

## **Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro**

oleh

**Ismi Windayani<sup>1</sup>, Herlina<sup>2</sup>, Jeihaan Zhahira<sup>3</sup>, Almira Dewi<sup>4</sup>.**

### **Abstrak**

Penelitian Tindakan Kelas ini berjudul “Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro” yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa anak. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap tahapan siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek pada penelitian ini terdiri dari 15 anak diantaranya 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara observasi. Hasil analisis data menunjukkan peningkatan dari Prasiklus, Siklus I dan Siklus II secara berturut-turut sebagai berikut terdapat 1 orang anak (6,67%) yang berhasil melakukan kegiatan main peran makro pada Prasiklus. Selanjutnya terdapat 6 orang anak (40%) yang berhasil melakukan kegiatan main peran makro pada Siklus I. Dan 14 orang anak (93,33%) yang berhasil melakukan kegiatan main peran makro pada siklus II.

**Kata Kunci : Kemampuan Berbahasa, Bermain, Main Peran Makro**

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan anak pada seluruh aspek kepribadian anak. (Suyadi, Maulidia: 2013). Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bahkan anak usia dini dikatakan golden ages (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya, masa dimana anak ada pada fase kehidupan yang unik dengan berbagai karakteristik khas baik secara fisik, psikis, sosial dan

moral. Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar yang luar biasa, karena keinginan mereka untuk belajar menjadi aktif dan eksploratif.

Era globalisasi didominasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dimana membutuhkan individu yang bukan hanya cerdas secara kognitif namun juga harus cerdas secara bahasa baik verbal ataupun non verbal. Salah satu bentuk berkomunikasi paling efektif adalah berbicara, sejak bayi mereka sering sekali menggunakan bahasa tubuh untuk berbicara sebagai tanda anak mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 137 tahun 2014 mengenai standar tingkat pencapaian perkembangan (STTPA) pasal 7 ayat 1, menyebutkan bahwa STTPA merupakan pertumbuhan dan perkembangan anak yang dapat dicapai pada rentan usia tertentu. Dalam hal ini tingkat capaian perkembangan dalam memahami bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu: (1) mengerti beberapa perintah secara bersamaan, (2) mengulang kalimat yang lebih kompleks, (3) memahami peraturan dalam suatu permainan, (4) senang dan menghargai bacaan. Serta tingkat pencapaian perkembangan anak dalam mengungkapkan bahasa yaitu anak mampu untuk: (1) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, (2) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, (3) berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung, (4) menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-preedikat-keterangan), (5) memiliki banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, (6) melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan, (7) menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita. Tingkatan capaian perkembangan bahasa dalam keaksaraan untuk anak usia 5-6 tahun yaitu: (1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya (3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. (4)

Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf (5) Membaca nama sendiri (6) Menuliskan nama sendiri (7) Memahami arti kata dalam cerita.

Bahasa merupakan hal pokok bagi masyarakat. Bahasa membentuk dasar persepsi, komunikasi dan interaksi harian kita. Bahasa merupakan suatu sistem simbol yang mengkategorikan, mengorganisasi dan mengklarifikasi pikiran kita. Melalui bahasa kita menggambarkan dunia, tanpa bahasa masyarakat dan budaya tidak akan pernah ada. Agar mampu berhasil dalam masyarakat anak-anak perlu mengembangkan kemampuan berbahasanya dengan luas. Tidak semata-mata perlu memperoleh bahasa lisan, anak-anak juga harus menggunakan bahasa secara efektif diberbagai situasi dan kondisi, berbicara melalui telfon dengan teman-temanya, berinteraksi dengan pelayan ketika membayar sayuran, mendengar berbagai acara dengan berbagai gaya bahasa dan penyampaian, bagaimana seorang pengacara sedang membela saat persidangan dan bagaimana seorang professor saat sedang mengajar mahasiswanya. Kemampuan bahasa kita membuat kita bisa berpartisipasi secara efektif diberbagai kegiatan sosial dan konteks pekerjaan rutinitas kita sehari-hari (Beverly:2015).

Dalam buku meningkatkan kemampuan berkomunikasi aktif pada AUD (Jovista dan Agstina:7) yang dikemukakan oleh Samuel A. Krik, bahasa merupakan simbol yang diorganisasikan yang digunakan untuk mengekspresikan dan menerima maksud atau pesan. Ketika bicara diambil maknanya, hal itu menjadi bahasa. Akan tetapi bicara hanya merupakan salah satu metode untuk menyampaikan atau mengirimkan bahasa. Bahasa juga terdapat saat menulis dan membaca.

Sebagaimana sudah dijelaskan diatas, terlihat bahwa perkembangan bahasa pada anak usia dini sangatlah penting, perubahan sistem lambang bunyi pada anak akan mempermudah anak dalam berinteraksi dan bekerjasama dengan orang lain, untuk itu bahasa anak dan bagaimana berbahasa sangat penting dan juga harus ditanamkan kepada anak sejak usia anak masih sangat dini.

Metode adalah cara yang digunakan oleh guru untuk proses belajar mengajar. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan

dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Charles H.Wolfgang menjelaskan ada tiga jenis main yang dapat mengeksplor tujuh kecerdasan majemuk, ketiga jenis main inilah yang kemudian dijabarkan dan dikembangkan dalam setiap sentra, Ketiga jenis main itu adalah Main sensorimotor atau main fungsional, Main peran atau simbolik, dan Main pembangunan atau terstruktur.

Penelitian ini akan fokus pada main peran atau simbolik, Metode bermain peran atau *role playing* merupakan metode pembelajaran dengan kegiatan berpura - pura melakukan peran orang lain (bermain drama). menggambarkan kisah orang lain atau berperilaku tidak seperti dirinya, dapat mengasah imajinasi anak dengan menghayalkan peran nya, tujuannya agar anak bisa merasakan kisah orang lain.

Menurut Latif, dkk (2014:130) bahwa bermain peran (*role playing*) yaitu sebagai aktivitas belajar dapat mengembangkan pengetahuan mereka tentang dunia disekitarnya, seperti kemampuan bahasa, Elah Kurniyati, Ajo Sutarjo, Neneng Sri Wulan. Peranan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. kemampuan mengambil sudut pandang, dan rasa empati dengan melalui kegiatan bermain peran tersebut. Sesuai dengan penjelasan tersebut bahwa bermain peran dapat mengembangkan keterampilan berbicara anak.

Menurut Erik Erikson ada dua jenis main peran, Yaitu Main peran besar ( Makro) dan main peran kecil ( Mikro). Main peran besar (Makro), ketika anak bermain dengan menjadi tokoh dengan menggunakan alat yang sesungguhnya, seperti memainkan peran menjadi ayah, ibu, pedagang, Dokter, Nelayan, Polisi, dan lain-lainnya. Sedangkan main peran kecil (mikro) adalah anak membuat skenario dan memainkan peran menggunakan alat yang berukuran kecil, seperti boneka atau wayang. dalam memainkan main peran kecil anak berperan sebagai dalang atau sutradara dari permainan tersebut.

Main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi, dan kognisi (Muhktar Latif, dkk, 2014: 208).

Pada tahap main peran awal, anak akan melakukan macam-macam percobaan dengan bahan-bahan di sekitarnya dan berbagai macam peran. Melalui pengalaman main peran, anak “memeriksa egonya”, belajar menghadapi pertentangan emosi, memperkuat diri sendiri untuk masa depan, menciptakan kembali masa lalu, dan mengembangkan keterampilan khayalan.

Dalam main peran anak dibolehkan untuk memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Melalui main peran anak belajar bermain dan bekerja, di mana hal ini merupakan latihan untuk pengalaman-pengalaman di dunia nyata. Orang dewasa haruslah peduli pada ekspresi wajah, karena wajah adalah mainan pertama. Ekspresi wajah antara lain: menjawab dengan senyuman, hubungan timbal balik dan ekspresi badan. Ekspresi seluruh badan, kemudian permainan dengan wajah dan gerakan badan ini adalah dasar untuk main peran selanjutnya.

Di TK Kasih Bunda menerapkan model pembelajaran sentra, sentra yang dibuka dalam satu minggu ada 5 Sentra yaitu : sentra persiapan, sentra bahan alam, sentra main peran, sentra Imtaq dan sentra seni. setiap harinya hanya dibuka satu sentra disini peneliti fokus kepada sentra main peran. Dimana dalam satu minggu anak-anak kelas B masuk ke sentra persiapan pada tiap hari Kamis.

Mengingat pentingnya bermain peran bagi anak-anak untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, melalui bermain peran anak-anak merangkai kata, berkomunikasi dan berimajinasi dengan ini dapat meningkatkan kemampuan bahasanya. Hal ini lah yang melatar belakangi peneliti untuk melihat bagaimana peranan main peran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di Kelas B TK Kasih Bunda kecamatan Sekernan Muaro Jambi di sentra main peran.

Selaras Penelitian dilakukan oleh Yulia siska dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini” yang diakses pada tahun 2011 dalam jurnal ilmiah pendidikan anak usia dini. Letak kesamaan penelitian ini adalah metode yang digunakan dalam penelitian, yaitu menggunakan metode bermain peran. Letak perbedaan dari penelitian ini ingin mengembangkan kemampuan berbahasa anak dan setting penelitian.

Penelitian dilakukan oleh Tien Kartini dengan judul “Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Bandung” yang diakses 2007 dalam jurnal proposal penelitian relevan. Letak kesamaan penelitian ini adalah metode yang digunakan. Letak perbedaan pada penelitian ini adalah fokus pada meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Elah Kurniati, Ajo Sutarno dan Neneng Sri Wulan dengan Judul “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini” yang diakses 2016 dalam jurnal pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Persamaan penelitian ini adalah metode yang digunakan. Perbedaan penelitian ini adalah fokus penelitian yaitu keterampilan bicara anak dan kemampuan berbahasa anak.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran dikelas dengan sasaran akhir memperbaiki aspek motorik anak. pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas model spiral Kemmis dan Mc Taggart yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu kesiklus yang berikutnya. Model Kemmis dan Mc Taggart menggabungkan komponen *acting* dan *observing* dalam satu kesatuan

karena keduanya merupakan tindakan yang tidak terpisahkan, terjadi dalam waktu yang sama. Dalam perencanaannya Kemmis menggunakan spiral refleksi diri yang setiap siklus meliputi 4 komponen yaitu : rencana (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Peneliti memilih model ini karena komponen pada tindakan dan observasi harus dilakukan bersamaan agar peneliti tidak kehilangan momentum saat harus melihat sejauh mana tingkat perkembangan anak. Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas B. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila minimal 71% dari jumlah keseluruhan anak yaitu 15 orang anak, 10 dari 15 anak mencapai Tingkat Capaian Perkembangan (TCP) minimal yang ditentukan bersama kolaborator yaitu 65% (Jurnal Yusria : 2006).

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda Kecamatan Sekernan Muaro Jambi. Pemilihan tersebut sebagai tempat penelitian didasarkan atas pemikiran bahwa focus permasalahan penelitian yang menjadi objek ini relevan dengan pokok permasalahan penelitian ini. Alasan praktis pemilihan lokasi tersebut juga didasarkan beberapa pertimbangan, yaitu : a) keterjangkauan lokasi penelitian oleh peneliti baik dari segi tenaga maupun efisien waktu, b) situasi sosial, sebelum mendapatkan izin formal untuk memasuki lokasi tersebut peneliti telah mengadakan komunikasi informal dengan pihak sekolah sehingga mendapatkan izin secara informal.

Adapun subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa Taman Kanak-Kanak Kasih Bunda Kecamatan Sekernan Muaro Jambi, di kelas B dengan jumlah 15 anak. Hal ini dikarenakan anak-anak dikelas A masih memiliki karakteristik kemampuan berbahasa anak yang masih perlu distimulasi lagi.

Pelaksanaan PTK akan diterapkan dalam dua siklus, dengan siklus pertama yaitu bermain peran makro tema bencana alam (Banjir) main peran makro yang dilakukan sebagai tim penyelamat warga ( Dokter dan Basarnas). pada siklus ke dua anak bermain peran makro tema bencana alam (gunung meletus).

Pada pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan bantuan guru kelas dijadikan landasan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peningkatan berbahasa anak usia dini. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Analisis data kualitatif Miles dan Huberman dengan empat tahap analisis yaitu 1) pengumpulan data, 2) reduksi data, 3) Penyajian data, 4) verifikasi/ penarikan kesimpulan. Sedangkan analisis kuantitatif dengan cara statistic deskriptif adalah untuk melihat rata-rata skor yang diperoleh dari pra siklus, siklus I dan siklus II disajikan dalam bentuk table dan grafik.

## HASIL PENELITIAN

### Siklus I

Observasi pada siklus I dilakukan untuk mengetahui skor yang diperoleh anak setelah penerapan metode bermain peran makro dengan tema bencana alam (Banjir) main peran makro yang dilakukan sebagai tim penyelamat warga ( Dokter dan Basarnas). Adapun data hasil akhir observasi pada siklus I adalah sebagai berikut:

No	Nama Siswa	Skor	Nilai Pra Siklus	Ketuntasan
1.	Mutiah	26	65	Tuntas
2.	Rizki Ramadhani	16	40	Tidak Tuntas
3.	Sela Ayu	24	60	Tidak Tuntas
4.	Nadia Safitri	23	57.5	Tidak Tuntas
5.	Dinda Febriandini	30	75	Tuntas
6.	Ratna	27	67.5	Tuntas
7.	Sovia Andini	25	62.5	Tidak Tuntan
8.	Egi Faturrahman	25	62.5	Tidak Tuntas
9.	Siti Fatimah	27	67.5	Tuntas
10.	Hazriyansah	28	70	Tuntas
11.	Raisa Putri	25	62.5	Tidak Tuntas
12.	Ananda Putri	24	60	Tidak Tuntas
13.	Delvin Saky	30	75	Tuntas



14.	Siti Rohani	10	25	Tidak Tuntas
15.	Muhammad Rigi Saputra	23	57.5	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>			<b>907.5</b>	<b>6</b>

<b>Nilai Rata-Rata Siswa</b>	<b>60.5</b>
<b>Jumlah Murid Yang Berhasil</b>	<b>6</b>
<b>Persentase Keberhasilan Siswa</b>	<b>40%</b>
<b>Jumlah Siswa Yang Belum Berhasil</b>	<b>9</b>
<b>Persentase Siswa yang Belum Berhasil</b>	<b>60%</b>

Dari tabel diatas diketahui nilai rata-rata siswa belum mencapai atau memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I yaitu, 60,5 jumlah siswa yang berhasil atau tuntas 6 siswa atau 40% dari jumlah 15 siswa keseluruhan dan siswa yang belum berhasil sebanyak 9 siswa atau 60% dari jumlah 15 siswa keseluruhan artinya tindakan yang diberikan pada siklus I belum mencapai hasil yang diinginkan dari metode bermain peran makro yang telah dilakukan. Oleh sebab itu peneliti melanjutkan ke siklus II untuk meningkatkan kembali perkembangan bahasa anak di TK Kasih Bunda Kecamatan Sekernan Muaro Jambi, ini dikarenakan pada siklus I belum mencapai peningkatan sebanyak 71%. Oleh sebab itu peneliti melanjutkan tindakan pada siklus II.

## Siklus II

Observasi pada siklus II dilakukan untuk mengetahui skor yang diperoleh anak setelah dilakukan kegiatanmain peran makro dengan tema bencana alam ( Gunung meletus) untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. berikut ini table peningkatan bahasa anak pada akhir kegiatan siklus II.

No	Nama Siswa	Skor	Nilai Pra Siklus	Ketuntasan
----	------------	------	------------------	------------

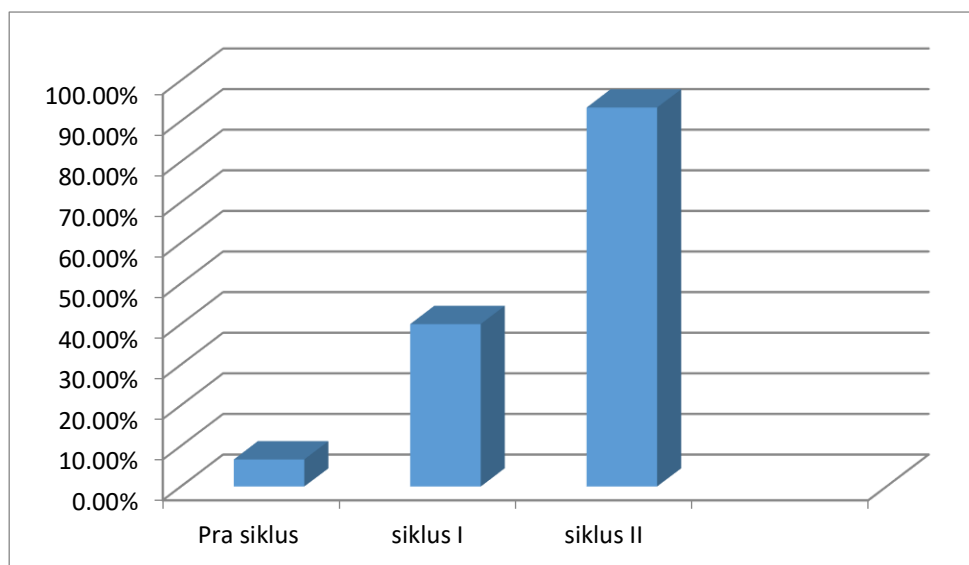
1.	Mutiah	32	80	Tuntas
2.	Rizki Ramadhani	29	72.5	Tuntas
3.	Sela Ayu	32	80	Tuntas
4.	Nadia Safitri	31	77.5	Tuntas
5.	Dinda Febriandini	36	90	Tuntas
6.	Ratna	38	95	Tuntas
7.	Sovia Andini	31	77.5	Tuntas
8.	Egi Faturrahman	33	82.5	Tuntas
9.	Siti Fatimah	34	85	Tuntas
10.	Hazriyansah	31	77.5	Tuntas
11.	Raisa Putri	28	70	Tuntas
12.	Ananda Putri	28	70	Tuntas
13.	Delvin Saky	32	80	Tuntas
14.	Siti Rohani	10	25	Tidak Tuntas
15.	Muhammad Rigi Saputra	27	67.5	Tuntas
Jumlah			1.130	14
<b>Nilai Rata-Rata Siswa</b>				75.33
<b>Jumlah Murid Yang Berhasil</b>				14
<b>Persentase Keberhasilan Siswa</b>				93.33%
<b>Jumlah Siswa Yang Belum Berhasil</b>				1
<b>Persentase Siswa yang Belum Berhasil</b>				6.67%

Dari tabel diatas terlihat bahwa perkembangan bahasa anak sudah mengalami peningkatan. Murid yang tuntas sebanyak 14 siswa atau 93.33% dari 15 keseluruhan jumlah siswa, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 1 siswa atau 6.67% dari 15 keseluruhan jumlah siswa. Selain itu nilai rata-rata murid 75.33. KKM yang telah ditentukan dalam kriteria penilaian adalah 65.00 artinya siswa yang meningkat perkembangan bahasanya pada siklus II lebih tinggi persentasinya dibanding siklus I.

Berdasarkan hasil evaluasi yang diadakan melalui bermain peran, perkembangan bahasa yang diperoleh sudah mengalami peningkatan sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan analisa terhadap nilai-nilai yang

dihasilkan pada lembar observasi siklus I, dapat diketahui bahwa tindakan yang dilakukan pada siklus ini telah berhasil meningkatkan perkembangan bahasa anak. Berikut adalah rincian kondisi hasil peningkatan perkembangan bahasa yang diperoleh dalam proses pembelajaran dengan metode bermain peran makro.

Dari tabel 4.9 diketahui nilai rata-rata siswa telah mencapai atau memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I yaitu 60.5 Jumlah siswa yang berhasil atau tuntas 6 siswa atau 40% dari 15 jumlah siswa keseluruhan dan siswa yang belum berhasil sebanyak 9 atau 60% dari 15 jumlah siswa keseluruhan. Artinya tindakan yang diberikan pada siklus I belum dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak pada kelas B TK Kasih Bunda Kecamatan Sekernan Muaro Jambi, selanjutnya peneliti melanjutkan memberikan tindakan pada siklus II guna meningkatkan perkembangan bahasa anak melalui metode bermain peran.



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I, dan siklus II dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran

makro dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak. Hal ini terlihat dari peningkatan yang terjadi dari siklus I dan II yang dilihat dari lembar observasi anak. Pada siklus I yang dilakukan nilai rata-rata siswa 60,5 dengan jumlah siswa yang berhasil 6 dari 15 jumlah siswa keseluruhan (40%) dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata siswa 75,33 dan jumlah siswa yang berhasil 14 dari 15 jumlah siswa keseluruhan (93,33%).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Diana Mutiah. (2013). *Psikologi Bermaian Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Putra Utama
- Elizabeth B. Hurlock, 2017. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Fauziddin Mohammad. (2015). *Pembelajaran Paud Bermain, Cerita dan Menyanyi Secara Islam*. Bandung: Pt Rosdakarya
- Hanafi, Zakaria. 2019. *Implemetnasi Metode Sentra Dalam Pengembangan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini*. Jakarta: CV Budi Utama
- Jakni. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta
- Mulyani Novi. (2016). *Dasar-dasar Pendidikan Aanak Usia Dini*. Bandung : Kalimedia
- Sesilia Pradita Novita Sari. (2016). PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLEPLAYING) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DAN SIKAP BEKERJA SAMA DALAM BERMAIN DRAMA PADA SISWA KELAS VIII B SMP INSTITUT INDONESIA YOGYAKARTA. Tersedia di: [https://repository.usd.ac.id/9856/2/121224022\\_full.pdf](https://repository.usd.ac.id/9856/2/121224022_full.pdf)
- Siska, Y. (2011). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. Edisi Khusus No. 2, Agustus 2011. ISSN 1412- 565X. [online] Terdedia di: [http://jurnal.upi.edu/file/4-Yulia\\_Siskaedit.pdf](http://jurnal.upi.edu/file/4-Yulia_Siskaedit.pdf). diakses 29 Januari 2019 Maret 2016