permainan kata-kata, suka mendengar cerita tanpa melihat buku, mengomunikasikan, pikiran, perasaan, dan ide-ide dengan baik, mendengarkan dan merespon bunyi-bunyi, irama, warna dan berbagai kata-kata lisan. Pernyataan ini sejalan dengan teori multiple intelegensi Howard Gardner menetapkan sembilan kecerdasan salah satunya kecerdasan Verbal Linguistik.

Stimulasi aspek perkembangan anak tidak lepas dari dunia anak yaitu bermain. Bermain menjadi aktivitas menyenangkan bagi anak karena saat bermain anak merasa bebas tanpa paksaan. Bermain menjadi metode pembelajaran menarik dalam pemahaman pengetahuan baru, mengenal aturan, sosialisasi, mengontrol emosi, simpati, empati dan tanggungjawab (Mulyasa 2014:166) . Hal ini dikarenakan manfaat bermain tidak hanya dirasakan ketika bermain bersama , melainkan bagi anak sendiri. Hasil penelitian Rohmah menghasilkan kegiatan

bermain menjadi wadah penilaian aspek perkembangan anak bagi pendidik tanpa disadari anak, dengan penilaian yang diberikan pendidik dapat melihat perkembangan aspek anak. Kegiatan pembelajaran melalui metode bermain memberikan pengalaman langsung bagi anak. Dengan demikian pendidik harus lebih profesional dalam pemilihan metode bermain bagi anak, permainan yang sesuai dengan usia anak, dan menyenangkan bagi anak.

Stimulasi verbal linguistik anak melalui kegiatan bermain peran bukanlah sulit, hanya membutuhkan kolaborasi yang aktif antara guru dan anak. Saat anak menikmati kegiatan bermain peran, peneliti lainnya hadir sebagai observer yang memberikan penilaian perkembangan verbal linguistik anak secara berkala sebagai data. Proses memperoleh hasil analisis data sebelum memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti melakukan sebuah observasi awal terhadap kedua kelas sampel. Setelah dilakukan perlakuan yang berbeda diperoleh skor kemampuan verbal linguistik anak di kelas kontrol 7,21 sedangkan di kelas eksperimen 10,30. Dari hasil observasi kedua sampel tersebut diperoleh selisih 1,07 dari data yang diperoleh tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara pengembangan verbal linguistik anak pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hal ini dapat disebabkan karena penerapan metode bermain peran yang menarik bagi anak. Adanya sarana pembelajaran berupa metode bermain peran anak memperoleh kebebasan untuk berekspresi dalam menggunakan bahasa secara bebas dan anak tampil lebih percaya diri karena pada metode ini anak tidak dituntut akan benar salah namun memberikan motivasi yang lebih kepada anak untuk mengembangkan bahasa verbalnya sesuai dengan pengalaman anak sehari-hari.

Hasil penerapan metode bermain peran pada kelas eksperimen ternyata cukup memuaskan anak pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa metode bermain peran dalam pembelajaran anak usia dini dapat menstimulasi verbal linguistik pada anak.

KESIMPULAN

Verbal linguistik menjadi aspek perkembangan yang penting bagi anak usia dini, stimulasi verbal linguistik anak usia dini menjadi tugas pendidik di lingkungan sekolah, kemampuan guru untuk menciptakan metode pembelajaran yang kreatif dan aktif akan memudahkan anak mencapai tujuan pembelajaran. Metode bermain peran salah satu metode menarik yang telah di uji coba ke anak dan memberikan pengaruh positif terhadap verbal linguistik anak.

Penggunaan metode bermain peran membuat anak semakin aktif dan bebas mengekspresikan serta memerankan suatu peran dengan kata-kata anak sendiri, mampu mengekspresikan emosi, bersosialisasi dan percaya diri. Bermain peran makro membuat anak bersosialisasi dengan teman sehingga mendorong Penelitian ini membuktikan metode bermain peran sangat baik digunakan pendidik untuk menstimulasi verbal linguistik anak khususnya anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, T. (2003). *The multiple intelligences of reading and writing: Making the words come alive*. ASCD.
- Fauzi, *Pendidikan Komunikasi Anak Usia Dini Berbasis Kecerdasan Bahasa dan Kecerdasan Sosial*, (Purwokerto: STAIN Press, 2013) hlm 18 studi rop.
- Gardner, H. (1992). *Multiple intelligences* (Vol. 5, p. 56). Minnesota Center for Arts Education.
- Mahmudah, K. (2019). *Optimalisasi Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Melalui Media Audio Visual Di Tk Islam Ta'allumul Huda Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), 44
- Prawira, Y. A. (2013). *Keragaman Sociolinguistik Berupa Pilihan Bahasa Ragam Tuturan Menolak Pada Peserta Diklat Di Tempat Kerja Kota Sukabumi Tahun 2013*. Tatar Pasundan Balai Diklat Keagamaan, 5 (9).
- Kertamuda, Miftahul Achyar. 2015. *Golden Age*. Jakarta: PT Elex Media Komputundo.
- Mulyasa, 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja

- Rosdakarya Ailwood, Jo. 2003. *Governing Early Childhood Education Through Play. Contemporary Issues in Early Childhood. 4 (3) 286-299.*
- Rohmah, N. (2016). *Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam, 13(2).*
- Purma Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Prespektif Baru,* (Jogjakarta: ArRuzz Media, 2013) hlm 153
- Putri, D. F. *Peran Guru Dalam Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak Dengan Menggunakan Metode Bercerita Pada Kelompok B1 Di Tk Arni Kecamatan Kaliwates Jember Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember).
- Sachs, J., & Devin, J. (1976). *Young children's use of age-appropriate speech styles in social interaction and role-playing. Journal of child language, 3(1), 81-98.*
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta: Indeks, 76.*
- Tanfidiyah, N., & Utama, F. (2019). *Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini*
- Cerita. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini, 4(3), 9-18.*
- Yaumi, M. (2012). *Peningkatan Kinerja Guru melalui Aktivitas Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak. Disertasi. Jakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.*
- Yuliani Nursiyani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak,* (Jakarta: Indeks, 2010) hlm 179.
- Li, Liang. 2012. *How do Immigrant Parents Support Preschooler's Bilingual Heritage Language Development in a Role-Play Context?. Australasian Journal of Early Childhood: 37 (1).* (<http://www.earlychildhoodaustralia.org.au/>. Diakses 01 Mei 2013).
- Somantri, E. B. (2010). *Pengaruh Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berbicara Anak Usia Dini: Studi Eksperimen Kuasi Pada Anak Taman Kanak-Kanak Laboratorium Universitas Muhammadiyah Pontianak* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Sutikno, S (2014). *Metode & Model-model Pembelajaran.* Matara
- Ahmad Tanzeh. 2011. *Metodologi Penelitian Praktis.* Yogyakarta: Teras.