PENGARUH KEGIATAN BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN LINGUSTIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-HAKIM PADANG KADOK KECAMATAN KINALI KABUPATEN PASAMAN BARAT

SKRIPSI

Ditulis Sebagai Syarat Penyelesaian Studi
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

HANI MELDA ASRUL FITRI
1730109016

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGRI (IAIN)
BATUSANGKAR

2022

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama **Hani Melda Asrul Fitri, Nim 1730109016** dengan judul : "**Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kecerdasan Lingustik Anak Usia 6 Tahun Di Ra-Al Hakim Padang Kadok Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat".** Memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *munaqasah.*

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana seperlunya.

Batusangkar, Oktober 2021
Pembimbing

Restu Yuningsih, M.Pd
NIDN 2017099101

ABSTRAK

HANI MELDA ASRUL FITRI/ NIM, 1730109016 judul Skripsi: "**PENGARUH KEGIATAN BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN LINGUSTIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA-AL HAKIM PADANG KADOK KECAMATAN KINALI KABUPATEN PASAMAN BARAT",** Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negri (IAIN) Batusangkar 2022.

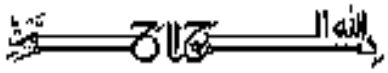
Pokok permasalahan dalam Skripsi ini yaitu kurangnya kemampuan anak dalam mengungkapkan pendapat kepada orang lain, masih ada anak yang tidak lancar menjawab pertanyaan yang guru berikan, kurangnya interaksi antara anak dengan anak lainya dan kegiatan bermain peran belum dilakukan di RA Al-Hakim Padang Kadok Kabupaten Pasaman Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode bermain peran berpengaruh terhadap kecerdasan lingustk anak di RA Al-Hakim Padang Kadok.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif adalah desain *Pre-Ekperimental* yaitu *One group prettest and posttest design.* Populasi peneliti adalah seluruh anak di RA Al-Hakim Padang Kadok yang berjumlah 41 orang anak dan teknik pengambilan sampel yaitu *proposive sampling,* yaitu anak-anak kelompok B1 yang berjumlah 21 orang anak. Teknik pengumpulan data yang di gunakan yaitu observasi/pengamatan, kemudian data yang sudah di peroleh melalui analisis uji beda (*t-test).*

Berdasarkan hasil analisis data, maka diperoleh *pretest* 219 dengan nilai rata-rata 10,42 sedangkan hasil *post-test* 325 dengan nilai rata-rata 15,47. Dengan perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *post-test* (10,42 = 15,47). Dari hasil penelitian menunjukan hipotesis diterima dengan taraf signifikan adalah 5% dengan nilai t_t 2,08 dan nilai memperoleh nilai t_0 5,04 ,maka dapat diketahui bahwa (t_0) lebih besar dari pada t_t (4,62 > 2,08) oleh karna t_0 lebih besar dibandingkan t_t maka dapat dikatakan terdapat pengaruh kegiatan bermain peran terhadap kecerdasan lingustik anak di RA Al-Hakim Padang Kadok Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat.

***Kata Kunci** : Kecerdasan Lingustik., Bermain Peran., Anak Usia Dini*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah wa syukurillah wa la hawla wa laa quwwata illa billah, segenap puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dengan seizin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "***Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kecerdasan Lingustik Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra-Al Hakim Padang Kadok Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat".*** Selanjutnya shalawat beriringkan salam peneliti ucapkan kepada Allah SWT semoga disampaikan kepada baginda Rasullulah, Nabi Muhammad SAW yang telah meninggalkan dua pedoman hidup manusia yaitu Al-Quran dan Sunnah. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Pendidikan pada Jurusan PIAUD, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.

Dalam membahasa dan menyelesaikan skripsi ini penulis menemui berbagai bentuk kesulitan, namun berkat bantuan, bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak baik moril maupun material sehingga semua kendala dan kesulitan yang penulis temui tersebut dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karna itu pada kesempatan kali ini sudah sepantasnya peneliti mengucapkan segenap ucapan terimakasih dan penghargaan kepada orang yang telah menjadi penyemangat peneliti dalam berjuang untuk menulis skirpsi ini. Terimakasih atas kritik yang membangun serta motivasi yang ikut membantu peneliti bersemangat dalam menulis skripsi ini. Ucapan terimakasih yang jauh dari lubuk hati terdalam penulis sampaikan kepada:

1. Pertama sekali untuk kedua orang tua papa Basrul dan Mama Tumisah, kakak ica, mas Sarno, dan M.Hafizs Kamil yang telah memberi cinta dan kasih, dukungan moril dan material yang tak ternilai harganya dan motivasi serta ribuan Do'a yang beliau curahkan setiap hembusan nafas yang

membuat peneliti bisa seperti sekarang ini dan bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.

2. Bapak Dr. Marjoni Imamora, M.Sc,. selaku rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan perkuliahan dan penyusunan skripsi.
3. Bapak Dr. Adripen, M.Pd selaku Dekan Fakultas dan Ilmu Keguruan yang selalu memberikan kemudahan dan menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Dr. Jhoni Warmansyah. M.Pd selaku Ketua Jurusan (PIAUD) Institut Agama Islam Negri (IAIN) Batusangkar yang selalu memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Restu Yuningsih, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan, arahan, pemikiran, waktu dengan penuh kesabaran dan kasih sayang yang luar biasa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Ibu Meliana Sari, M.Pd selaku validator yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti dalam hal validasi instrumen.
7. Seluruh guru yang ada di Ra Al-Hakim Padang Kadok (Ibu Tumisah, S.Pd dan ibu Sri Hartini) yang telah membantu peneliti dalam pengambilan data dan terimakasih untuk selalu memotivasi, memberikan nasehat demi terselesaikan skripsi ini.
8. Peserta didik terutama kelompok B1 Ra Al-Hakim Padang Kadok tahun ajaran 2020-2021 yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian eksperimen ini.
9. Bapak Ibu Dosen di Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah berkenaan mencurahkan ilmunya kepada peneliti selama perkuliahan berlangsung.
10. Teman-teman Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 17 yang sama-sama berjuang dalam menyelesaikan skripsi terutama Juwita Sri Handayani, Afita Wela, Ewis Elvionika, Lailatul Riska, Linda Ardila,

Amelia Rosdiani, Devia Lukita sari, Maya Febriani, dan Ike Aspika yang selalu memotivasi memberikan nasehat dami terselesaikan skripsi ini.

11. Teman-teman seperjuangan yang super *the best* yang selalu mendengar keluhan melda, Agustina Mega Saputri, Yuni Septiana, Theresia Retno Sari dan Novi E Puspita Sari, yang telah mendengar keluhan melda dan memberi motivasi dan nasehat demi terselesaikan skripsi ini.
12. Buat Muhammad Rahmat Hardiansyah dan keluarga yang telah senantiasa memberi dukungan, semangat, dan motivasi sehingga penulis mampu berjuang kembali untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Semua pihak yang ikut membantu memberikan dukungan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan, dukungan, bantuan yang dicurahkan untuk peneliti akan mendapat ridho Allah SWT, Aamiin. Peneliti sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Semoga skrpsi ini bermanfaat bagi semua orang.

Aamiin ya robbal'alamin

Batusangkar, Februari 2022
Penulis,

HANI MELDA ASRUL FITRI
NIM : 1730109016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

KATA SAMBUTAN

RIWAYAT HIDUP

ABSTRAK I

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI v

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR GRAFIK x

DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Batasan Masalah 6

D. Perumusan Masalah 6

E. Tujuan Penelitian 6

F. Manfaat Penelitian dan Luaran Penelitian 6

BAB II PEMBAHASAN

A. Landasan Teori 9

1. Kecerdasan Lingustik 9

a. Pengertian kecerdasan lingustik 9

b. Aspek kecerdasan lingustik 10

c. Ciri-ciri kecerdasan lingustik 11

d. Indikator kecerdasan lingustik anak usia dini 12
e. Menstimulasi kecerdasan lingustik 14
2. Bermain bagi anak usia dini 15
a.Pengertian bermain 15
b. Manfaat bermain bagi anak 16
c. Jenis permainan 18
3. Bermain peran anak usia dini 19
a. Pengertian bermain peran 19
b. Jenis bermain peran 20
c. Manfaat bermain peran 21
d. Langkah-langkah bermain peran 23
e. Kelebihan dan kekurangan bermain peran 24
f. Pengaruh kegiatan bermain peran terhadap kecerdasan lingustik 25
B. Kajian Penelitian Yang Relevan 26
C. Kerangka Berfikir 28
D. Hipotesis 29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 30
B. Tempat Dan Waktu Penelitian 32
C. Populasi Dam Sampel 32
D. Defenisi Operasional 35
E. Pengembangan Instrumen 35
F. Teknik Pengumpulan Data 38
G. Teknik Analisis Data 39

BAB IV HASI PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian 43
1. Deskripsi Data *Pretest* Kecedasan Lingustik Anak Usia 5-6..... ..44
2. Pelaksanaan *Treatment* dan *Post-Test*.....47
a. Deskripsi pelaksanaan *Treatment* I 47
b. Deskripsi pelaksanaan *Treatment* II.....53
c. Deskripsi pelaksanaan *Treatment* III.....59
d. Deskripsi pelaksanaan *Treatment* IV 65
3. Hasil Tes Dilakukan Setelah *Post-Test* 69
B. Pengujian Persyaratan Analisis Statistik Deskripsi..... ..72
1. Data Berdistribusi Normal 72
2. Data Berdistribusi Homogen..... ..73
3. Data Menggunakan Interval Dan Rasio 75
C. Pengujian Hipotesis..... ..77
D. Pembahasan Dan Hasil Penelitian..... ..80

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 84
B. Implementasi 85
C. Saran..... ..85

DAFTAR KEPUSTAKAAN 86
LAMPIRAN.....87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian 31
Tabel 3.2 Jumlah Populai Anak di RA Al-Hakim Padang Kadok 33
Tabel 3.3 Sampel Penelitian Anak Kelompok B1 34
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen 37
Tabel 3.5 Lembar Observasi Kecerdasan Lingustik 38
Tabel 3.6 Skor Kecerdasan Lingustik 41
Tabel 4.1 Jadwal Materi Kegiatan Bermain Peran 44
Tabel 4.2 Gambaran Kecerdasan Lingustik Anak (*Pret-test*) 45
Tabel 4.3 Klarifikasi Skor Kecerdasan Lingustik (*Pret-test*) 46
Tabel 4.4 Gambaran Kecerdasan Lingustik Anak (*Treatment* I) 51
Tabel 4.5 Gambaran Kecerdasan Lingustik Anak (*Treatment* II) 57
Tabel 4.6 Gambaran Kecerdasan Lingustik Anak (*Treatment* III) 63
Tabel 4.7 Gambaran Kecerdasan Lingustik Anak (*Treatment* IV) 68
Tabel 4.8 Gambaran Kecerdasan Lingustik Anak (*Post-test)* 69
Tabel 4.9 Klarifikasi Skor Kecerdasan Lingustik (*Post-test*) 70
Tabel 4.10 Hasil Perbandingan Nilai *Pret-test, Treatment* dan *Post-test* 71
Tabel 4.11 Uji Normalitas Menggunakan SPSS 73
Tabel 4.12 Uji Homogenitas Dengan SPSS 73
Tabel 4.13 Perbandingan Data Kecerdasan Lingustik *Pret-test* dan *Post-test* .. 74
Tabel 4.14 Hasil Perbandingan Skor *Pret-test* dan *Post-test* 76
Tabel 4.15 Hasil Perbandingan Skor Kecerdasan Lingustik dan Hasil D^2 77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir 29
Gambar 4.1 Gambar Pelaksanaan *Treatment* I 50
Gambar 4.2 Gambar Pelaksanaan *Treatment* II 56
Gambar 4.3 Gambar Pelaksanaan *Treatment* III 62
Gambar 4.4 Gambar Pelaksanaan *Treatment* IV 67

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Tes Awal (*Pret-test)* 46
Grafik 4.2 Hasil Tes Kedua (*Treatment* I) 52
Grafik 4.3 Hasil Tes Ketiga (*Treatment* II) 58
Grafik 4.4 Hasil Tes Keempat (*Treatment* III) 64
Grafik 4.5 Hasil Perbandingan Nilai *Pret-test, Treatment* dan *Post-test* 72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Penilaian 88
Lampiran 2 Lembar Penilaian Hasil *Pretest* 91
Lampiran 3 Lembar Penilaian Hasil *Postest* 94
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen 97
Lampiran 5 RPPH 99
Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi Instrumen 116
Lampiran 7 Surat Mohon Izin Penelitian 123
Lampiran 8 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 125
Lampiran 9 Foto Kegiatan 127

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan proses membantu anak-anak dengan mengembangkan potensi mereka secara ideal. Oleh karna itu, ilmu yang dipelajari harus sesuai dengan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan tahapan tumbuh kembang. Saat mempelajari anak tersebut, pendidik harus menyesuaikan kemampuan dan karakteristik anak itu sendiri. Program yang menerpkan proses pengajaran harus sesuai untuk anak, bukan anak yang harus sesuai dengan program tersebut.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia yang tertuang dalam Keppres No. 16. tentang pasal 1, ayat 14 tentang Sistem pendidikan Nasional nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa“

> “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar. Merupakan salah satu pendidikan awal atau bimbingan awal dari anak sejak lahir hingga anak usia enam tahun. Dimana anak diberikan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental agar anak dapat menerima pendidikan selanjutnya”

Menurut uraian di atas, pendidikan anak usia dini sangat penting untuk merangsang semua aspek perkembangan anak, karena setiap anak memiliki keunikan, kepribadian, bakat dan kecerdasan sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Bidang yang benar-benar perlu dikembangkan antara lain kognisi, bahasa/lingustik, gerak fisik, nilai-nilai agama dan moral, emosi sosial dan seni. Ini menunjukan bahwa setiap anak itu pintar/cerdas. Menurut Gardner (dalam Sujiono, 2011:178) menggunakan teorinya untuk mengusulkan kecerdasan untuk mengungkapkan bahwa kecerdasan manusia itu majemuk, seperti kecerdasan bahasa, kecerdasan matematis, kecerdasan

fisik / kinestetik, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan introspektif, kecerdasan naturalistik, dan kecerdasan spiritual. Menurut Gadner kecerdasan lingustik adalah kemampuan untuk menggunakan dan memilah kata-kata secara verbal dan lisan, kemampuan ini baik dengan penggunaan dan peningkatan bahasa. Adapun menurut Sujiono (2011:178) Kecerdasan verbal-lingustik merupakan salah satu kecerdasan yang dimiliki oleh setiap orang. Kecerdasan lingustik merupakan kecerdasan yang secara efektif mengatur bahasa lisan dan tulisan, seseorang yang pintar dalam berbahasa ini biasanya orang yang dapat berdebat, dapat membujuk seseorang, menghibur dan mengajar dengan efektif melalui apa yang mereka katakan. Kecerdasan berbahasa memiliki empat keterampilan, yaitu: menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Sementara itu, mengacu pada Undang-Undang Nomor 137 tahun 2014 tentang informasi perkembangan lingustik anak usia 5-6 tahun, meliputi : Anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, anak dapat berkomunikasi secara verbal, menguasai kosakata dan mengenal simbol sehingga dapat mempersiapan diri untuk membaca, menulis dan berhitung, anak memiliki lebih banyak kata untuk mengungkapkan ide pada orang lain. Setiap orang membutuhkan kecerdasan bahasa dalam berkomunikasi. Anak-anak usia dini perlu menerima pelatihan kecerdasan bahasa dan bahasa untuk mempromosikan komunikasi dengan orang-orang di sekitar mereka dan mempersiapkan diri untuk tahap pendidikan berikutnya.

Beberapa tujuan pentingnya perkembangan kecerdasan verbal lingustik anak tersebut menurut Ahmad (2011: 78) sebagai berikut: 1) Memampukan anak untuk berkomunikasi dengan baik, baik itu perkataan anak maupun prilaku tertulis anak, 2) Memiliki kemampuan berbahasa yang dapat membuat seseorang percaya pada tindakan anak, 3) Mampu mengingat dan menghafal informasi yang diperoleh anak, 4) Mampu dalam mendeskrpsikan, dan 5) Mampu untuk mendiskusikan tantang verbal-lingustik

yang dipakainya. Kecerdasan verbal-lingustik merupakan kemampuan yang harus dilatih, karena kecerdasan verbal-lingustik ini sangat penting bagi anak untuk dapat berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya dengan baik.

Menurut observasi penulis pada RA Al-Hakim Padang Kadok kelompok B di Pasaman Barat pada bulan November 2020, penulis menemukan beberapa anak yang kemampuan bahasanya belum mencapai tingkat perkembangan anak yang optimal. Masih ada anak yang kesulitan saat pendidik memberikan pernyataan tentang suatu hal. Seperti saat pendidik bertanyaan kepada anak di mana pendidik bertanya kepada anak siapa yang berani menceritakan apa yang terjadi, anak hanya terdiam dan tidak merespon tentang apa yang pendidik tanyakan. Selain itu, kemampuan anak untuk berbicara dengan teman, baik itu di dalam maupun diluar ruangan juga masih rendah, hal tersebut nampak ketika anak lain berbicara dengan teman lainnya, anak tersebut hanya melihat dan malah mengabaikannya. Sehingga kemampuan berbahasa anak masih belum tersetimulasi dengan baik. Stimulasi terhadap kecerdasan lingustik anak ini sangat penting untuk dilaksanakan, karena kecerdasan verbal lingustik ini sangat berpengaruh terhadap semua bidang kehidupan, untuk itu perlunya diberikan stimulasi yang tepat untuk diberikan pada anak untuk mengembangkan kecerdasan lingustik anak dengan melakukan kegiatan bermain peran.

Menurut Mayesty (Sujiono,2011:134) “kegiatan bermain yaitu salah suatu kegiatan bermain dimana dilakukkan setiap hari oleh anak karena bagi anak bermain merupakan sebagian dari kehidupannya, hal tersebut dilakukkan oleh anak di karenan anak belum bisa membedakan anatara bermain dan belajar pada umumnya anak hanya menikmati permaianan yang dimainkanya dan anak akan terus melakukkannya dimana pun dan kapanpun memiliki kesempatan maka anak akan terus bermain”. Melalui bermain peran itulah sebenarnya kecerdasan lingustik anak berkembang. Salah satu kegiatan

bermainan peran yang dapat mengembangkan kecerdasan verbal-lingustik anak adalah kegiatan bermain peran.

Menurut Raudhotul (2018:83) bermain peran merupakan kegitan yang bertujuan untuk memberi kesempatan pada anak-anak untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang lingkungan sekitarnya melalui peran yang mereka mainkan (seperti: keluarganya, lingkungan sekolah, rumah sakit, bengkel, sawah, pantai, hutan dll). Dalam bermain peran ini, anak-anak dapat memproyeksikan dirinya ke masa depan dan ke masa lalu. Menurut Gowen (dalam Mutiah, 2012: 208),"bermain peran merupakan dasar dari keterampilan dalam mengembangkan kreativitas, tahapan, ingin bekerja secara kolektif, menyerap kosakata, konsep hubungan keluarga, pengendalian diri, penguasaan ruangan, prespektif emosional, afektif dan kognisi. Adapun pendapat menurut Istiharini (2019:183) bermain pern merupakan salah satu bentuk pembelajaran, dimana pesertadidik ikut terlibat aktif dalam memaikan peran-peran tertentu.

Menurut Mutiah (2010:120) Bermain peran memiliki beberpa manfaat yang sangat penting untuk anak, diantaranya yaitu: 1) mengembangkan rasa percayaan diri anak, 2) meningkatkan kreativitas dan keterampilan berfikir anak, 3) menumbuhkan keterampilan berbahasa anak, 4) memberikan kesempatan kepada anak untuk memecahkan masalah, 5) mengembangkan keterampilan sosial dam empati anak, dan 6) beri anak kesan positif tentang hal-hal yang dilihatnya. Dengan dilaksanakannya bermain peran ini di harapkan dapat menstimulasikan kecerdasan lingustik anak dengan mengajak anak untuk berkomunikasi atau berbicara dengan lawan biacaranya sehingga anak mampu menyampaikan ide, harapan, atau keinginannya.

Melalui bermain peran, anak di harapkan dapat membangun kemampuan untuk menghadapi pengalaman melalu situasi yang tepat, dan bermain merupakan saranan bagi anak untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang dipersiapkan untuk masa depan. Menurut Carton dan

Allen (dalam musfiroh, 2005:94), untuk memperkuat studi penelitian pendahuluan di atas, mereka juga mengungkapkan bahwa, "Permainan sosiodrama atau role-playing merupakan permainan yang sangat baik untuk meningkatkan kecerdasan lingustik anak, karena melalui bermain anak dapat menggunakan bahasa dengan tepat dan belajar berkomunikasi, bergaul dengan baik dengan orang lain di sekitarnya".

Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Maidita (2019:57), menyebutkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap perkembangan berbahasa anak. Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang diperoleh dalam kemampuan lingustik yang meningkat dari hasil uji hipotesis yang dilaksanakan di Tk Darul Falah Kota Padang. Nirwana (2010) juga mengungkapkan pandangan bahwa bermain peran dapat meningkatkan daya imajinasi anak di mana anak menggunakan kata-kata baru untuk menceritakan apa peran yang di mainkannya, disana Anak akan belajar memahami orang lain sesuai perannya.

Menurut latarbelakang di atas, dalam upaya meningkatkan kemampuan verbal-lingustik anak maka peneliti tertarik untuk melakukkan penelitian dengan judul ***"Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kecerdasan Lingustik Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra-Al Hakim Padang Kadok Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat''***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan latarbelakang permasalah yang telah diuraikan penulis diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yaitu:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam mengungkapkan pendapat kepada orang lain.
2. Masih ada anak yang tidak lancar menjawab pertanyaan yang guru berikan.

3. Kurangnya interaksi antara anak dengan anak lainya di RA Al-Hakim Padang Kadok Kabupaten Pasaman Barat.
4. Kegiatan bermain peran belum dilakukan di RA Al-Hakim Padang Kadok Kabupaten Pasaman Barat.

C. Batasan Masalah

Berdasarka identifikasi masalah yang telah di jelaskan, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan lingustik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hakim Padang Kadok, Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat, Provinsi Sumatra Barat.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan betasan masalah di atas maka penulis dapat rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut "Apakah kegiatan bermain peran berpengaruh terhadap kecerdasan lingustik anak usia 5-6 tahun di Ra-Al Hakim Padang Kadok, Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat?".

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis menentukan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh kecerdasan lingustik anak dengan melakukan kegitan bermain peran di RA AL-Hakim Padang Kadok Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat. Dengan keberhasilan itu diharapkan juga menjadi acuan untuk guru dalam pengelolaan strategi pembelajran kedepannya.

F. Manfaat Penelitian Dan Luaran Penelitian

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat penelitian

a. Manfaat secara Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan penulisdalam bidang pendidikan anak usia dini. Khususnya dalam meningkatkan kecerdasan lingustik anak dan dapat dijadikan sebagai aspek penanaman dan pendidikan anak untuk dapat berkomunikasi dengan baik.

b. Manfaat secara praktis dari penelitian ini adalah:

1) Bagi Penulis

a) Menambah pengetahuan peneliti tentang perkembangan kecerdasan lingustik pada anak.

b) Penulis sebagai calon pendidik dapat mengetahui bahwasannya bermain pura-pura dapat dijadikan kegiatan untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak.

c) Dapat memperdalam teori yang diperoleh saat kuliah dan mampu mengaplikasikannya di lapangan

2) Bagi pendidik/guru yang telah mengajar

Menambah pengalaman baru bagi guru dalam pengetahuan untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diberikan kepada anak mengenai cara atau langkah dalam memilih metode, media dan stimulasi yang tepat untuk megembangkan kecerdasan lingustik anak melalui kegiatan bermain peran/pura-pura.

3) Bagi Peserta Didik

Melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan diharapkan perkembangan kecerdasan lingustik anak lebih baik lagi sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan harapan yang akan menjadi bekal baginya untuk menuju jenjang pendidikan berikutnya.

4) Bagi Orang Tua

Meningkatkan pengetahuan orang tua tentang kegiatan metode bermain peran, sehingga dapat memfasilitasi anak dan menyediakan alat dan media yang dibutuhkan anak untuk mengembangkan kecerdasan lingustiknya.

2. Luaran penelitian

Hasil penelitian ini dapat memotivasi anak dan bisa di terbitkan pada jurnal ilmiah, diseminarkan pada from seminar nasional atau internasional.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kecerdasan lingustik

a. Pengertian kecerdasan lingustik

Kecerdasan lingustik disebut juga kecerdasan bahasa, yaitu kemampun mengunakan kosakata yang benar dalam bentuk lisan ataupun tulisan. Kecerdasan meliputi kesanggupan dalam memahamai makna dari kosakata, penjabaran kata, vokal dan intonasi kata yang diucapkan. Kecerdasan lingustik merupakan kecerdasan yang paling umum dipakai, diantarnya kecerdasan lingustik biasanya berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan sesuatu dan berkomunikasi serta berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut Campbeel, dkk (Madyawati 2016:126) kecerdasan lingustik merupaka kemampuan berfikir dimana harus dimiliki seseorang dalam kosakata dan menggunakan bahasa untuk menggali dan memahami makna kata. Orang dengan kecerdasan lingustik yang lebih tinggi biasanya dapat menunjukan penguasaan bahasa yang sesuai, sedangkan mereka yang memiliki kecerdasan lingustik dapat berbicara, berdebat, berdiskusi, menjelaskan, memberikan arahan, melakukan beberapa tugas yang memiliki kaitannya dengan lisan ataupun tulisan, dan mendapatkan bimbingan dari orang lain.

Menurut sudut pandang di atas, dapat di ambil kesimpulan bahwa kecerdasan lingustik merupakan kecerdasan berbahasa atau berbicara yang berhubungan dengan kosa-kata. Dimnana anak dengan kemampuan bahasa yang kuat memiliki kemampuan lisan yang baik dan efektif dalam menulis dan berbicara.

b. Aspek Kecerdasan Lingustik

Perkembangan pada anak usia dini, menurut slamet suyono (dalam Mulyani, 2018:15) meliputi gerak-fisik, kecerdasan/intelektual, moral, sosial dan emosional, bahasa dan kreativitas. Blak juga mengatakan bahwa peningkatan anak usia dini mencakup bagian dari: fisik dan gerak, keterampilan motorik, psikologi sosial, pengetahuan, dan bahasa ekspresif.

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam fase peningkatan bahasa ekspresif. Hal ini menunjukan bahwa anak telah mampu menggunakan bahasa lisan untuk mengungkapkan keinginan, penolakan, dan pendapatnya. Anak-anak dapat mengunakan bahasa lisan sebagai alat komunikasi. Menurut Jamaris (Ahmad, 2011:77) aspek-aspek yang berhubungan dengan peningkatan bahasa dimana terdapat tiga aspek peningkatan bahasa, yaitu:

1) Kosa kata, seiring dengan pertumbuhan dan interaksi anak dengan lingkungan, kosa kata anak berkembang dengan pesat.
2) Sintaksis (tata bahasa) walaupun anak tidak mempelajari tata bahasa, anak tetap dapat belajar melalui contoh yang dilihat dan didengarnya di lingkungan sekitarnya.
3) Semantik mengacu pada penggunaan kata-kata sesuai dengan tujuannya, sehingga anak dapat mengungkapkan keinginan, penolakan dan pendapatnya dengan menggunakan kata dan kalimat yang benar.

Senada dengan pendapat diatas menurut Otto (dalam Mulyani, 2018:108-113), anak belajar sesuatu bahasa pada dasarnya menggunakan lima aspek atau komponen keberadaanya, yaitu: suara, semantik, tata bahasa, morfem dan pragmatik dijelaskan diantara lainnya:

1) Pengetahuan fenetik, yaitu ketika anak mendengar dan memahami bahasa lisan, mereka akan mengetahui bahwa bahasa tersebut melekat dalam sistem bahasa isyarat. Pengetahuan fenotik mengacu pada pengetahuan tentang hubungan tanda-tanda dalam bahasa.
2) Pengetahuan Semantik, yang mempengaruhi pada implementasi kata-kata yang menentukan konsep dan hubungan kesetaran.
3) Pengetahuan sintaksis/tata bahasa, anak-anak dapat menggabungkan kata-kata untuk mengungkapkan perasaan dan artinya.
4) Pengetahuan morfemik, yaitu anak dapat menyusun kata-kata secara terstuktur, dan anak dapat memahami ucapan orang lain dengan baik.
5) Pengetahuan Pragmatik, termasuk pengetahuan tentang semua kemampuan berbahasa, untuk memahami maknanya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang diungkapkan di atas dapat disimpulkan bahwa semua aspek perkembangan lingustik anak tersebuat saling berkontribusi pada perkembangan anak dalam penggunaan bahasa.

c. Ciri-ciri Kecerdasan lingustik

Dari segi bahasa, anak dengan kecerdasan lingustik lebih menojol dibandingkan anak lainnya. Mereka suka bekerja dengan mengunakan majalah, komik, pulpen, pensil, kertas, dan pensil warna. Menurut Munafiah (2018:4-5), ciri-ciri anak dengan kecerdasan lingustik, yaitu sebagai berikut:

1) Kemampuan Menulis lebih baik dari anak pada usianya.
2) Suka berbicara dan bercerita menarik.
3) Memiliki ingatan yang lebih baik tentang nama, tempat atau hal-hal sepela lainnya.
4) Suka menggungkapkan kata-kata.
5) Senang ketika anak membaca buku.
6) Dibandingkan dengan anak seumuranya, sudah dapat melafalkan kalimat-kalimat sulit secara tepat.
7) Memahami kalimat walaupun berupa kata-kata yang tidak masuk akal.
8) Gemar memperdengarkan kata lisan.
9) Menguasai kosa kata yang lebih baik dibandingkan dengan anak seusianya.
10) Kemampuan untuk bercakap-cakap dengan orang lain melalui tulisan.

Senada dengan pendapat di atas menurut Suyadi (dalam Umi, 2014:49) dimana anak usia memiliki kecerdasan lingustik yang luar biasa itu merupakan pintu masuk untuk mengingkatkan kecerdasan yang masih terbilang rendah. Adapun ciri anak usia 4-5 tahun dengan kemampuan berbahasa yang luar biasa adalah sebagai berikut: Mampu mengenal setiap bunyi konsonan huruf, mampu dapat berbicara atau mengobrol dengan percakapan yang sederhana, dan anak suka membaca.

d. Indikator kecerdasan lingustik anak usia dini

Pada manusia, bahasa merupakan sistem untuk berkomunikasi dengan orang lain, termaasuk kreativitas dan sistem aturan. Dengan kreativitas semacam ini, manusia dapat membuat rangkaian kalimat

bermakna yang menggunakan sekumpulan kata dan aturan terbatas, sehingga bahasa merupakan upaya kreatif yang berkelanjutan.

Menurut Bedudu (dalam Dhieni 2009:19) Bahasa adalah sarana kontak atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang mengungkapkan pikiran, perasaan dan keinginannya". Bromley mengartikan bahwa "Bahasa sebagai simbol yang tersusun dari simbol-simbol visual dan verbal". Senada dengan Bromley (dalam Olva, 2017:64) mengatakan bahwa bahasa adalah suatu tatanan sistem tenda yang dapat diekspresikan secara verbal (meenyimak dan berbicara) maupun visual (membaca dan menulis).

Perkembangan bahasa anak usia dini berada pada tahap ekspresif. Fase ini dimulai dari tahap reseptif yaitu kemampuan untuk mendengar dan merekam bahasa dan dialog yang didengar. Kemampuan untuk menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan mengekspresikan keinginan atau penolakan. Di taman kanak-kanak, anak-anak telah menguasai 2500 kosakata yang meliputi : bentuk, rasa, bau, keindahan, perbedaan, jarak dan permukaan. Sementara itu, mengacu pada Undang-Undang Nomor 137 tahun 2014 tentang informasi perkembangan lingustik anak usia 5-6 tahun, meliputi :

1) Anak mampu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
2) Anak dapat berkomunikasi secara verbal, menguasai kosakata dan mengenal simbol sehingga dapat mempersiapan diri untuk membaca, menulis dan berhitung
3) Anak memiliki lebih banyak kata untuk mengungkapkan ide pada orang lain.

Jadi perkembangan bahasa merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan dimana dengan perkembangan bahasa seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lainnya dan juga bahasa merupakan cara untuk mengekspresikan ide-ide kepada orang

lain. Perkembangan bahasa merupakan salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap orang yang terdiri dari beberapa indikator tahapan perkembangan bahasa yang sesuai dengan tahap perkembangan bahasa pada anak.

e. Menstimulasi kecerdasan lingustik

Salah satu tahapanan terpenting dalam perkembangan anak adalah bahasa, karena bahasa merupakan faktor utama yang memudahkan anak untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Sayangnya, banyak orang tua yang memperhatikan berbagai tahapan perkembangan berbahasa anak mereka. Sering kali, orang tua baru akan sadar ketika anaknya sudah menginjak usia 3-5 tahun.

Menurut Madyawati (2016:131) salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan bermain peran agar anak dapat berkomunikasi dengan baik. Bahasa merupakan sarana kontak atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu yang mengekspresikan ide. Secara bertahap, dalam pertumbuhan dan perkembangannya, mereka juga akan dituntut untuk belajar mengungkapkan kebutuhan, keinginan, pendapat, dll.

Materi kursus yang dpat mengembangkan kecerdasaan bahasa antara lain: huruf, suara, ejaaan, membaca, menulis, mendengarkan, berbicara atau berdiskusi dan memberikan laporan secra lisan atau tertulis, bermain games atau teka-teki silang dll. Menurut Sujiono (2011:185-187) salah satu kunci pengembangkan kecerdasan bahasa anak sejak usia dini dapat dilakukkan dengan cara sebagai berikut:

1) Ajak anak bercerita,

2) Membaca cerita/dongeng
3) Memaikan huruf yang berkenaan dengan huruf abjad
4) Menulis cerita berdiskusi atau berdialog dengan mengajukan pertanyaan tentang lingkungan sekitarnya.
5) Role play, mengajak anak melakukan adegan seperti yang pernah dialami anak.
6) Dengarkan lagu anak-anak, perkenalkan lagu anak kepada anak, dan ajak mereka bernyanyi bersama.

Dengan demikian menurut beberapa pendapat di atas ada banyak yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan lingustik anak. Untuk itu dalam penelitian ini kegiatan bermain peran dapat digunakan dalam upaya mengembangkan kecerdasan lingustik/ berbahasa anak khususnya dalam kecerdasan lingustik yang dilakukan melalui kegiatan bermain peran.

2. Bermain Bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian bermain

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting untuk tumbuh kembang anak. Bermain merupakan suatu rangkaian kegiatan, selama yang anak mempunyai unsur kesenangan atau kebahagiaan, anak akan melakukan sesuatu yang menarik. Menurut Fadillah (2017:6-7) dalam kamus besar bahasa indonesia, sebagian orang mengatakan bahwa istilah bermain berasal dari kata dasar yaitu main yang berarti melakukan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. bermain dalam konteks ini dapat dipahami sebagai upaya membuat anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat dalam kegiatan yang dilakukannya. Menurut Comenius (dalam Nisak: 2019,15) pendidikan anak berlangsung sejalan dengan bermain, karena bermain adalah realisasi diri pengembangan diri dan kehidupan anak.

Menurut Sujiono (2011:144) bermain adalah kegiatan yang dilakukkan sepanjang hari, karena bagi anak bermaian adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak tidak membedakan antara bermaian, belajar dan bekerja karena bagi anak itu merupakan hal yang sama. Anak-anak pada umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan untuk bermain.

Menurut Piaget dalm Mayesty (dalam Sujiono, 2011,144) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan akan menimbulkan kesenangan/ kepuasan bagi seseorang, kegiatan bermain merupakan salah satu sarana interaksi sosial, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak untuk eksplorasi, menemukan, mengungkapkan perasaan, menjadi kreatif, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak memahami dengan siapa mereka tinggal dan lingkungan tempat mereka tinggal.

Dari beberapa pendapat tentang bermain di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu upaya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan jiwa dari setiap aktivitas yang dilakukan, baik menggunakan alat permainan maupun tidak. Setiap bermain untuk anak usia dini bentuk dan alat permainan harus memiliki nilai-nilai edukatif, dalam rangka sebagai sarana mengembangkan potensi dari anak.

b. Manfaat bermain bagi anak usia dini

Menurut Mulyani (2018:154) bermain memiliki manfaat yang besar bagi tumbuh kembangan anak. Bermain merupakan cara untuk menggali pengalaman belajar yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sosial anak, seperti membangun hubungan dengan teman

sebaya, menambah kosakata, menyampaikan perasaan, belajar menghargai orang laim,dan belajar mengikuti aturan bermain. Kagitan bermain sangat manfaat bagi tumbuh kembangan anak. Bermain juga dapat membantu merangsang kreativitas, kecerdasan, menyelesaikan konflik, melatih empati, melatih indra, terapi dan menemukan

Senada dengan pendapat di atas menurut selamet suyanto (dalam Fadillah, 2017:13) bermain memegang peran penting dalam tumbuh kembang anak karena hampir di semua bidang perkembangan , di antara lain fisik motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial dan emosional. Untuk lebih mengetahui peran bermain bagi perkembangan anak dapat dilihat melalui uraian di bawah ini:

1) Bermain akan mengembangkan keterampilan motorik. Melalui permainan, anak-anak belajar mengontrol tindakan mereka untuk berkoordinasi. Selain itu permainan memungkinkan anak untuk bergerak bebas, sehingga memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan motorik.
2) Bermain mengembangkan kognitif, melalui bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek melalui permainan.
3) Bermain mengembangkan kemampuan afektif. Kemampuan afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap seseorang. Kemampuan tersebut dapat dikembangkan dan dilatih melalui permainan, yaitu melalui penerapan dan mematuhi aturan main yang telah ditetapkan bersama.
4) Bermain dapat mengembangkan keterampilan bahasa. Dalam permainan ini, anak-anak akan mengembangkan bahasa, atau berkomunikasi dengan teman, atau hanya sekedarmengekspresikan ide.

5) Bermain mengembangkan keterampilan sosial. Anak-anak berinteraksi langsung anak lain saat bermain.

Dari uraian di atas dapat bahwa manfaat dari kegiatan bermain sebagian telah di jelaskan tidak berjalan sendiri-sendiri, melainkan berjalan beriringan. Artinya dalam satu kegiatan bermain, dapat mengembangkan beberapa potensi yang dimiliki anak. Baik yang berhubungan dengan fisik-motorik, kognitif, bahasa, naupun sosial emosional. Intinya dalam bermain dapat bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini untuk dapat mengikuti kehidupan lebih lanjut.

c. Jenis permainan

Adapun jenis permainan yang dapat dikembangkan di dalam program pembelajaran anak usia dini dapat digolongkan ke dalam berbagai jenis permainan yang di kemukakan oleh Jefree, Conkey, dan Hewson (dalam Sujiono, 2011:146-147) bermain peran eksplorasi, dinamis, permainan keterampilan, permainan sosial, permainan imajinatif, dll.

Senada dengan pendapat diatas menurut Mutiah (2010:115), Terdapat beberapa macam jenis permainan sebagai berikut :

1) Main peran, maian peran disebut juga disebut simbolik, pura-pura, fiksi, fantasi, imajinasi, atau drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak usia 3-6 tahun.
2) Main pembangunan, main pembangunan membantu anak mengembangkan keterampilan untuk mendukung tugas di sekolah dikemudian hari. Bahan cair/bahan alami (pemakaian dan bentuk ditentukan oleh anak).

Menurut Asnawati (2010:8) jenis bermain digolongkan menjadi tiga macam, yaitu:

1) Main sensorimotor atau fungsional, merupakan rangsangan yang mendukung proses kerja otak untuk mengelola informasi.
2) Bermain peran atau disebut bermain simbolik, bermain pura-pura, fantasi, imajinasi atau drama.
3) Main pembangunan, bermain dengan benda yang bersifat cair(cat,air dan pasir) hingga bahan yang sangat terstruktur.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis permainan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkambangan anak. Seperti bermain sensorimotor, main peran dan pembangunan. Diamana sensorimotor ini dapat merangsang kinerja otak anak, sedangkan bermain peran merupakan permainan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

3. Bermain Peran Bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian bermain peran

Bermain peran menurut konsep Masito (dalam Arsyad, 2017:21) bermain peran dalam hakikat manusia merupakan individu dan masayarakat, diaman sebagai individu memiliki karakteristik yang unik dan dalam kehadiran sosial yang dia butuhkan ketika berinteraksi dengan orang lain sehingga muncul rasa percaya diri. Begitu juga menurut Roudhotul (2018:78) merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran, dimana anak ikut terlibat aktif dalam memainkan peran-peran tertentu. Bermain peran dapat disebut juga dengan main simbolik atau main pura-pura, fantasi imajinasi atau main drama. Bermain peran merupakan bentuk pembelajran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Anak berperan sesunguhnya menjadi seseorang atau sesuatu. Anak yang terlibat dalam main peran dapat

mengunakan kesadarannya, kesadaran ini masih berbentuk imajinasi yang masih belum dapat ditangkap secara tepat oleh anak.

Menurut Moeslichatoen (2004:38) bermain peran adalah "Bermain yang mengunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahsa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukkan". Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan anak untuk menciptakan situasi khayalan dimana anak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dengan suatu objek dan melakukkan kegiatan sesuai dengan karakter objek tertentu. Apa pun menurut Ibrahim dan Syaodih (dalam Rahmawati, 2014:385) bermain peran merupakan langkah yang digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh anak untuk dapat berhubungan sosial dengan baik dengan lingkungan sekitarnya baik dengan keluarga, teman sebaya maupun masyarakat.

Kegiatan bermain peran membuat anak menciptakan suatu keadaan yang anak bangun sendiri sambil memperbaiki kesalahan-kesalahan dan memperkuat harapan-harapanya. Misalnya, anak yang awalnya takut jika bertemu seorang dokter, melalui peran main dokter-dokteran perlahan-lahan dia belajar bahwa apa yang difikirakan tentang dunia kedokteran yang menakutkan sehingga anak itu berani.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulakn bahwa bermain peran adalah bermain yang mengunakan daya khayalan atau imajinasi dalam memerankan suatu peran untuk menirukan suatu prilaku ataupun profesi yang bias dilakukkan oleh anak.

b. Jenis bermain peran

Menurut Selaras,dkk. (2019:72-73),bermain peran terbagi atas dua yaitu main peran makro dan peran mikro. Bermain peran makro

dapat melepaskan emosi pada anak, dengan bermain peran makro anak dapat mengungkapkan perasaannya yang dirasakan saat bermain peran mengunakan benda tiruan, serta berpura-pura menjadi tokok yang disenanginya. Dengan bermain peran anak akan merasa senang dan terlibat aktif, secara tidak langsung itu akan membangun perasaan bahagia anak. Sedangkan

Sejalan dengan pendapat diatas menurut Mutiah (2010:115) "Bermain peran berbagi kedalam dua jenis kegiatan yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro". Jenis bermain peran makro adalah permainan dimana anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu, yang sifatnya kerja sama lebih dari 2 orang bahkan lebih, sedangkan bermain peran mikro adalah awal bermain kerja sama dilakukan hanya 2 orang saja dimana anak hanya memegang atau mengerak-gerakan benda berukuran kecil untuk bermain dimana anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang.

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

c. Manfaat bermain peran

Bermain peran bukanlah suatu permainan tanpa makna, namun sangat penting bagi pekembangan emosional, mental, intelektual, bahkan fisik anak. Beberpa manfaat dari bermain peran menurut Madyawati (2016:158), yaitu:

1) Membangun kepercayaan diri anak-anak, dengan berpura-pura menjadi apa yang anak inginkan dapat membuat anak

merasakan sensai menjadi karkter sehingga dapat mengembangkan kepercayaan dirinya.

2) Mengembangkan kemampuan berbahasa, hal ini dapat memperluas kosakata anak.
3) Meningkatkan kreativitas dan akal, pada saat bermain kreativitas anak akan terbawa keluar sehingga anak menjadi banyak akal saat mencoba membangun dunia impiannnya.
4) Membuka kesempatan untuk memcahkan masalah, pada situasi tertentu saat bermain peran, pikiran anak akan terlatih untuk menemukan solusi jika ada masalah yang terjadi.
5) Membangun kemampuan sosial dan empati, ketika anak sedang menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang lain
6) Memberi anak pandangan positif, bermain peran dapat membantu anak berusaha mencapai impian dan cita-citanya.

Sejalan dengan pendapat diatas menurut Roudhotul (2018:90) melalui pengalaman bermain peran yang bermutu anak akan mendapatkan manfaaat bagi perkembangannnya diataranya, yaitu:

1) Kemampuan dalam berbahasa yang baik dan benar
2) Kemampuan berfikir yang tinggi
3) Kemampuan dalam sosial dan emosional yang tinggi
4) Memiliki kreatifitas dan imajinasi yang tinggi
5) Memiliki rentang konsentrasi yang panjang.

Bermain peran dapat mendukung munculnya dua kemampuan penting yaitu kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda, dan kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat membantu anak dalam mengambil keputusan dan

memahami aturan-aturan. Bermain peran juga dapat melatih anak memecahkan masalah sederhana yang terjadi pada dirinya.

d. Langkah-langkah bermain peran

Sebelum melakukan kegiatan bermain peran, perlu mengetahui langkah-langkah dalam bermain peran agar proses pembelajaran dalam bermain peran dapat berjalan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan dilakukkannya kegiatan bermain peran. Menurut Ariyani (dalam Roudhotul, 2018:94-95) terdapat 5 langkah dalam bermain peran , yaitu: menentukan tema dan subtema, menentukan tujuan, kosakata, media, strategi.

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

1) Guru mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu untuk diberi pengarahan dan 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 mnghitung 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 alat permainan yang akan digunakan sebelum anak-anak mulai bermain.
6) Anak bermain sesuai dengan peran yang diberikan guru.

7) Guru hanya mengawasi, mendampingi anak dalam bermain apabila dibutuhkan anak guru baru membantunya, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.
8) Setelah waktu bermain hampir habis, guru dapat menyiapkan berbagai permainan dengan dibantu anak.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, maka langkah-langkah bermain peran yang perlu di ketahui oleh pendidik agar pelaksanaan pembelajran pada saat bermain peran dapat sejalan secara efektif dan efisien sehinggga tujuan di lakukkannya proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

e. Kelebihan dan kekurangan bermian peran

Setiap kegiatan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode apa pun pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya, begitu juga dengan kegiatan bermain peran yang dilakkan. Menurut Gintings (2010:56-57)

1) Keunggulan kegiatan bermain peran
    a) Melalui kegiatan ini dapat melatih anak dalam melakukan kegiatan sesuai dengan kenyataan, sehingga cocok untuk dilakukan dalam pelatihan.
    b) Metode ini di rancang secara cermat dan sesuai dengan peran yang akan di mainkan serta dilakukan dengan serius maka akan terciptanya suasana belajar sesuai dengan PAKEM.
    c) Metode ini sangat efektif dalam proses pembelajaran ranah afektif.

2) Kelemahan kegiatan bermain peran

a) Bila seorang guru tidak dapat menguasai tujuan nya dilakukan interaksi penggunaan teknik tersebut untuk melaksanakan proses pembelajaran makan peran tidak akan berhasil sesuai yang di harapkan

b) Apa bila guru tidak menguasai langkah-langkah proses metode bermain peran ini, maka akan mengacaukan berlangsungnya proses pembelajran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas setiap kegiatan yang dilakukan memiliki kelebihan dan kekurangan begitu jugak dengan kegiatan bermain peran ini jugak memiliki kekurangan dan kelebihan, jadi bisa di simpulkan bahwa bermain peran dapat menjadi salah satu metode pembelajaran taman kanak-kanak yang dapat mendukung seluruh aspek tumbuh kembang anak

f. Pengaruh kegiatan bermain peran terhadap kecerdasan lingustik anak

Kegiatan bermain merupakan kebahagian bagi anak-anak karena dengan bermain mereka bias mengekspresikan berbagai perasaannya serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannnya. Menurut Carton dan Allen (dalam Musfiroh, 2005:94) Melalui bermain peran anak dapat mengunakan bahasa secara tepat dan belajar berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Melalui bermain pula sebenarnya anak belajar tentang bahasa.

Senada dengan pendapat di atas menurut Jean Piaget (dalam Roudhotul, 2018:79) main peran dimulai ketika anak melakukan tindakan yang tidak bias diterapkan dalam kehidupan nyata. Misalnya, seorang anak yang mengaduk-aduk pasir dalam mankuk dengan sendok dan pura-pura makan. Anak yang melakukan percakapan lisan dengan diri sendiri, anak akan melakukan percakapan lisan dengan diri

sendiri dan selama percakapan tersebut, anak menciptakan kesempatan antara kebutuhan segera dari keinginan dan kesadaran rasional dari egonya.

Dengan demikian dalam penelitian ini kegiatan bermain peran dapat digunakan dalam upaya mengembangkan kemampuan berbahsa khususnya dalam kecerdasan lingustik yakni melalui kegiatan bermian peran dengan berbagai kegiatan yang dapat anak lakukan ketika bermain peran.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan tinjauan karya tulis yang relevan, dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oeleh penelus skripsi sebelumnya yang telah menyelesaikan skirpsi yaitu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Rukimin dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Bermain Peran Pada Anak Kelompok A Aisyah II Kecamatan Sragen Kabupaten Seragen Tahun Ajaran 2013/2014". Dengan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas), dengan hasil penelitian yang dilakukan Rukiman yaitu telah terjadinya peningkatakn kemampuan berbahasa anak melalui kegiatan bermain peran dengan kemampuan bahasa pada saat pra siklus mencapai 11,11%, dan pada saat dilakukannya seklus pertama mencapai 61,11% dan siklus kedua mencapai 83,33% dengan demikian kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak kelompok A di TK Aisyah II Seragen pada tahun ajaran 2013/2014.

   Penelitian yang di lakukan oleh Rukiman memiliki perbedaan dengan peneliti yaitu terletak pada jenis penelitian dimana peneliti mengunakan penelitian kuantitatif dengan metode ekspreimental sedangkan Rukiman mengunakan metode PTK. Memiliki persamaan yaitu sama-sama untuk meningkatkan kecerdasan lingustik anak.

2. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Asih Rusmiyati dengan judul "Pengaruh Berbicara Dengan Media Big Book Terhadap Kecerdasan Lingustik Anak Tk A Paud Saymara Kartasura Tahun Ajaran 2013/2014". Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengen menggunakan model pre eksperimen dengen bentuk rancangan one group pretest-posttes. Hasil penelitian yang dilakukan oeh Asih sebelum dan setelah diberikan perlakukan (bercerita dengan menggunakan media big book) dimana terdapat hasil yang signifikan terhadap kecerdasan lingustik dimana 96,2% kegiatan bercerita mengunakan media big book berpengaruh terhadap kecerdasan lingustik anak sedangkan 3,8% hanya dipengaruhi oleh faktor lain.

   Perbedaan penelitian Asih Rusmiyati dengan penulis adalah variabel yang penulis kembangkan kecerdasan lingustik melalui kegiatan bermain peran sedangkan Asih Rusmiyati dengan variabel yang di kembangkan adalah bercerita dengan media big book, adapun kesamaannya adalah sama-sama meningkatkan kecerdasan lingustik anak.

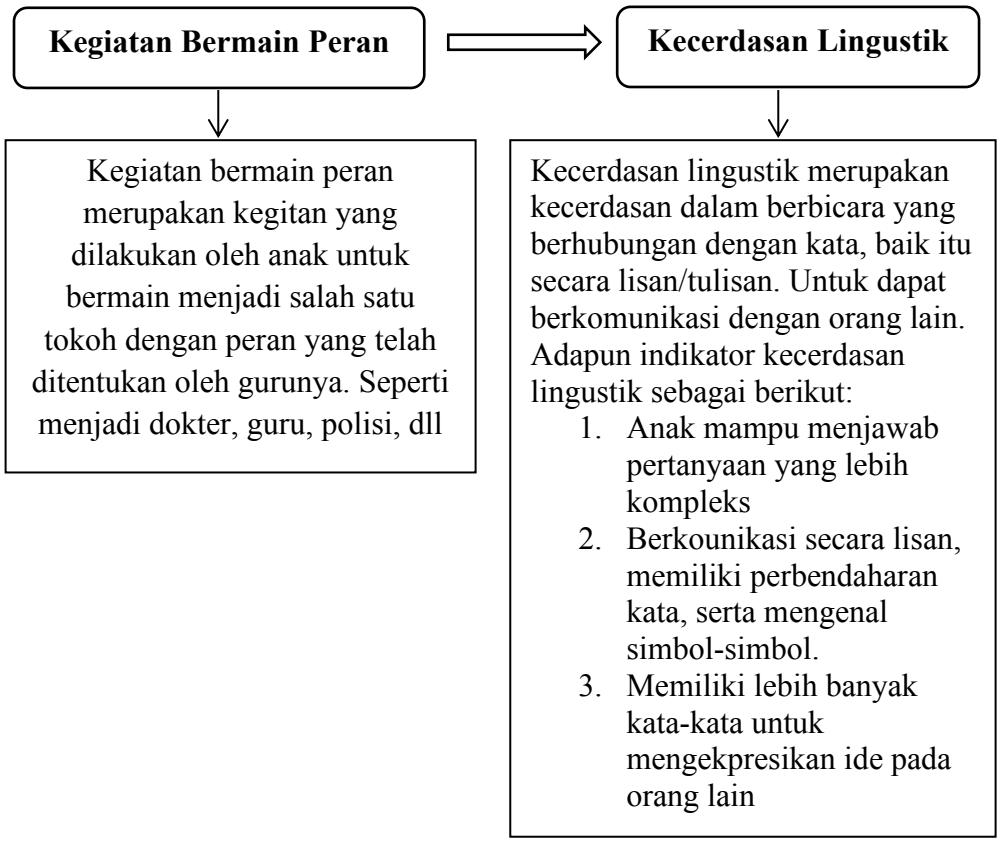
3. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Tisna Umi Hanifah yang berjudul "Pemanfaatan Media Pop-Up Book Berbasis Tematik Untuk Meningktakan Kecerdasan Verbal-Lingustik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di Tk Negri Pembina Buku Temanggung)". Tujuan penelitian yang dilakukan oleh Tisna Umi Hanifah yaitu untuk mengetahui peningkatan kecerdsan verbal-lingustik anak anak usia 4-5 tahun. Hasil dari penelitian yang di lakukan oleh Tisna menunjukan bahwa hasil perhitungan uji T Independen pritest kelompok eksperimen control tidak terdapat perbedaan yang signifikan karena hanya memiliki nilai t 0.05 ini merupakan hasil sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperiman terdapat peningkatan kecerdasan lingustik ini terlihat dari mean (rata-rata) pada kelompok

eksperimen sebesar 67,52% dan pada kelompok control sebesar 50,72%. Ini menandakan kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok control dengan selisih sebesar 16,5% serta nilai T hitung pada posttest sebesar 8,12% ini berarti H1 di terima sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dalam menerapkan media pop up book berbasis tematik terdapat kecerdasan lingustik anak.

Perbedaan penelitian anatar Tisna Umi Hanifah dengan penulis yaitupenulis mengunakan jenlis penelitiaan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan model pre-eksperimental, dan variabel yang dikembangkan kecerdasan lingustik melalui kegiatan bermein peran, sedangkan Tisna Umi Hanifah mengunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode *Independent Sampele t-Test* pada program SPSS dan variabel yang dikembangkan yaitu kecerdsan lingustik melalui pemanfaatan media Pop-up, adapun kesamaannya adalah sama-sama meningkatkan kecerdasan verbal-lingustik.

C. Kerangka berfikir

Kerangka berfikir adalah pemikiran penelitian yang sistematis dari hasil deskriptif teoritik dan penjelasan operasional variabel. Agar penelitian ini dapat dipahami, maka penulis petakan kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 1 : Kerangka Berfikir

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, dapat dipahami bahwa kegitan bermain peran yang akan peneliti terapkan akan mempengaruhi kecerdasan lingustik anak di RA AL-Hakim Padang Kadok kabupaten Pasaman Barat

D. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

a. Hipotesis alternatif (Ha): kegiatan bermain peran berpengaruh terhadap kecerdasan lingustik anak di RA Al-Hakim Padang Kadok.

b. Hipotesis nihil (H0): kegiatan bermain peran tidak berpengaruh terhadap kecerdasan lingustik anak di RA Al-Hakim Padang Kadok.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan mengunakan metode eksperimen. Menurut Arikunto (2010:9) "metode ekperimen adalah strategi yang dipakai untuk menemukan suatu keadaan dan hubungan hasil logis (hubungan sebab akibat) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan dengan membunuh atau mengurangi unsur-unsur lain yang mengganggu. Sesuai dengan penilaian ini, seperti yang ditunjukkan oleh Sugiyono (2016: 72) teknik penelitian percobaan dapat diartikan sebagai strategi eksplorasi yang dipakai untuk menemukan dampak perlakuan pada orang lain dalam kondisi tertentu yang terkontrol.

Menurut sudut pandang di atas, sangat mungkin dirasakan bahwa mencari dampak dari suatu variabel terhadap variabel berikut, dimana dampak tersebut adalah dampak dari pengetahuan semantik anak. Teknik tes adalah eksplorasi yang dipakai untuk menemukan dampak perlakuan dan menguji secara tepat keadaan dan hubungan hasil logis di bawah kondisi yang terkendali, kemudian, pada saat itu, strategi pengujian ini mengontrol peningkatan dan kondisi yang menyebabkan dorongan seperti yang akan menjadi animasi.

Menurut pendapat diatas, peneliti memilih mengunakan *pre-eksperimental* yaitu dengan tipe *one group pretest-postest design*. Mengapa dikatakan *pre-eksperimental* karena rencana ini belum merupakan penelitian yang sungguh-sungguh mengingat masih ada faktor-faktor bawahan yang tidak eksklusif dikendalikan oleh pihak otonom, rencana ini diberikan terlebih dahulu sebelum diberikan kegiatan sehingga dapat dilihat apakah ada pengaruh kegiatan bermain peran terhadap kecerdasan lingustik anak di RA Al-Hakim Padang Kadok.

Desain penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah desain *Pre-Ekperimental* yaitu *One group prettest and posttest design,* dilaksanakan *pretest* sebelum ditawarkan pengobatan lebih tepatnya. Hal ini dengan alasan bahwa untuk melihat korelasi hasil *pretest* dengan hasil *posttes*. Adapun model *Pre Expermental* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Rancangan Penelitian

Kelompok	Prettest	Perlakuan	Posttes
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan:

O1 : *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X : *Treatmen* atau perlakuan

O2 : *Posttest*(sesudah diberikan perlakuan)

Dalam desain ini tidak adalah *grup control* karena hanya menggunakan satu kelompok subjek. O_1 adalah observasi yang dilakukan peneliti, X adalah tindakan yang diberikan, O_2 adalah hasil tindakan yang diberikan. O1 diberikan pretest untuk mengukur sejauh mana perkembangan kecerdasan lingustik anak sebelum digunakan metode bermain peran. Setelah itu, diberikan tretment (X) kepada kelompok subjek. Kemudian diberikan posttests (O2) untuk mengukur kecerdasan lingustik anak setelah diberikan atau dilakukan treatment (X). setelah itu, peneliti membandingkan O1 dan O2 untuk mengetahui sejauh mana perbandingan atau perbedaan keduanya sebelum dilakukan perlakuan dan setalah diberikan perlakuan kepada kelompok subjek.

Secara umum langkah-langkah untuk melakukan penelitian eksperimen dengan model penelitian adalah sebagai berikut:

1. Melakukan *Prettest*, yaitu memberikan tes berupa observasi awal berupa pertanyaan yang berkaitan dengan kecerdasan lingustik anak sebelum melakukan kegitan bermain peran kepada kelompok eksperimen.
2. Melalukan *Treatment,* yaitu memberikan memberikan perlakukan dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan lingustik anak.
3. Memberikan *Posttest,* yaitu memberikan tes dengan memberikan instrumen yang sama dengan tes awal kepada kelompok eksperimen. Kemudian membandingkan hasil pretest dengan Posttest pada kelompok eksperimen tersebut. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah kegiatan bermain peran ini berpengaruh secara signifikan terhadap peningkaan kecerdasan lingustik anak.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

   Penelitian ini dilakukan di RA Al-Hakim Padang Kadok, Kec. Kinali, Kab. Pasaman Barat.

2. Waktu Penelitian

   Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Juni sampai Juli 2021.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

   Dalam melakukan penelitian tentunya harus ada objek yang akan diteliti, dimana di sebut dengan populasi. Menurut Arikunto (2010:173) mengatakan bahwa populasi merupakan jumlah semua objek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada di wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus. Senada

dengan pendapat tersebut menurut Sugiyono (2013:80) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti sendiri untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi objek yang akan di jadikan populasi peneliti adalah siswa yang berada di RA Al-Hakim Padang Kadok, Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat yang terdiri dari 42 orang anak.

Tabel 3.2

Jumlah Populasi anak Di RA Al-Hakim

Jorong Padang Kadok, Kec. Kinali, Kab. Pasaman Barat

Kelompok	Jumalah Anak
Kelompok B1	21
Kelompok B2	21
Jumalah Keseluruhan	42

Sumber :Pendidik RA Al-Hakim Padang Kadok TP.2020-2021

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013:180) mengatakan bahwa "sampel merupakan sebagaian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut yang ingin diteliti". Dalam hal ini pengambilan sampel yang diteliti mengunakan tektik *proposive sampling*. Menurut Sugiyono (2013:85) *proposive sampling* adalah "teknik menentukan sampel dengan melakukan pertimbangan tertentu sehingga data yang diperoleh lebih representatif dengan melakukan proses penelitian yang lebih ahli dibidangnya". Menurut Arikunto (2010:183) "*Proposive sampling* dilakukan dengan cara mengambil sabjek bukan didasarkan atas strata, rondom atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu, dalam hal tersebut ada syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam menentukan sampek berdasarkan tujuan tertentu", yaitu:

a. Pengambilan sampel harus di dasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi.
b. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi.
c. Penentukan karakter populasi dilakukan dengan cermat di dalam studi pendahuluan.

Adapun sampel yang akan diteliti diambil adalah seluruh anak kelompok B1 yang berjumalah 21 orang anak di RA Al-Hakim Padang Kadok. Peneliti mengambil sampel yaitu kelas B1 dimana berdasarkan observasi yang peneliti lakukan sebelumnya bahwa anak kelas B1 usia 5-6 tahun yang kecerdasan lingustiknya masih kurang dan belum terstimulsi dengan baik. Berikut ini yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini:

Tabel 3.3

Sampel Penelitian Anak Kelompok B1

No	Nama anak	P/L	12.	ANZN	P
1.	IKR	L	13.	RNF	L
2.	A	P	14.	AKR	P
3.	TA.F	L	15.	HZI	P
4.	HI	P	16.	AHP	L
5.	AFF	P	17.	PA	P
6.	NF	P	18.	GA	L
7.	AZ	L	19.	AH	P
8.	LN	P	20.	DF	L
9.	ZND	L	21.	M.RAP	L
10.	RR	L	Jumlah		21
11.	RIA	L			

D. Defenisi Operasional

Defenisi operasional tujuanya yaitu untuk mempelajari pengertian serta agar penelitian lebih terfokus, maka akan dijelaskan defenisi operasionalnya antara lain:

Kecerdasan lingustik atau kecerdasan berbahasa ini merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengungkapkan kata secara efektif dimana anak tersebut pandai berbicar, gemar bercerita atau membaca buku cerita, hal tersebut merupakan tanda bahwa anak memiliki kecerdasan lingustik yang menonjol dari teman lainnya. Jadi kecerdasan lingustik yang dimaksud yaitu kemampuan anak dalam berbicara ketika melakukan komunikasi dengan temannya dalam melakukan suatu tindakan atau pekerjaan.

Bermain peran merupakan permainan yang dilakukan melalui peranan tokoh-tokoh, benda-benda maupun tumbuhan dan binatang. Bermain peran di lakukan dengan menggunakan daya imajinasi, empati, serta kreativitas yang di miliki anak dan anak bebas menjadi tokoh maupun sesuatu yang di inginkannya. Jadi bermain peran yang dimaksud oleh penulis ini adalah metode pembelajran dimana didalamnya terdapat prilaku pura-pura dangen menirukan tokoh-tokoh tertentu yang diperankan oleh anak dalam kegiatan pembelajran sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru.

E. Pengembangan Instrumen

Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Menurut Sugiyono (2013:102) instrumen merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik semua fenomena ini disebut dangen variabel penelitian. Untuk memudahkan penyusunan intrumen maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen untuk bisa menetapkan

indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti maka diberlukan wawasan serta mendalami variabel yang diteliti.

Pada penelitian ini peneliti akan mengunakan teknik pengumpulan data dengan observasi yang akan menggunakan bentuk intrumen cheklist dengan kategori pengaruh kegiatan bermain peran dalam mengembangkan kecerdasan lingustik anak, peneliti ini memberikan rentang skor 4-1 dengan kategori penilaian Belum Mampu, Kurang Mampu, Mampu, dan Sangat Mampu, dalam kategori keterangan sebagai berikut:

BM : Balum Mampu

KM : Kurang Mampu

M : Mampu

SM : Sangat Mampu

Kisi-kisi instrumen sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka kisi-kisi ini dibuat dengan berpedoman dengan cara yang bisa digunakan untuk menjelaskan tentang kegiatan bermain peran di RA Al-Hakim Padang Kadok, Kec. Kinali, Kab. Pasaman Barat. Adapun kisi-kisi intrumen penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-kisi intrumen

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Teknik pengumpulan data	Sumber data
1.	Kecerdasan Lingustik Anak Usia 5-6 Tahun	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	1. Anak mampu menjawab pertanyaan tentang peran yang dimainkan. 2. Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang media yang digunakannya saat bermain peran	Observasi	Anak
		Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharan kata	1. Anak mampu melakukan percakapan ketika bermain peran	Observasi	Anak
		Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain	1. Anak mampu mengungkapkan/ menceritakan perasaan setelah bermain. 2. Anak mampu menceritakan kembali peran yang di mainkan secara sederhana	Observasi	Anak

Sumber: Permendikbud no. 137 2014

Tabel 3.5
Lembar Observasi Kecerdasan Lingustik Anak Usai 5-6 Tahun

Nama Anak :……
Hari/Tanggal :……
Tempat :……
Petunjuk :

Pilihlah salah satu alternatif jawaban yang tersedia dengan jujur dan sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya pada item pengamatan yang ada, dengan memberi tanda ceklis (√) pada lembar Observasi, dengan kriteria :
BM: Belum Mampu M : Mampu
KM: Kurang Mampu SM: Sangat Mampu

No	Item Indikator	Kategori Penilaian			
		SM 4	M 3	KM 2	BM 1
1.	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang apa peran yang dimainkan				
2.	Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang media yang digunakan saat bermain peran				
3.	Anak mampu melakukan percakapan ketika bermain peran				
4.	Anak mampu mengungkapkan/ menceritakan apa perasaan setelah bermain				
5.	Anak mampu menceritakan kembali peran yang di mainkan secara sederhana				

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi / pengamatan

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan

mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan teknik observasi atau pengamatan yaitu mengamati kegiatan keseharian manusia dengan mengunakan panca indra mata sebagai alat bantu utamanya. Menurut Sugiyono (2010:272) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan prilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila respon yang diamati tidak terlalu besar.

Adapun observasi yang dilakuan untuk memperoleh data terkait dengan kecerdasan lingustik anak di RA Al-Hakim Padang Kadok. Pelaksanaan observasi dalam penelitian ini dilakukan tanpa perantara terhadap objek yang diteliti mengguanakn alat pengumpulan data berupa lembaran pedoman observasi. Disini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk melaksanakan kegiatan tersebut dan peneliti menjadi pengamat langsung dari kegiatan yang dilakukan.

G. Teknik Analisis Data

Setelah peneliti memperoleh data, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah menganalisis data. Teknik menganalisis data yaitu mengemukakan jenis analisis data, penelitian ini memakai metode eksperimen dengan rancangan "*the one group pretest posttest design*", peneliti melakukan pengukuran sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Data yang terkumpul dari nilai hasil observasi pertama (pretest) dan observasi kedua (posttest) yang tujuan peneliti lakukan yaitu membandingkan dua nilai dengan mengajukan pertanyaan apakah ada pengaruh kedua nilai berpengaruh terhadap kecerdasan lingustik anak usia 4-5 tahun.

Pengujian pengaruh dilakukan terhadap rata-rata kedua niali saja dan untuk melakukan digunakan uji t (t-test), setelah presentase diperoleh jawaban

berdasarkan kegiatan bermain peran. Menurut Sudijono (2005:144), mencari tentang interval sekor yaitu, jarak penyebaran antara skor yang terrendah sampai skor nilai tertinggi yang memilik rentang skor 1-4.

Adapun rumusnya adalah :

R=H-L

Keterangan :

R : Rentang

H : Skor

L : Skor yang terendah

Dalam penelitian yang di lakukan memiliki tentang skor 1-4 dengan kategori kecerdasan lingustik anak dalam bentuk Belum Mmpu, Kurang Mampu, Mampu, dan Sangat Mampu Jumalah item kecerdasan lingustik anak sebanyak 8 item sehingga interval kriteria tersebut dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

2. Skor maksimal 4 x 5 = 20

   Keterangan : skor maksimal nilai tertingginya adalah 4, jadi 4 dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan berjumlah 5 dan hasilnya 20

3. Skor minimum 1 x 5 = 5

   Keterangan : skor terrendahnya adalah 1, jadi dikalikan dengan jumlah sub indikator yang berjumlah 5 dan hasilnya 5

   Jangkauan 20 – 5 = 15

   Keterangan : jangkauan diperoleh dari jumlah skor maksimal dikurangkan jumalah sekor minimum

4. Banyak kriteria adalah 4 tingkat (Belum Mampu, Kurang Mampu, Mampu, dan Sangat Mampu)

5. Lebar kelas interval 15 : 4 = 3,75

   Katerangan : lebar kelas interval diperoleh dari hasil jangkauan dibagi dengan banyak kriteria. Panjang interval diperoleh adalah 3,75 karena hasil baginya merupakan bilangan desimal jadi dibulatkan menjadi 4.

Adapun klarifikasi skor kecerdasan lingustik adalah sebagai berikut :

Tabel 3.6
Skor Kecerdasan Lingustik Anak

No	Skor	Kategori kecerdasan lingustik
1	17-20	Sangat Mampu
2	13-16	Mampu
3	9-12	Kurang Mampu
4	5-8	Tidak Mampu

Rumus yang digunakan dalam melaksanakan penelian ini adalah dengan mengunakan rumus uji t yaitu:

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Keterangan :

t_o: Uji *test*

M_D: *Mean of difference*

SE_{MD}: *Standar error dari maen of difference*

Adapun bentuk atau langkah yang digunakan dalam rumus ini adalah:

a. Mencari rereta nilai tes awal O1(*pre-test*).
b. Mencari rerata nilai tes akhir O2 (*post-test*)
c. Mencari (D = perbedaan) antara skor *pre-test* (X) dan *Post-test* (Y) (D=X-Y)
d. Jumlah difference semuanya, sehingga diperoleh ∑D
e. Mencari mean dari difference, dengan rumus $M_D = \frac{\sum D}{N}$
f. Kuadratkan difference lalu jumlahkan sehingga memperoleh $\sum D^2$
g. Cari deviasi standar dari defference, dengan rumus

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

h. Lalu lanjutkan standar eror dari mean difference, dengan rumus :

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

i. Selanjutnya cari t_o dengan mengunakan rumus : t_o

j. Langkah selanjutnya yaitu memberi interprestasi terhadap t_o, dengan prosedur :

1) Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat

Ha: Dengan menggunakan kegiatan bermain peran berpengaruh terhadap kecerdasan lingustik anak.

Ho: Dengan menggunakan kegiatan bermain peran tidak berpengaruh terhadap kecerdasan lingustik anak.

2) Membuat H_a dan H_o dalam bentuk statistik :

Ha : $t > 0$

Ho : $t \leq 0$

3) Menguji signifikasi t_o

4) Memberi harga kritik "t" yang tercantum pada tabel"t" dengan berpegangan pada df atau db yang telah diperoleh baik pada taraf signifikasi 1% atau 5% dengan df=N-1.

5) Melakukan perbandingan atau t_o dengan t_t dengan patokan jika t_t ($t_o \geq t_t$) H_O ditolak berarti H_a diterima. Berarti antara X dan Y terdapat perbedaan yang signifikan.

Melakukan perbandingan antara t_o dengan t_t dengan patokan jika t_t ($t_o \leq t_t$) H_o diterima berarti H_a ditolak. Berarti X dan Y tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penalitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di lakukan yaitu untuk mencari hasil dari permasalahan tersebut dimana mencari pengaruh kegiatan bermain peran terhadap kecerdasan lingustik anak yang dilakukan di Ra Al-Hakim Padang Kadok, Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat. Dimana pengumpulan data di lakukan sebanyak dua kali yang pertama saat melakukan *pre-test* yaitu sebelum diberi perlakukan dan *post-test* yaitu setelah di berikan *treatment* atau perlakukanyang diambil dari kelaskelombok B2 yang berjumlah 21 orang anak.

Data penelitian yang di peroleh berasal dari data prettes, tretment dan post-test, peneliti melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar item-item yang terdapat pada lembar observasi yang telah disediakan dan divaliadasi oleh desen alhi dalam PIAUD untuk mengungkap kecerdasan lingustik anak. Langkah pertama yang akan dilakukan peneliti sebelum diterapkan kegiatan bermain peran peneliti mengamati siswa terlebih dahulu untuk mengisi lembar observasi awal sebagai data *pret-test.* Penerapan kegiatan bermain peran anak dilakukan sebanyak 6 kali yaitu 1 *prettest,* 4 kali *trettment* dan 1 kali *postest.* Setiap pertemuan yang akan dilakukan menggunakan tema yang sama yaitu pekerjaan dan subtema dokter, guru, pedagang makanan dan pak pos, jadwal materi kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan lingustik anak dapat di lihat dari tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1

Jadwal Materi Kegiatan Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Lingustik Anak Usia 5-6 Tahun

No	Hari/tanggal	Tretmen	Tema/sub tema	Waktu	Tempat pelaksanan
1.	Senin/ 31 Mei 2021	*Pret-test*	Bercerita tentang profesi	±60 Menit	Ruang kelas B2
2.	Senin/7 Juni 2021	I	Dokter	±60 Menit	Ruang kelas B2
3.	Kamis/10 Juni 2021	II	Pendidik	±60 Menit	Ruang kelas B2
4.	Senin/14 Juni 2021	III	Pedagang makanan	±60 Menit	Ruang kelas B2
5.	Kamis/17 Juni 2021	VI	Pak pos	±60 Menit	Ruang kelas B2

1. **Deskripsi data *pretest* kecedasan lingustik anak usia 5-6 tahun**

Berdasarnkan langkah pertama sebelum diberikan perlakukan atau *treatment* maka peneliti melihat terlebih dahulu sejauh mana kecerdasan lingustik anak dimana pada tahap ini untuk mengetahui sejauh mana kecerdasan lingustik anak dengan melakukan kegiatan bercerita oleh guru. Karena kecerdasan lingustik anak masih rendah makan peneliti melakukan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan lingustik anak.

Dari data yang di peroleh di kelompok B2 di Ra Al-Hakim Padang Kadok semester II tahun ajaran 2020-2021 yang berjumlah 21 anak, setelah di peroleh hasil pret-test kecerdasan lingustik anak usia 5-6 tahun tersebut, memiliki sekor tertinggi yaitu 12 dan sekor terrendah yaitu 5. Untuk lebih lengkapnya dapat di lihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2
Gambaran Kecerdasan Lingustik Anak Usia 5-6 tahun (*pret-test)*

No	Kode Anak	Skor	Kategori
1	IKR	12	Kurang Mampu
2	A	10	Kurang Mampu
3	TA.F	11	Kurang Mampu
4	HI	9	Kurang Mampu
5	AFF	14	Kurang Mampu
6	NF	8	Tidak Mampu
7	AZ	12	Kurang Mampu
8	LN	9	Kurang Mampu
9	ZNA	7	Tidak Mampu
10	RR	14	Mampu
11	RIA	11	Kurang Mampu
12	ANZN	8	Tidak Mampu
13	RNF	13	Kurang Mampu
14	AKR	10	Kurang Mampu
15	HZI	8	Tidak Mampu
16	AHP	13	Mampu
17	PA	12	Kurang Mampu
18	GA	13	Kurang Mampu
19	AH	9	Kurang Mampu
20	DF	9	Kurang Mampu
21	M.RAP	7	Tidak Mampu
Total		219	
		10,42	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sekor tertimggi yaitu 14 dan sekor terrendah yaitu 7 yang sekor akhirnya 219 dengan nilai rata-rata 10,42. Anak yang memiliki kategori Mampu (M) berjumlah 2 orang yaitu RR dan AHP, dan anak yang dalam kategori Kurang Mampu (KM) berjumlah 14 orang AZ, RR, RIA, RNF, AHP, GA,IKR, AFF A, TA.F, HI, NF, LN, AKR, PA, DF, dan AH, dan anak yang mendapatkan kategori Tidak Mampu (TM) berjumlah 5 orang anak yaitu NF, ZNA, ANZN, HZI dan M. RAP. Sedangkan anak yang dalam kategori mampu dan Sangat Mampu belum ditemukan, dari data di atas dapat diketahui bahwa kecerdasan lingustik anak usia 6 tahun di

Ra Al-Hakim Padang Kadok masih rendah sebelum di beri perlakukan atau *treatment* yaitu melalui kegiatan bermain peran.

Berikutnya rangkuman distribusi frekuensi data *pretest* kecerdasan lingustik anak disusun dalam tabel 4.3 sebagai berikut ini:

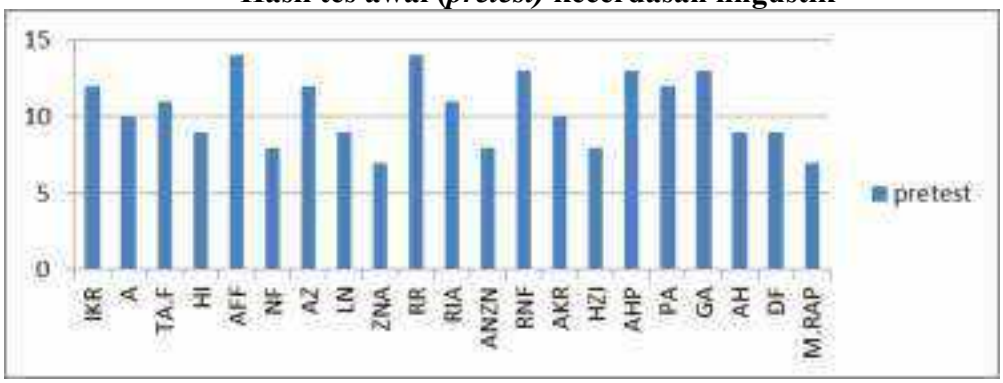
Tabel 4.3
Klarifikasi Skor Kecerdasan Lingustik Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Hakim Padang Kadok Kelompok B2 (*pretest)*

No	Interval	Kategori	F	%
1	17-20	SM	0	0
2	13-16	M	2	10%
3	9-12	KM	14	67%
4	5-8	TM	5	24%
Jumlah			21	100%

Menurut tabel di atas dapat diperoleh data bahwa anak yang memiliki kategori Mampu (M) sebanyak 2 orang anak dengan persentase 10%, anak yang dalam kategori Kurang Mampu sebanyak 14 orang anak dengan persentase 67%, sedangkan anak yang memiliki kriteria Tidak Mampu sebanyak 5 orang anak dengan persentase 23%, sedangakan anak yang memiliki kriteria Sangat Mampu belum ada sehingga persentasenya 0%.

Hasil tes awal (*prettest)* kecerdasan lingustik anak dapat dilihat dari grafik 4.1 berikut ini:

Grafik 4.1
Hasil tes awal (*pretest)* kecerdasan lingustik



Menurut grafik di atas dapat terlihat jelas bahwa kecerdasan lingustik anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Hakim Padang Kadok dalam kategori mampu sabanyak 2 orang anak, anak dalam kategori tidak mampu sebanyak 14 orang anak dan dalam kategori tidak mampu sebanyak 5 orang anak, sedangkan anak yang dalam kategori sangat mampu belum ada.

2. Pelaksanaan *Treatment*

a. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment* I

1) Persiapan

Treatment I dilaksanakan pada tanggal 7 Juni 2021 tepatnya pada hari senin di ruang kelas kelompok B2 di Ra Al-Hakim Padang Kadok Kecamaatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Sebagai seorang peneliti tentunya sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merancang terlebih dahulu apa yang akan di laksanaan di lapangan supaya pelaksaan *treatmen* ini dapat berjalan dengan lancar dan mendapakan hasil yang seperti diharapkan dalam melakukan kegiatan bermain peran. Dalam hal tersebut adapun yang peneliti persiapakan untuk melakukan *treatment* pertama ini sebagai berikut:

a) Setelah anak mencuci tangan dan mengaji anak masuk ke dalam ruangan dengan kegiatan awal membaca doa dan mengulang ayat-ayat pendek.
b) Pada *treatment* pertama ini peneliti melakukan kegiatan bermian peran menjadi seorang pendidik yaitu pendidik untuk melihat kecerdasan lingustik anak melalui kegiatan bermain peran.
c) Peneliti menyedeikan alat dan media yang akan dipakai dalam kegiatan yaitu: papan tulis, tas, kertas, pensil, sepidol, penggaris, dan lemabar pedoman observasi.
d) Setelah kegiatan pembuka selesai, sebelumnya peneliti mulai menanta ruangan untuk bermain peran pendidik.
e) Peneliti jugak menyiapakn Pencana Pelaksanaan Pembelajran Harian (RPPH).

2) Pelaksanaan

Setelah penelitian merumuskan perencanan *treatment* tentang metode bermain peran, maka langkah berikutnya yang akan peneliti lakukan yaitu melaksanakan *treatmen* pertama pada tanggal 7 Juni 2021 yang di lakukan di Ra Al-Hakim Padang Kadok pada kelas kelompok B2.

Sebelumnya melakukan kegiatan bermian peran pendidik mengajak anak untuk berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan seperti: pak sopir, pilot, nelayan, dokter, koki, pedangan dan pak pos, setelah itu berdiskusi tentang pendidik, peralatan yang dipakai pendidik, dimana pendidik itu bekerja, setalah pendidik selesai menjelaskan kemudian menjelaskan tentang kegiatan yang akan di lakukan dan aturan saat bermain. Pada *treatment* pertama ini tema

pekerjaan, sub tema bidang pendidikan dan sub-sub tema yaitu pendidik.

Setelah itu pendidik memperkenalkan alat-alat yang dipakai oleh pendidik. Kemudian mengajak anak untuk memaikan peran. Sebelumnya pendidik telah menyediakan alat yang akan dipakai untuk bermain peran. Sebelum bermain peran pendidik menanyakan peran apa yang ingin di maikan anak. Pada *treatment* pertama ini banyak anak yang belum mau melakukan, ada pulak anak yang hanya diam saja, untuk itu pendidik memilih anak yang menjuk tangan untuk bermain sesuai dengan perannya masing-masing dimana ada anak yang berperan sebagai pendidik dan anak muridnya. Setelah itu anak mulai memaikan peran sesuai dengan ekpresinya mereka masing-masing dan mulai mencari jejak tempat pendidik bekerja dan menggunakan media yang telah di sediakan. Seperti menulis di papan tulis, mengajak untuk bernanyai bertanya pada teman nya yang sebagai anak didik dan setiap anak mencoba untuk memainkan peran sebagai seorang pendidik secara bergantian.

Pada *treatment* pertama terdapat beberpa indikator penilaian kecerdasan lingustk anak yang peneliti lihat saat bermain peran yaitu ketika anak bermain peran ada anak anak yang sudah mampu menjawab pertanyaan mengenai media yang dipakai dan masih ada anak yang belum melakukan contohnya saat pendidik menjelaskan tentang media yang diguanakn dan pendidik menanyakan kembali kepada anak tentang apa media yang dipakai dan peran yang akan dimainkan anak. Setalah itu peneliti juga melihat indikator bahwa ada anak yang sudah melakukan percakapan ketika bermain peran . Dalam kegiatan bermain peran yang dilaksanakan ini anak sudah terstimulasi kecerdasan lingustik, ketika merka melakukan

percakapan ketika maminkan perannya sebagai pendidik. Setalah selesai melakuakn bermain peran dan merapikan alat-alat permainan yang telah dipakai. Pendidik memintak kepada anak untuk menceritaan kembali peran yang dimainkan secara sederhana dan menanyakan perasaan anak setelah bermain.

Gambar 4.1
Gambar pelaksanan *Treatment* I

Ket:Bermain peran sebagai seorang pendidik-pendidikan

3) Penutup

Menurut hasil pengamatan pada pelakukan pertama ini untuk indikator anak mampu menjawab pertanayan tentang apa peran yang dimanikan saat kegiatan bermain dan media yang akan di gunakan saat bermain peran sudah ada anak yang mampu menjawab pertanyaan tersebut, terlihat saat pendidik membagi peran yang akan di mainkan, tetapi masih banyak anak yang hanya terdiam saat pendidik bertanya. Disini terlihat ada anak yang sudah mulai berkmebang kecerdasan lingustiknya walapun ada beberpa anak

yang belum mampu. Dan ada indikator anak masih kurang saat melakukan percakapan saat bermain.

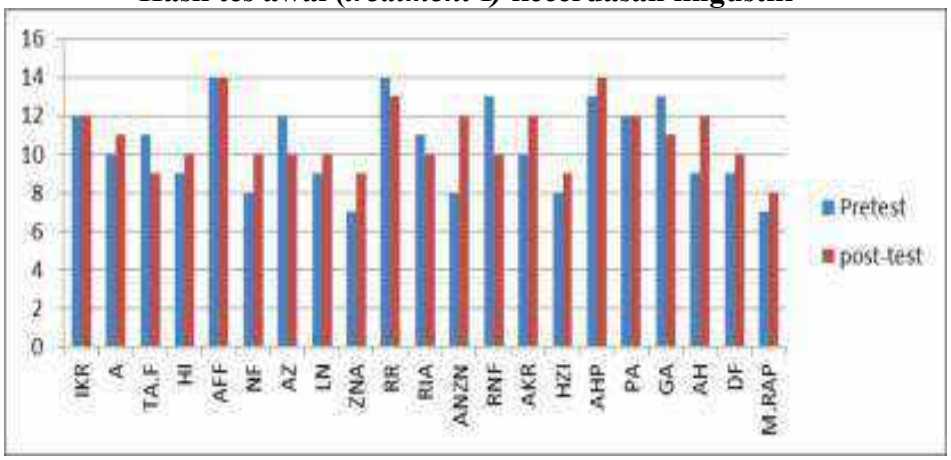
Meskepin begitu masih ada indikator-indikator lainnya yang anak belum mampu seperti indikator anak mampu menceritkan kembali apa perasaan dan mencerikankan kembali peran yang di mainkan. Menurut gambaran *treatmen* pertama ini dibutuhkan *treatment* berikutnya agar kecerdasan lingustik anak bisa berkembang secara optimal. Adapun gambaran kecerdasan lingustik anak pada *treatment* pertama ini dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4
Gambaran Kecerdasan Lingustik Anak Usia 5-6 tahun
(*Treatment* I*)*

No	Kode Anak	Skor	Kategori
1	IKR	12	Kurang Mampu
2	A	11	Tidak Mampu
3	TA.F	9	Kurang Mampu
4	HI	10	Kurang Mampu
5	AFF	14	Mampu
6	NF	10	Kurang Mampu
7	AZ	10	Kurang Mampu
8	LN	10	Kurang Mampu
9	ZNA	9	Kurang Mampu
10	RR	13	Mampu
11	RIA	10	Kurang Mampu
12	ANZN	12	Kurang Mampu
13	RNF	10	Kurang Mampu
14	AKR	12	Tidak Mampu
15	HZI	9	Kurang Mampu
16	AHP	14	Mampu
17	PA	12	Kurang Mampu
18	GA	11	Kurang Mampu
19	AH	12	Kurang Mampu
20	DF	10	Kurang Mampu
21	M.RAP	8	Tidak Mampu
Total		228	
		10,85	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sekor tertinggi yaitu 14 dan sekor terrendah yaitu 8 yang sekor akhirnya 228 dengan nilai rata-rata 10,85. Anak yang memiliki Mampu (M) berjumlah 2 orang yaitu AFF dan AHP, kategori anak Kurang Mampu (KM) berjumlah 17 orang anak yaitu IKR, RR ZNA,TA.F,HI, AZ, LN, RIA, ANZN, RNF, AKR, HZI, AHP,PA, GA, AH, DF A, AKR dan AH, dan anak yang mendapatkan kategori Tidak Mampu (TM) berjumlah 1 orang anak yaitu M. RAP. Sedangkan anak yang dalam kategori Sangat Mampu belum ditemukan. Untuk lebih jelas dapat dilihat melalui tabel berikut dan perbedaanya *postest* dan *treatment* I pada grafik 4.2 sebagai berikut.

Grafik 4.2
Hasil tes awal (*treatment* I*)* kecerdasan lingustik



Menurut grafik 4.2 dari grafik di atas dapat dilihat bahwa sekor tertinggi yaitu 13 dan sekor terrendah yaitu 5 yang sekor akhirnya 210 dengan nilai rata-rata 10. Anak yang memiliki kategori Mampu (M) berjumlah 2 orang, kategori anak Kurang Mampu (KM) berjumlah 17 orang anak, dan anak yang mendapatkan kategori Tidak Mampu (TM) berjumlah 10 orang anak. Dan terdapat perbedaan *pretest* dan *treatment* I terlihat jelas bahwa terdapat peningkatan pada setiap anak

setalah diberikan *treatment* I dengan kegiatan bermian peran menjadi pendidik

b. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment* II

1) Persiapan

Treatment dua dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2021 tepatnya pada hari kamis di ruang kelas kelompok B2 di Ra Al-Hakim Padang Kadok Kecamaatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Sebagai seorang peneliti tentunya sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merancang terlebih dahulu apa yang akan di laksanaan di lapangan supaya pelaksaan *treatmen* ini dapat berjalan dengan lancar dan mendapakan hasil yang seperti diharapkan dalam melakukan kegiatan bermain peran. Dalam hal tersebut adapun yang peneliti persiapakan untuk melakukan *treatment* kedua ini sebagai berikut:

a) Setelah anak mencuci tangan dan mengaji anak masuk ke dalam ruangan dengan kegiatan awal membaca doa dan mengulang ayat-ayat pendek.
b) Pada *treatment* kedua ini peneliti melakukan kegiatan bermian peran menjadi seorang dokter untuk melihat kecerdasan lingustik anak melalui kegiatan bermain peran.
c) Peneliti menyedeikan alat dan media yang akan dipakai dalam kegiatan yaitu: baju dokter, perlengkapan dokter-doktoran seperti testokop, suntik, pengukur tensi,dll. Uang mainan, kertas ukuran kecil, spidol, permen.
f) Setelah kegiatan pembuka selesai, sebelumnya peneliti mulai menanta ruangan untuk bermain peran dokter .
g) Peneliti jugak menyiapakn Pencana Pelaksanaan Pembelajran Harian (RPPH).

2) Pelaksanaan

Setelah penelitian merumuskan perencanan *treatment* tentang metode bermain peran, maka langkah berikutnya yang akan peneliti lakukan yaitu melaksanakan *treatmen* kedua ini pada tanggal 10 Juni 2021 yang di lakukan di Ra Al-Hakim Padang Kadok pada kelas kelompok B2.

Sebelumnya melakukan kegiatan bermian peran pendidik mengajak anak untuk berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan seperti: pak sopir, pilot, nelayan, dokter, koki, pedangan dan pak pos, setelah itu berdiskusi tentang dokter, peralatan yang dipakai dokter, dimana pendidik itu bekerja, setalah pendidik selesai menjelaskan kemudian menjelaskan tentang kegiatan yang akan di lakukan dan aturan saat bermain. Pada *treatment* kedua peneliti mengambil tema pekerjaan, sub tema bidang kesehatan dan sub-sub tema yaitu dokter.

Setelah pendidik memperkenalkan alat-alat yang dipakai oleh dokter langkah berikutnya yaitu mengajak anak untuk memainkan peran. Sebelumnya pendidik telah menyediakan alat yang akan dipakai untuk bermain peran. Sebelum bermain peran pendidik menanyakan peran apa yang ingin di mainkan anak. Pada *treatment* kedua sudah mulai tampak keinginan anak untuk mengikutinya, ada pulak anak yang hanya diam saja, untuk itu pendidik memilih anak yang menjuk tangan untuk bermain sesuai dengan perannya masing-masing dimana ada anak yang berperan sebagai pendidik dan anak muridnya. Setelah itu anak mulai memaikan peran sesuai dengan ekpresinya mereka masing-masing dan mulai mencari jejak tempat dokter bekerja dan menggunakan media yang telah di sediakan.

Anak di bagi sesuai dengan perannya dimana ada anak yang menajadi dokter umum, dokter sepesialis, yang memeriksa pasen yang sakit, ada anak yang menjadi suster untuk mendampingi dokter saat sedang bekerja, ada anak yang mendaptkan peran sebagai pasen yang sedang sakit dan ada anak yang resepsonis yang bertugas untuk melayani pasen yang akan berobat, dan ada anak yang berperan manjadi seorang administrasi untuk melayani pasen yang akan menebus biaya pengobatan, dan ada anak yang menjadi apoteker dimana bertugas sebagai peracik obat dan melayani pasen yang akan mengambil resep dari dokter. Setiap anak mencoba untuk memainkan peran sebagai pendidik secara bergantian.

Pada saat anak mulai melakukan kegiatan bermain peran, anak tampak lebih bersemangat dari pada sebelumnya. Pada saat anak mulai memaikan peran masing-masing ketika perawat memanggil pasen yang telah mendaftar ke resepsonis, yang berperan sebagai pasen pun di panggil untuk memasuki ruangan dokter untuk di periksa oleh dokter, setelah dokter memeriksa pasen bersama suster dokter menjelaskan penyakit yang di derita pasen dan memberi resep ke pada pasen untuk mendapatkan obat. Setelah pasen menuju ke apoteker untu menebus obat tersebuat, setelah pasen mendapatkan obat pasen di minta untuk membayar biaya pengobatan ke administrasi.

Setelah melakukan kegiatan bermain peran ada anak yang belum mampu melakukan percakapan dan hanya terdiam saat bermain dan sebagian anak sudah mulai tampak peningkatan kecerdasan lingustiknya. Pada *treatment* kedua ini peneliti melihat sejauh mana kecerdasan lingustik dan peneliti mulai melihat bahwa kecerdasan lingustik anak ada peningkatan dari pada sebelumnya

seperti saat anak melakukan percakan saat menjadi dokter ketika menanyakan ada keluhan pasen dan menjelaskan penyakit yang di derita pasen dan masih ada anak ketika menjadi dokter hanya diam saja dan ketika menjadi suster pun masih ada anak yang hanya diam saja, begitu jugak ada anak yang berperan menjadi apoteker hanya mengasi obat saja tanpa menjelaskan bagaimana penggunaan obatnya tetapi juga sudah ada anak yang mampu mengikutinya. Dari pelaksaan *treatment* kedua ini peneliti melihat indikator-indikator yang di capai oleh anak dimana anak sudah mampu melakukan percakapan dan tanya jawab dan ada anak yang belum mampu.

Gambar 4.2
Gambar Pelaksanaan *Treatment* II

Ket: Bermain peran sebagai seorang dokter kecil.

3) Penutup

Menurut hasil pengamatan pada pelakukan kedua untuk indikator anak mampu menjawab pertanyaan tentang apa peran yang dimaninkan saat kegiatan bermain dan media yang akan di gunakan saat bermain peran sudah ada anak yang mampu menjawab

pertanyaan tersebut, terlihat saat pendidik membagi peran yang akan di mainkan, tetapi masih banyak anak yang hanya terdiam saat pendidik bertanya. Disini terlihat ada anak yang sudah mulai meningkat kecerdasan lingustiknya walapun ada beberpa anak yang belum mengingkat kecerdasan lingustiknya. Dan ada indikator untuk melakukan percakapan sudah ada anak yang mulai tampak mampu melakukan dan juga ada anak masih kurang saat melakukan percakapan saat bermain memilih diam.

Meskepin begitu masih ada indikator-indikator lainnya beberapa anak yang suda mampu seperti indikator anak mampu menceritkan kembali apa perasaan dan mencerikankan kembali peran yang di mainkan dan masih ada anak yang belum mampu untuk menceritakan kembali peran yang dimainkan. Menurut gambaran *treatmen* kedua ini dibutuhkan *treatment* berikutnya agar kecerdasan lingustik anak bisa berkembang secara optimal. Adapun gambaran kecerdasan lingustik anak pada *treatment* kedua ini dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

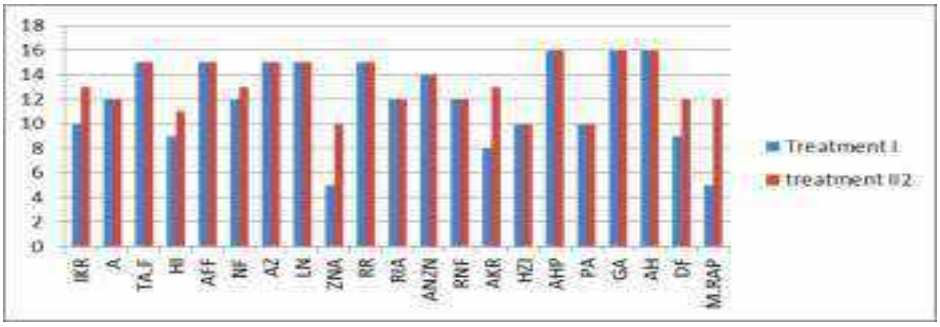
Tabel 4.5
Gambaran Kecerdasan Lingustik Anak Usia 5-6 tahun
(*Treatment* II*)*

No	Kode Anak	Skor	Kategori
1	IKR	13	Mampu
2	A	12	Kurang Mampu
3	TA.F	15	Mampu
4	HI	11	Kurang Mampu
5	AFF	15	Mampu
6	NF	13	Mampu
7	AZ	15	Mampu
8	LN	15	Mampu
9	ZNA	10	Kurang Mampu
10	RR	15	Mampu
11	RIA	12	Kurang Mampu

12	ANZN	14	Mampu
13	RNF	12	Kurang Mampu
14	AKR	13	Mampu
15	HZI	10	Kurang Mampu
16	AHP	16	Mampu
17	PA	10	Kurang Mampu
18	GA	16	Mampu
19	AH	16	Mampu
20	DF	12	Kurang Mampu
21	M.RAP	12	Kurang Mampu
Total		277	
		13,19	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sekor tertinggi yaitu 16 dan sekor terrendah yaitu 10 yang sekor akhirnya 277 dengan nilai rata-rata 13,19. Anak yang memiliki kategori Mampu (M) berjumlah 11 orang yaitu AFF, TA.F, AZ, LN,RR, ANZN, GA, AHP, IKR, NF,AKR, dan AH, kategori anak Kurang Mampu (KM) berjumlah 10 orang anak yaitu IKR, A, HI, AKR,ZNA,RNF, RIA, PA, HZI,M.RAP dan DF, dan anak yang mendapatkan kategori Tidak Mampu (TM) . Sedangkan anak yang dalam kategori Sangat Mampu belum ditemukan. Untuk lebih jelas dapat dilihat melalui tabel berikut dan perbedaanya *treatment* I dan *treatment* II pada grafik 4.3 sebagai berikut.

Grafik 4.3
Hasil tes awal (*treatment* II*)* kecerdasan lingustik



Menurut grafik 4.3 Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa sekor tertinggi yaitu 16 dan sekor terrendah yaitu 12 yang sekor akhirnya 277 dengan nilai rata-rata 13,19. Anak yang memiliki kategori Mampu (M) berjumlah 11 orang, kategori anak Kurang Mampu (KM) berjumlah 10 orang anak. Dan terdapat perbedaan *treatment* I, *treatment* II terlihat jelas bahwa terdapat peningkatan pada setiap anak setalah diberikan *treatment* III dengan kegiatan bermian peran menjadi dokter-dokteran.

c. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment* III

1) Persiapan

Treatment ketiga dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2021 tepatnya pada hari senin di ruang kelas kelompok B2 di Ra Al-Hakim Padang Kadok Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Sebagai seorang peneliti tentunya sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merancang terlebih dahulu apa yang akan di laksanaan di lapangan supaya pelaksaan *treatmen* ini dapat berjalan dengan lancar dan mendapakan hasil yang seperti diharapkan dalam melakukan kegiatan bermain peran. Dalam hal tersebut adapun yang peneliti persiapakan untuk melakukan *treatment* ketiga ini sebagai berikut:

a) Setelah anak mencuci tangan dan mengaji anak masuk ke dalam ruangan dengan kegiatan awal membaca doa dan mengulang ayat-ayat pendek.
b) Pada *treatment* ketiga ini peneliti melakukan kegiatan bermian peran menjadi seorang pedangan makanan untuk melihat kecerdasan lingustik anak melalui kegiatan bermain peran.

c) Peneliti menyedeikan alat dan media yang akan dipakai dalam kegiatan yaitu: uang mainan, piring, sendok, maknan, pembungkus kertas, dan plastik.
d) Setelah kegiatan pembuka selesai, sebelumnya peneliti mulai menanta ruangan untuk bermain peran pedangan makanan.
e) Peneliti jugak menyiapakn Pencana Pelaksanaan Pembelajran Harian (RPPH).

2) Pelaksanaan

Setelah penelitian merumuskan perencanan *treatment* tentang metode bermain peran, maka langkah berikutnya yang akan peneliti lakukan yaitu melaksanakan *treatmen* ketiga ini pada tanggal 14 Juni 2021 yang di lakukan di Ra Al-Hakim Padang Kadok pada kelas kelompok B2.

Sebelumnya melakukan kegiatan bermian peran pendidik mengajak anak untuk berdiskusi lagi tentang macam-macam pekerjaan seperti: pak sopir, pilot, nelayan, dokter, koki, pedangan dan pak pos, setelah itu berdiskusi tentang pedangan saat melayani makanan, peralatan yang dipakai pedagang, dimana pedagang itu bekerja, setalah pendidik selesai menjelaskan kemudian menjelaskan tentang kegiatan yang akan di lakukan dan aturan saat bermain. Pada *treatment* ketiga peneliti mengambil tema pekerjaan sub-sub tema yaitu pedagang.

Setelah pendidik memperkenalkan alat-alat yang dipakai oleh dpedagang langkah berikutnya yaitu mengajak anak untuk memainkan peran. Sebelumnya pendidik telah menyediakan alat yang akan dipakai untuk bermain peran. Sebelum bermain peran pendidik menanyakan peran apa yang ingin di mainkan anak. Pada *treatment* ketiga sudah mulai tampak keinginan anak untuk

mengikutinya, ada masih ada pulak anak yang hanya diam saja, untuk itu pendidik memilih anak yang menjuk tangan untuk bermain sesuai dengan perannya masing-masing dimana ada anak yang berperan sebagai pendidik dan anak muridnya. Setelah itu anak mulai memaikan peran sesuai dengan ekpresinya mereka masing-masing dan mulai mencari jejak tempat pedagang berjualan menggunakan media yang telah di sediakan.

Anak mulai memainkan perannya masing-masing dimana ada anak yang menjual nasi bungkus, ada anak yang berjulan nasi goreng dan ada anak yang menjadi pembelinya. Saat memainkan perannya anak sangat antusias untuk mengikutinya saat bertransaksi menjual dan membeli di sana nampak kecerdasan lingustik anak ketika anak menawarkan daganganya dan saat anak membeli makanan menanyakan harga dan lauk yang di minta pembeli. Setiap anak mencoba memainkan peran secara bergantian pada *treatment* ketiga ini mulai tampak indikator anak untuk mampu melakukan percakan dengan temannya dan saat akan melakukan bermain peran anak juga sudah mampu menjawab pertanyaan pendidik tentang media dan peran yang dimainkan anak. Setelah melakukan kegiatan bermain peran saat recaling pada indikator anak mampu menceritakan kembali peran yang di mainkan dan bagaimana perasaannya sebagian anak sudah mampu melakukannya itu nampak ketika pendidik bertanya dan anak mencerikannya kembali dan masih ada sebagian anak yang masih kurang mampu menjawab pertanyaan tersebut.

Gambar 4.3
Gambar Pelaksanaan *Treatment* III

Ket: Bermain peran sebagai seorang pedang makanan.

3) Penutup

Menurut hasil pengamatan pada pelakukan ketiga untuk indikator anak mampu menjawab pertanyaan tentang apa peran yang dimaninkan saat kegiatan bermain dan media yang akan di gunakan saat bermain peran sudah ada anak yang mampu menjawab pertanyaan tersebut, terlihat saat pendidik membagi peran yang akan di mainkan, tetapi masih banyak anak yang hanya terdiam saat pendidik bertanya. Disini terlihat ada anak yang sudah mulai meningkat kecerdasan lingustiknya walapun ada beberpa anak yang belum mengingkat kecerdasan lingustiknya. Dan ada indikator untuk melakukan percakapan sudah ada anak yang mulai tampak mampu melakukan dan juga ada anak masih kurang saat melakukan percakapan saat bermain memilih diam.

Menurut gambaran *treatmen* ketiga ini dibutuhkan *treatment* berikutnya agar kecerdasan lingustik anak bisa berkembang secara

optimal. Adapun gambaran kecerdasan lingustik anak pada *treatment* kedua ini dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

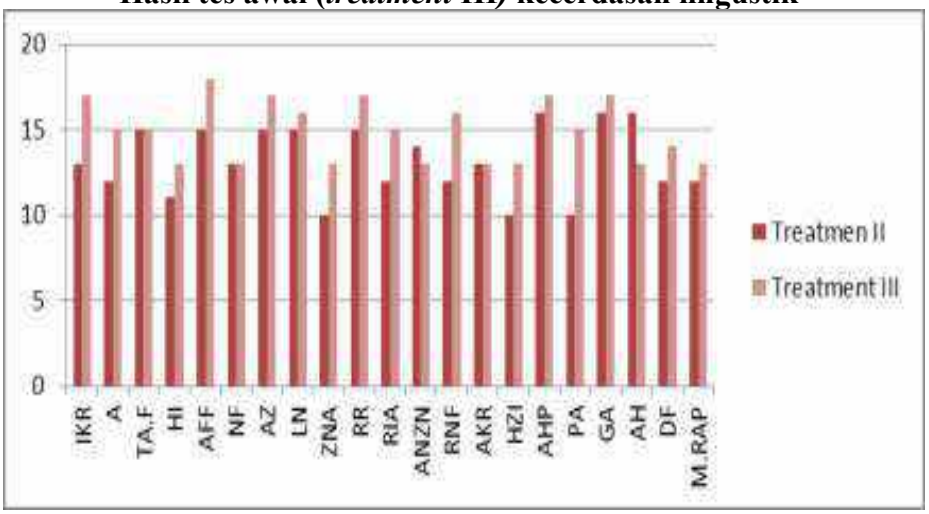
Tabel 4.6
Gambaran Kecerdasan Lingustik Anak Usia 5-6 tahun
(*Treatment* III*)*

No	Kode Anak	Sekor	Kategori
1.	IKR	17	Sangat Mampu
2.	A	15	Mampu
3.	TA.F	15	Mampu
4.	HI	13	Mampu
5.	AFF	18	Sangat Mampu
6.	NF	13	Mampu
7.	AZ	17	Sangat Mampu
8.	LN	16	Mampu
9.	ZNA	13	Mampu
10.	RR	17	Sangat Mampu
11.	RIA	15	Mampu
12.	ANZN	13	Mampu
13.	RNF	16	Mampu
14.	AKR	13	Mampu
15.	HZI	13	Mampu
16.	AHP	17	Sangat Mampu
17.	PA	15	Mampu
18.	GA	17	Sangat Mampu
19.	AH	13	Mampu
20.	DF	14	Mampu
21.	M.RAP	13	Mampu
Total		313	
Rata-rata		14,90	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sekor tertinggi yaitu 18 dan sekor terrendah yaitu 13 yang sekor akhirnya 313 dengan nilai rata-rata 14,90. Anak yang memiliki kategori Sangat Mampu berjumlah 6 orang anak yaitu IKR, AFF, AZ, RR, AHP, dan GA

anak yang dalam kategori Mampu (M) berjumlah 15 orang yaitu NF, LN, RIA, A, HI, TA.F, PA, HZI, RNF, AH, ZNA, AKR, M.RAP dan ANZN.Untuk lebih jelas dapat dilihat melalui tabel berikut dan perbedaanya *treatment* II, dan *treatment* III pada grafik 4.4 sebagai berikut.

Grafik 4.4
Hasil tes awal (*treatment* III*)* kecerdasan lingustik



Menurut grafik 4.4 Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa sekor tertinggi yaitu 17 dan sekor terrendah yaitu 13 yang sekor akhirnya 313 dengan nilai rata-rata 14,90. Anak yang memiliki kategori Mampu (M) berjumlah 15 orang. Dan terdapat perbedaan *treatment* II dan *treatmen* III terlihat jelas bahwa terdapat peningkatan pada setiap anak setalah diberikan *treatment* .

d. Deskripsi Pelaksanaan *Treatment* IV

1. Persiapan

Treatment keempat dilaksanakan pada tanggal 17 Juni 2021 tepatnya pada hari kamis di ruang kelas kelompok B2 di Ra Al-Hakim Padang Kadok Kecamaatan Kinali Kabupaten Pasaman

Barat. Sebagai seorang peneliti tentunya sebelum melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merancang terlebih dahulu apa yang akan di laksanaan di lapangan supaya pelaksaan *treatmen* ini dapat berjalan dengan lancar dan mendapakan hasil yang seperti diharapkan dalam melakukan kegiatan bermain peran. Dalam hal tersebut adapun yang peneliti persiapakan untuk melakukan *treatment* keempat ini sebagai berikut:

a) Setelah anak mencuci tangan dan mengaji anak masuk ke dalam ruangan dengan kegiatan awal membaca doa dan mengulang ayat-ayat pendek.
b) Pada *treatment* keempat ini peneliti melakukan kegiatan bermian peran menjadi seorang pak pos dan berperan seperti lingkungan sekitar tukang pos untuk melihat kecerdasan lingustik anak melalui kegiatan bermain peran.
c) Peneliti menyediakan alat dan media yang akan dipakai dalam kegiatan yaitu: kardus bekas, kertas, sepidol, pensil, penggaris, gunting, dan benda-benda pos lainnya.
d) Setelah kegiatan pembuka selesai, sebelumnya peneliti mulai menanta ruangan untuk bermain peran sebagai pak pos.
e) Peneliti jugak menyiapakn Pencana Pelaksanaan Pembelajran Harian (RPPH).

2. Pelaksanaan

Setelah penelitian merumuskan perencanan *treatment* tentang metode bermain peran, maka langkah berikutnya yang akan peneliti lakukan yaitu melaksanakan *treatmen* keempat ini pada tanggal 17 Juni 2021 yang di lakukan di Ra Al-Hakim Padang Kadok pada kelas kelompok B2.

Sebelumnya melakukan kegiatan bermian peran pendidik mengajak anak untuk berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan seperti: pak sopir, pilot, nelayan, dokter, koki, pedangan dan pak pos, setelah itu berdiskusi tentang dokter, peralatan yang dipakai dokter, dimana pendidik itu bekerja, setalah pendidik selesai menjelaskan kemudian menjelaskan tentang kegiatan yang akan di lakukan dan aturan saat bermain. Pada *treatment* IV pak pos peneliti mengambil tema pekerjaan, sub-sub tema yaitu pak pos.

Setelah pendidik memperkenalkan alat-alat yang dipakai oleh pak pos langkah berikutnya yaitu mengajak anak untuk memainkan peran. Sebelumnya pendidik telah menyediakan alat yang akan dipakai untuk bermain peran. Sebelum bermain peran pendidik menanyakan peran apa yang ingin di mainkan anak. Pada *treatment* keempat sudah nampak anak ingin ikut melakukan kegiatan bermain peran dan menunjuk dirinya sendiri. Setelah itu anak mulai memaikan peran sesuai dengan ekpresinya mereka masing-masing dan mulai mencari jejak tempat pak pos dan menggunakan media yang telah di sediakan.

Anak di bagai sesuai dengan perannya dimana ada anak yang menajadi pak pos yang bertugas di kantor, sebagai pengirim surat dan pengirim paket dan ada anak yang berpean sebagai pengantar surat dan paket ke si penerima paket, dan ada anak yang berpean sebagai penerima paket. Setiap anak mencoba untuk memainkan peran sebagai pendidik secara bergantian.

Pada saat anak mulai melakukan kegiatan bermain peran, anak tampak lebih bersemangat dari pada sebelumnya. Pada saat anak mulai memaikan peran masing-masing seperti waktu membeli perangko dan mengirim kan surat melalu pos dan pak pos melayani. Setelah paket di terima oleh anak yang beroeran sebagai

pak pos, pak pos mengirim paket dan surat kepada penerima surat dan paket di sana tampak adanya percakapan antar anak dengan anak.

Gambar 4.4
Gambar Pelaksanaan *Treatment* IV

Ket: Bermain peran sabagai bapak Pos pengantar surat

3. Penutup

Menurut hasil pengamatan pada pelakukan treatmen ke empat untuk indikator anak mampu menjawab pertanyaan tentang apa peran yang dimaninkan saat kegiatan bermain dan media yang akan di gunakan saat bermain peran sudah ada anak yang mampu menjawab pertanyaan tersebut, terlihat saat pendidik membagi peran yang akan di mainkan. Disini terlihat ada anak yang sudah mulai meningkat kecerdasan lingustiknya walapun ada beberpa anak yang belum mengingkat kecerdasan lingustiknya. Dan ada indikator untuk melakukan percakapan sudah ada anak yang mulai tampak mampu melakukan dan juga ada anak masih kurang saat melakukan percakapan saat bermain memilih diam.

Tabel 4.7
Gambaran Kecerdasan Lingustik Anak Usia 5-6 tahun
***Treatment* IV**

No	Kode Anak	Sekor	Kategori
1.	IKR	17	Sangat Mampu
2.	A	15	Mampu
3.	TA.F	15	Mampu
4.	HI	13	Mampu
5.	AFF	18	Sangat Mampu
6.	NF	13	Mampu
7.	AZ	17	Sangat Mampu
8.	LN	16	Mampu
9.	ZNA	13	Mampu
10.	RR	17	Sangat Mampu
11.	RIA	15	Mampu
12.	ANZN	13	Mampu
13.	RNF	16	Mampu
14.	AKR	14	Mampu
15.	HZI	13	Mampu
16.	AHP	17	Sangat Mampu
17.	PA	15	Mampu
18.	GA	17	Sangat Mampu
19.	AH	13	Mampu
20.	DF	14	Mampu
21.	M.RAP	14	Mampu
Total		314	
Rata-rata		14,95	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sekor tertinggi yaitu 18 dan sekor terrendah yaitu 13 yang sekor akhirnya 314 dengan nilai rata-rata 14,95. Anak yang memiliki kategori Sangat Mampu berjumlah 6 orang anak yaitu IKR, AFF, AZ, RR, AHP, dan GA anak yang dalam kategori Mampu (M) berjumlah 15 orang yaitu NF, LN, RIA, A, HI, TA.F, PA, HZI, RNF, AH, ZNA, AKR, M.RAP dan ANZN.

3. Hasil Tes Dilaksanakan Setelah *Post-Test*

Setelah berikan *treatment,* maka anak akan di evaluasi kembali kemudian melihat kecerdasan lingustik anak saat melakukan kegiatan bermain peran setelah di berikan beberapa kali *tratment,* data ini dipakai untuk perbedaan setelah diberikan perlakukan dengan kegiatan bermain peran. Perbedaan skor kecerdasan lingustik anak sebelum dan sesudah kegiatan bermain peran yang menggunakan uji beda (uji t) untuk analisis statistik. Dapat dilihat melalui tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8
Gambaran Kecerdasan Lingustik Anak Usia 5-6 tahun
(*Post-test)*

No	Kode Anak	Skor	Kategori
1	IKR	17	Sangat Mampu
2	A	16	Mampu
3	TA.F	16	Mampu
4	HI	15	Mampu
5	AFF	18	Sangat Mampu
6	NF	14	Mampu
7	AZ	17	Sangat Mampu
8	LN	16	Mampu
9	ZNA	13	Mampu
10	RR	18	Sangat Mampu
11	RIA	15	Mampu
12	ANZN	15	Mampu
13	RNF	16	Mampu
14	AKR	14	Mampu
15	HZI	13	Mampu
16	AHP	17	Sangat Mampu
17	PA	16	Mampu
18	GA	17	Sangat Mampu
19	AH	15	Mampu
20	DF	14	Mampu
21	M.RAP	13	Mampu
Total		325	

	15,47	

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sekor tertinggi yaitu 18 dan sekor terrendah yaitu 13 yang sekor akhirnya 325 dengan nilai rata-rata 15,47. Anak yang memiliki kategori sangat Mampu (SM) berjumlah 6 orang yaitu IKR, AFF, AZ, RR, AHP, dan GA kategori anak Mampu (M) berjumlah 15 orang anak yaitu A, TA.F, HI, NF, KN, ZNA, RIA, ANZN, RNF, AKR, HZI, PA, AH, M.RAP dan DF. Kategori anak Kurang Mampu dan Tidak Mampu sudah tidak ada. Berikutnya ringkasan distribusi banyaknya data *post-test* kecerdasan lingustik anak dirancang dalam tabel 4.9 sebagai berikut ini:

Tabel 4.9
Klarifikasi Skor Kecerdasan Lingustik Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Hakim Padang Kadok Kelompok B2 (*post-test)*

No	Interval	Kategori	F	Persentase %
1	17-20	SM	6	29%
2	13-16	M	15	71%
3	9-12	KM	0	0%
4	5-8	TM	0	0%
Jumlah			21	100%

Menurut tabel di atas dapat diperoleh data bahwa anak yang memiliki kategori sangat mampu sebanyak 6 orang anak dengan persentase 29%, sedangkan anak yang memiliki kriteria Mampu sebanyak 15 orang anak dengan persentase 71%, sedangakan anak yang memiliki kriteria kurang Mampu dan tidak Mampu sudah tidak ada sehingga persentasenya 0%.

Untuk melakukan rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan pada bab I maka akan dilaksanakan dengan statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil pre-test dan post-test. Yang sebagaimana hasil perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* kecerdasan lingusik anak dapat dilihat pada tabel 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Perbedaan Nilai Pretest, Treatment, Dan Posttest

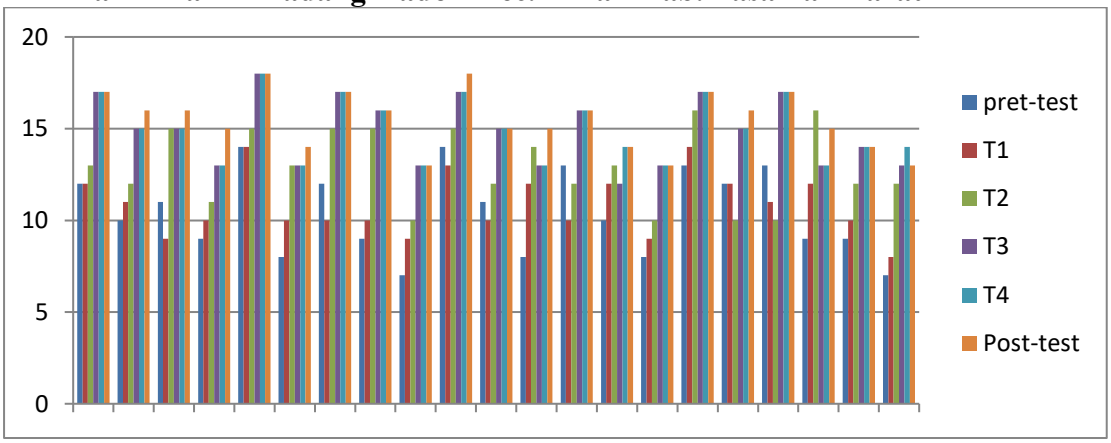
Pretest	*TI*	*T II*	*T III*	*T IV*	*post-test*
12	12	13	17	17	17
10	11	12	15	15	16
11	9	15	15	15	16
9	10	11	13	13	15
14	14	15	18	18	18
8	10	13	13	13	14
12	10	15	17	17	17
9	10	15	16	16	16
7	9	10	13	13	13
14	13	15	17	17	18
11	10	12	15	15	15
8	12	14	13	13	15
13	10	12	16	16	16
10	12	13	12	14	14
8	9	10	13	13	13
13	14	16	17	17	17
12	12	10	15	15	16
13	11	10	17	17	17
9	12	16	13	13	15
9	10	12	14	14	14
7	8	12	13	14	13
219	228	277	313	314	325
10,42	10,85	13,19	14,90	14,95	15,47

Menurut tabel 4.9 di atas dapat dilihat kecerdasan lingustik anak dari *treatment* I samapai *treatment* ke IV sudah tampak perubahannya atau peningkatannya kecerdasan lingustik anak. Dapat dilihat pada *pret-test* sekor yang di peroleh 219 dengan rata-rata 10.42 dalam kategori kurang mampu. Pada *treatment* I diperoleh skor 228 dengan rat-rata 10,85 dalam kategori kurang mampu, pada *treatment* II dengan skor 277 dengan rata-rata 13,19 dalam kategori mampu, pada *treatment* ke tiga diperoleh sekor 313 dengan nilai rata-rata 14,90 dalam kategori Mampu, *treatment* ke

empat diperoleh sekor 314 dengan nilai rata-rata 14,95 dalam kategori Mampu dan pada *post-test* memperoleh sekor pada 325 dengan nilai rata-rata 15,47 dalam kategori mampu . Dengan di perolehnya hasil dari empat kali *treatment* dapat di lihat adanya peningkatan kecerdasan lingustik anak dengan kegiatan bermain peran.

Adapun hasil data yang di peroleh dari *pre-test, treatment,* dan *post-test* kecerdasan lingustik anak di Ra Al-Hakim Padang Kadok Kab. Pasaman Barat dapat di lihat melalui grafik 4.5 berikut ini:

Grafik 4.5
Perbedaan Nilai *Pre-Test, Treatment*, Dan *Post-Test*
Ra Al-Hakim Padang Kadok Kec. Kinali Kab. Pasaman Barat



Menurut grafik 4.5 di atas dapat dilihat bahwa kecerdasan lingustik anak dari *treatment* I Sampai IV (*post-test*) sudah meningkat.

B. Pengujian Persyaratan Analisis Statistik Deskripsi

1. Data berdistribusi normal

Pada penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan data yang berdistribusi normal, dimana dapat dilihat melalui tabel tentang uji normalitas yang ada di spss yang peneliti gunakan dan dapat kita lihat berllaui tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11
Uji Normalitas Menggunakan Spss

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
X	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Y	.164	21	.145	.933	21	.156

a. Lilliefors Significance Correction

Dapat kita lihat melalui tabel uji normalitas di atas untuk kelas eksperimen ini 0,156 lebih besar dari nilai signifikan yaitu 0,05 artinya (0,156 > 0,05) maka dapat disimpulkan bahwa kelas ekperimen berdistribusi normal karena kelas eksperiment lebih besar di bandingkan nilai signifikannya.

2. Data berdistribusi homogen

Untuk mencari data yang berdistribusi homogen. Peneliti menggunkan SPSS IBM untuk menguji apakah data berdistribusi normal atau tidak. Bisa dilihat melelui tabel 4.12 berikut ini:

Tabel 4.12

Uji Homogenitas Dengan SPSS

Test of Homogeneity of Variances

X

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.556	5	15	.232

Untuk mengambil keputusan data homogen atau tidak dan berdasarkan hasil *output of homogeneity of variances,* di peroleh nilai sig 0,232 lebih besar dari 0,05 (0,232 > 0,05). Maka dapat disimpulkan bahwa sampel berdistribusi homogen.

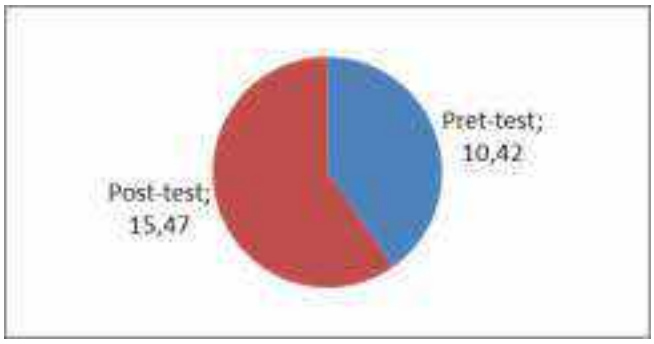
Setelah mendapatkan hasil dari *treatment* didapatkan maka langkah selanjutnya yaitu menganalisis data dari *treatment* dengan cara melakukan uji statistik (uji beda) dengan sampel dua sampel kecil selaing terkaitan satu sama lain sehingga mempunyai hubungan untuk melihat signifikan atau tidaknya dalam mengembangkan kecedasan lingustik anak melalui kegiatan bermain peran. Untuk melihat hasil yang diperoleh maka dapat kita lihat melalui perbandingan hasil *pret-test* dan *post-test* secara keseluruhan, dapat kita lihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.12
Perbandingan Data Kecerdasan Lingustik Anak antara *Pret-test* dan *Post-test*

NO	Kode Anak	*Pretest*	*post-test*	Selisih
1.	IKR	12	17	5
2.	A	10	16	6
3.	TA.F	11	16	5
4.	HI	9	15	6
5.	AFF	14	18	4
6.	NF	8	14	6
7.	AZ	12	17	5
8.	LN	9	16	7
9.	ZNA	7	13	6
10.	RR	14	18	4
11.	RIA	11	15	4
12.	ANZN	8	15	7
13.	RNF	13	16	3
14.	AKR	10	14	4
15.	HZI	8	13	5
16.	AHP	13	17	4
17.	PA	12	16	4
18.	GA	13	17	4
19.	AH	9	15	6
20.	DF	9	14	5
21.	M.RAP	7	13	6

Total	219	325	106
Rata-rata	10,42	15,47	5,04

Dari tabel berikut dapat kita lihat bahwa semua anak mengalami kenaikan skor kecerdasan lingustik melalui kegiatan bermain peran. Dan dapat kita lihat melalui diagram lingkarang berikut ini :



Berdasankan diagarm lingkaran diatas dapat kita lihat bahwa terdapat peningkatan terhadap kecerdasan lingustik anak melalui kegiatan bermian peran dengan rata-rata yang di peroleh sebelum di beri perlakukan 10,42 % dan setelah di beri perlakukan menjadi 15,47%.

3. Data menggunakan interval dan rasio

Data penelitian ini menggunakan data interval. Ini dapat kita lihat melalui skor kecerdasan lingustik anak melalui kegiatn bermain peran di Ra Al-Hakim Padang Kadok kec. Kinali Kab. Pasaman Barat sebelum mellakukan uji t untuk melihat apakan metode bermain peran dapat mengembangkan kecerdasan lingustik anak kita perlu membandingkan kategori kecerdasan lingustik anak saat *Pret-test* dan *Post-test* yang dapat kita lihat melalui tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14
Hasil Perbedaan sekor Kecerdasan Lingustik
Pretest* Dan *Posttest

NO	Kode Anak	*Pretest*	kategori	*post-test*	kategori	Selisih
1.	IKR	12	KM	17	SM	5
2.	A	10	KM	16	M	6
3.	TA.F	11	KM	16	M	5
4.	HI	9	KM	15	M	6
5.	AFF	14	M	18	SM	4
6.	NF	8	TM	14	M	6
7.	AZ	12	KM	17	SM	5
8.	LN	9	KM	16	M	7
9.	ZNA	7	TM	13	M	6
10.	RR	14	M	18	SM	4
11.	RIA	11	KM	15	M	4
12.	ANZN	8	TM	15	M	7
13.	RNF	13	M	16	M	3
14.	AKR	10	KM	14	M	4
15.	HZI	8	TM	13	M	5
16.	AHP	13	M	17	SM	4
17.	PA	12	KM	16	M	4
18.	GA	13	M	17	M	4
19.	AH	9	KM	15	M	6
20.	DF	9	KM	14	M	5
21.	M.RAP	7	TM	13	M	6
Total		219		325		106
Rata-rata		10,42		15,47		5,04

Menurut tabel diatas terlihat peningkatan dalam perbedaan *pretest* dan *post-test,* bahwa pada *pretest* diperoleh data bahwa anak yang memiliki kategori Mampu 2 orang anak dengan persentase 10% dan dalam kategori Kurang Mampu sebanyak 14 orang anak dengan persentase 67%, sedangkan anak yang memiliki kriteria Tidak Mampu sebanyak 5 orang anak dengan persentase 23%, sedangakan anak yang memiliki kriteria Sangat Mampu belum ada sehingga persentasenya 0%. Sedangkan pada *post-test* diperoleh

data bahwa anak yang memiliki kategori sangat Mampu sebanyak 6 orang anak dengan persentase 29%, sedangkan anak yang memiliki kriteria Mampu sebanyak 14 orang anak dengan persentase 67%, sedangakan anak yang memiliki kriteria kurang Mampu sebanyak 1 orang anak dengan persentase 5% dan tidak Mampu sudah tidak ada sehingga persentasenya 0%.

C. Pengujian Hipotesis

Untuk dapat menjawab rumusan masalah maka akan dilakukan uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji "t". sebelum melakukan uji t maka kita perlu mencari nilai t maka perlu membuat tabel perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.15
Hasil Perbedaan sekor Kecerdasan Lingustik dan hasil D^2
Pretest* Dan *Posttest

NO	Kode Anak	*Pretest*	*post-test*	D	D^2
		Y_1	Y_2	(Y1-Y2)	$(Y_1-Y_2)^2$
1.	IKR	12	17	5	25
2.	A	10	16	6	36
3.	TA.F	11	16	5	25
4.	HI	9	15	6	36
5.	AFF	14	18	4	16
6.	NF	8	14	6	36
7.	AZ	12	17	5	25
8.	LN	9	16	7	49
9.	ZNA	7	13	6	36
10.	RR	14	18	4	16
11.	RIA	11	15	4	16
12.	ANZN	8	15	7	49
13.	RNF	13	16	3	9
14.	AKR	10	14	4	16
15.	HZI	8	13	5	25
16.	AHP	13	17	4	16
17.	PA	12	16	4	16
18.	GA	13	17	4	16

19.	AH	9	15	6	36
20.	DF	9	14	5	25
21.	M.RAP	7	13	6	36
Total		219	325	106	560
Rata-rata		10,42	15,47	5,047	26,75

1. Langkah pertama yaitu mencari *mean difeference* (D) dengan menggunakan rumus $M_D = \frac{\sum D}{N}$ sehingga di peroleh nilai $M_D \frac{106}{21} = 5{,}04$
2. Berikutnya mencari deviasi standar dari difference (SD_D)

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{560}{21} - \frac{(106)^2}{(21)}}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{560}{21} - \frac{1123}{441}}$$

$SD_D = \sqrt{26{,}66\text{-}2{,}54}$

$SD_D = \sqrt{24{,}12}$

$SD_D = 4{,}91$

3. Mencari standar error dari mean of difference (SE_{MB})

$$SE_{MB} \frac{4.91}{\sqrt{21}-1} = \frac{4.91}{\sqrt{20}} = \frac{4.91}{4.47} = 1{,}09$$

4. Merumuskan harga t_0

$$t_0 = \frac{MD}{SDMD} = \frac{5.04}{1.09} = 4{,}62$$

5. Mencari harga titik “t”yang terdapat pada nilai tabel “t” dengan melihat dari dp dan db yang telah di peroleh, baik dari taraf signifikansi 5%

ataupun 1% dengan df = N-1, dimana N 21 jadi df = 21-1 = 20, maka di peroleh harga pada titik kritik "t" pada t_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka di peroleh 2,08.

6. Selanjutnya yaitu membandingkan antara t_0 dengan t_t yang telah di peroleh dengan berpatokan sebagai berikut:
   a. Apa bila t_0 lebih besar dari pada t_t ($t_0 > t_t$) maka hipotessis nol ditolak, sebaliknya hipotesis alternatif diterima, maka ada perbedaan yang signifikan antara *prettest* dan *post-test* yang sedang di selidik.
   b. Apa bila t_0 lebih kecil atau sama dengan hasil t_t ($t_0 > t_t$) maka apa bila hipotesis nol di terima maka hipotesis alternatif ditolak, jadi perbedaan antara skor *prettest* dan *post-test* yang sedang di selidik bukan perbedaan yang signifikan.
7. Menarik kesimpulan dengan cara membandingkan besarnya t yang di peroleh yaitu (t_0 = 4,62) dan ukuran t $_{tabel}$ (t_t = 2,08) maka dapat dilihat bahwa (t_0 = 4,62) lebih besar dari pada (t_t = 2,08).

   Dengan demikian, maka itu hipotesis alternafif atau H_a diterima dan H_o di tolak , karena t_0 lebih besar dari pada t_t. berarti melalui kegiatan bermain peran dalam mengembangkan kecerdasan lingustik anak pada anak kelompok B2 di Ra Al-Hakim Padang Kadok Kecamatan Kinali Kabupaten Padaman Barat.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	21	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	21	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Setelah melakukan uji "t" langkah berikutnya yaitu mencari nilai df dan db, dengan menggunakan rumus db yaitu db= N-1, db = 21-1, maka di peroleh nilai df yaitu 20, setelah mendaptkan nilai db peneliti mencari nilai t_t dengan melihat nilai pada tabel t dengan taraf signifikan 5% dilihat dari tabel t mendapat nilai 2,08, maka dapat diketahui bahwa (t_0) lebih besar dari pada t_t (4,62 > 2,08) oleh karna t_0 lebih besar dibandingkan t_t maka dapat dikatakan H_a di terima sedangkan H_0 di tolak, ini berarti kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kecerdasan lingustik anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Hakim Padang Kadok.

Langkah berikutnya adalah untuk memberikan penjelasan interprestasi terhadap t_0 dengan mencari nilai df = N-1, df = 21-1= 20, sehingga di peroleh nilai df yaitu 20 setelah mendaptkan nilai df peneliti mencari nilai t_t dengan melihat nilai pada tabel t dengan taraf signifikan 5% dilihat dari tabel t mendapat nilai 2,08, setelah itu membandingkan nilai (t_0) dengan t_t maka sapat diketahui bahwa (t_0 = 4,62) dan (t_0 =2,08) oleh karna t_0 lebih besar dibandingkan t_t maka dapat dikatakan H_a di terima sedangkan H_0 di tolak, ini berarti kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kecerdasan lingustik anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Hakim Padang Kadok. Sehingga Ha di terima sedangkan Ho di tolak, maka *treatment* yang diberikan kepada anak dengan melakukan kegiatan bermain peren mengembangkan kecerdasan lingustik anak.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mencari pengaruh kecerdasan lingustik anak dengan melakukan kegitan bermain peran di RA AL-Hakim Padang Kadok Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat. Dengan keberhasilan itu diharapkan juga menjadi acuan untuk pendidik dalam pengelolaan strategi pembelajran kedepannya. Melalui penelitian yang telah

dilaksanakan oleh peneliti mendaptkan hasil yaitu dengan melakukan kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kecerdasan lingutik anak.

Menurut hasil yang diperoleh oleh peneliti dan sesuai fakta yang ada bahwa dalam kegiatan bermain peran dapat mempengaruhi kecerdasan lingustik anak usia 6 tahun di Ra Al-Hakim Padang Kadok. Menurut Moeslicatoen (2004:38) pura-pura adalah bermain yang menggunakan pikiran kreatif, khususnya dengan tidak menggunakan bahasa atau mengaku bertindak seperti benda tertentu, keadaan tertentu, atau individu tertentu dan makhluk tertentu, yang ada dalam kenyataan.

Dalam penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, peneliti melihat terdapat perbedaan sekor yang di peroleh anak sebelum dan sesuah di *treatment* , penelitu juga mencari hasil perhitungan uji "t" atau sampel test kecerdasan lingustik anak , dan memperolrh nilai t hitung untuk kecerdasan lingustik anak sebelum dan sesuah diberikan perlakuan dengan kegiatan bermain peran. Menurut hasil penelitian yang dilaksanakan di Ra Al-Hakim Padang Kadok terdapat peningkatan terhadap kecerdasan lingustik anak melalui kegiatan bermain peran yang dapat dilihat dari *treatment* I sampai *treatment* IV melalui hasil yang diperoleh dalam bentuk persentase yang terdapat pada tabel sebelumnya.

Penelitian ini dilaksanakan di Ra Al-Hakim Padang Kadok Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat yang dilaksanakan dari tanggal 7 Juni sampai 17 juni 2021. Dengan melakukan *treatment* sebanyak 4 kali tertemuan dan telah dilaksanakan kegiatan sebelum di lakukan *treatment* yang dipakai sebagai gambaran awal pelaksanaan penelitian di Ra Al-Hakim Padang Kadok. Setiap pertemuan yang dilaksanakan peneliti membawa lembar observasi yang berisi indikator-indikator kecerdasan lingustik anak apakah sudah mampu atau belum mampu. Anak mampu menjawab pertanyaan tentang apa peran yang dimainkan, Anak mampu menjawab pertanyaan dari pendidik tentang media yang dipakai saat bermain peran, Anak mampu

melakukan percakapan ketika bermain peran, Anak mampu mengungkapkan/ menceritakan apa perasaan setelah bermain, Anak mampu menceritakan kembali peran yang di mainkan secara sederhana.

Pada hasil *prettest* dan *post-test,* sekor akhir dari *pretest* 219 dengan nilai rata-rata 10,42. Anak yang memiliki kategori Mampu pada sekor 13-16 berjumlah 2 orang dan anak yang dalam kategori Kurang Mampu pada sekor 9-12 berjumlah 14 orang dan anak yang mendapatkan kategori Tidak Mampu pada sekor 5-8 berjumlah 5 orang anak sedangkan hasil *post-test* 325 dengan nilai rata-rata 15,47. Anak yang memiliki kategori sangat Mampu dengan sekor 17-18 berjumlah 6 orang dan kategori anak Mampu dengan sekor 13-16 berjumlah 15 orang anak. Dengan perbedaan nili rata-rata *pretest* dan *post-test* (10,42 = 15,47) mengalami peningkatan menurut hasil yang di dapat maka dapat di katakan melalui kegiatan bermain peran dapat meingkatakan kecerdasa lingustik anak. Dapat kita lihat melalui hasil dari sebelum, saat di berikan tindakan dan setalah diberi berikut ini *treatment* I (10,85), *treatment* II (12) *treatment* III (14) *treatment IV* (14) dan dilihat nilai pada tabel t dengan taraf signifikan 5% dilihat dari tabel t mendapat nilai 2,08, maka sapat diketahui bahwa (t_0) lebih besar dari pada t_t (4,62 > 2,08) oleh karna t_0 lebih besar dibandingkan t_t maka dapat dikatakan H_a di terima sedangkan H_0 di tolak, ini berarti kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kecerdasan lingustik anak usia 6 tahun di Ra Al-Hakim Padang Kadok.

Dalam keberhasilan dalam melakukan penelitian ini, penelitian menunjukan adanya kesesuain dengan hasil dari penelitian, hal ini terlihat ketika proses pembelajaran dengan melalkukan kegiatan bermain peran yang di berikan pada kelas kelompok B2 di RA Al-Hakim Padang Kadok. Hal tersebut sesuai dengan teori manfaat kegiatan bermain peran menurut Madyawati (2016:158) melalui kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak, hal ini dapat mengembangkan kecerdasan lingustik anak.

Setelah berhasil membuktikan bahwa melalui kegiatan bermain peran efektik dipakai untuk mengembangkan berbahasa anak di Ra Al-Hakim Padang Kadok. Dengan demikian penelitian yang telah di laksanakan yaitu melakukan kegiatan bermain peran berpengaruh terhadap kecerdasan lingustik anak usia5-6 dini di RA Al-Hakim Padang Kadok, kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian ini yaitu untuk mencari pengaruh kecerdasan lingustik anak dengan melakukan kegitan bermain peran di RA AL-Hakim Padang Kadok Kecamatan Kinali, Kabupaten Pasaman Barat. Dengan keberhasilan itu diharapkan juga menjadi acuan untuk guru dalam pengelolaan strategi pembelajran kedepannya. Melalui penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mendaptkan hasil yaitu dengan melakukan kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kecerdasan lingutik anak dapat disimpulkan bahwa :

Pada hasil *prettest* dan *post-test,* sekor akhir dari *pretest* 219 dengan nilai rata-rata 10,42. Anak yang memiliki kategori Mampu pada sekor 13-16 berjumlah 2 orang dan anak yang dalam kategori Kurang Mampu pada sekor 9-12 berjumlah 14 orang dan anak yang mendapatkan kategori Tidak Mampu pada sekor 5-8 berjumlah 5 orang anak sedangkan hasil *post-test* 325 dengan nilai rata-rata 15,47. Anak yang memiliki kategori sangat Mampu dengan sekor 17-18 berjumlah 6 orang dan kategori anak Mampu dengan sekor 13-16 berjumlah 15 orang anak. Dengan perbandingan nili rata-rata *pretest* dan *post-test* (10,42 = 15,47) mengalami peningkatan berdasarkan hasil yang di dapat maka dapat di katakan H_a di terima karena kegiatan bermain peran berpengaruh terhadap kecerdasan lingustik anak sedangkan H_0 di tolak melalui kegiatan bermain peran berpengaruh terhadap kecerdasa lingustik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hakim Padang Kadok Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat

B. Implementasi

Penelitian ini berimplementasi terhadap perkembangan teori atau keilmuan pendidikan anak usia dini, khususnya dalam kecerdasan lingustik anak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitain di Ra Al-Hakim Padang Kadok kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat, dapat diajukan saran yang dapat bermanffat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan lingustik atau berbasaha anak, berikut ini:

1. Di sarankan untuk kepala sekolah dapat menggunakan kegiatan bermain peran dalam proses pembelajaran agar lebih menarik, terutama dalam mengembangkan kecerdasan lingustik anak.
2. Disarankan agar guru dapat menggunakan metode barmain peran untuk mengambangakn kecerdasan lingutik anak usia dini, sebagai guru jugak harus kreatif untuk merancang kegiatan pembelajaran yang menarik agar kecerdasan anak dapat berkembang sebagaimana mestinya dan anak tidak akan merasa bosan saat proses pembelajaran

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Ahmad, S. 2011. P*erkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta : Kencana.

Asnawati, L. 2010. Pengola Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini. Jakarta : UT

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pndekatan Praktik*. Jakarta :Rineka Cipta.

Arsyad, L. 2017. Perkembangan Kecerdasan Lingustik Dan Intrapersonal Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran. *Jurnal Parameter* 29(1) : 20-23.

Dhini, N, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : UT.

Fadillah, M. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.

Gintings, A. 2010. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran.* Bandung : Humaniora Utama Press.

Istiharini, 2019. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Darma Wanita Aikmel. *Jurnal Edukasi Dan Sains* 1(2) 176-196

Madyawati, L. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Maidita, P. 2019. Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak Di Taman Kanak-Kanak Darul Falah Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Potensia* 4(1) 49-58

Munafiah, N, dkk. 2018. *Strategi Pembelajran anak usia dini berbasis Multipel Intelegensi.* Wonosobo : Mangkubumi.

Mutiah, D. 2010. *Pisikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.

Mulyani, N. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gava Media.

Musfiroh, T. 2005. *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan.* Jakarta : Depdiknas.

Moeslichatoen. 2004. *Metode pengajar di Tk.* Jakarta : Rineka Cipta

Nirwana. 2019. Penerapan metode bermain peran makro terhadap kemampuan berbicara. *Jurnal Intruksional STKIP Kusuma Negara Jakarta* 1(1):10-16

Nisak, C, A. 2019. Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. Jurnal Pg-PAUD Trunojoyo 1(1) 14-27

Nurani, Yuliani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak. Jakarta* : PT Indeks.

Olva, Y, S. 2017. Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran Mikro. *Jurnal Potensi PG-PAUD FKIP UNIB 2*(1) : 63-70.

Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Peraturan Mentri Nomor 20 Tahun 2003Tentang Sistem pendidikan Nasional

Rahmawati, A. 2014. Metode Bernain Peran dan Alat Permaian Edukatif Untuk Meningkatkan Emapti Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan anak* 3(1) : 382-392.

Roudhotul, J, dkk. 2018. *Metode Bermain Peran Inklusif Gender Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gava Media.

Salaras, S, N, dkk. 2019. *Metode Pendidikan Seksualitas Di Taman Kanak-kanak* . Tasikmalaya : EDU Publisher.

Suarca K., Soetjiningsihm, dan Ardjana E. 2005. Kecerdasan Majemuk Pada Anak. *Sari Pediatri* 7(2):85-92.

Sudijono, A. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : PT Raja Grafind.

Sujiono, N. 2011. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : PT Indeks.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kulitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta.

Umi, T, H. 2014. Perkembangan Media Pop-up Book Berbasis Tematik Untuk meningkatkan Kecerdasan Verbal Lingustik Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Belia* 3(2) : 46-54

LAMPIRAN 1

PEDOMAN PENILAIAN

Lembar Penilaian Kecerdasan Lingustik Anak Usai 5-6 Tahun

Nama Anak :……
Hari/Tanggal :……
Tempat :……
Petunjuk :

Pilihlah salah satu kategori dengan memberi tanda ceklis (√) pada lembar penilaian, dengan kriteria :

BM : Belum Mampu M : Mampu
KM: Kurang Mampu SM : Sangat Mampu

No	Item Indikator	Kategori Penilaian			
		SM 4	M 3	KM 2	BM 1
1.	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang apa peran yang dimainkan				
2.	Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang media yang digunakan saat bermain peran				
3.	Anak mampu melakukan percakapan ketika bermain peran				
4.	Anak mampu mengungkapkan/ menceritakan apa perasaan setelah bermain				
5.	Anak mampu menceritakan kembali peran yang di mainkan secara sederhana				

Lembar Penilaian Kecerdasan Lingustik Anak Usai 5-6 Tahun

Nama Anak
Hari/Tanggal
Tempat

Petunjuk :

Pilihlah salah satu kategori dengan memberi tanda ceklis (√) pada lembar penilaian, dengan kriteria :

BM : Belum Mampu M : Mampu

KM : Kurang Mampu SM : Sangat Mampu

No	Item Indikator	Kategori Penilaian			
		SM 4	M 3	KM 2	BM 1
1.	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang apa peran yang dimainkan				
2.	Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang media yang digunakan saat bermain peran				
3.	Anak mampu melakukan percakapan ketika bermain peran				
4.	Anak mampu mengungkapkan/ menceritakan apa perasaan setelah bermain				
5.	Anak mampu menceritakan kembali peran yang di mainkan secara sederhana				

LAMPIRAN 2

LEMBAR PENILAIAN HASIL *PRETEST*

Lembar Penilaian Kecerdasan Lingustik Anak Usai 5-6 Tahun
(pret-test)

Nama Anak :IKR
Hari/Tanggal : Senin/ 31 Mei 2021
Tempat : Padang Kadok
Petunjuk :

Pilihlah salah satu kategori dengan memberi tanda ceklis (√) pada lembar penilaian, dengan kriteria :

BM : Belum Mampu M: Mampu

KM: Kurang Mampu SM: Sangat Mampu

No	Item Indikator	Kategori Penilaian			
		SM 4	M 3	KM 2	BM 1
1.	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang apa peran yang dimainkan		√		
2.	Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang media yang digunakan saat bermain peran		√		
3.	Anak mampu melakukan percakapan ketika bermain peran			√	
4.	Anak mampu mengungkapkan/ menceritakan apa perasaan setelah bermain			√	
5.	Anak mampu menceritakan kembali peran yang di mainkan secara sederhana			√	

Lembar Penilaian Kecerdasan Lingustik Anak Usai 5-6 Tahun
(pret-test)

Nama Anak : M. RAP
Hari/Tanggal : Senin/ 31 Mei 2021
Tempat : Padang Kadok
Petunjuk :

Pilihlah salah satu kategori dengan memberi tanda ceklis (√) pada lembar penilaian, dengan kriteria :

BM : Belum Mampu M : Mampu

KM : Kurang Mampu SM : Sangat Mampu

No	Item Indikator	Kategori Penilaian			
		SM 4	M 3	KM 2	BM 1
1.	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang apa peran yang dimainkan		√		
2.	Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang media yang digunakan saat bermain peran				√
3.	Anak mampu melakukan percakapan ketika bermain peran				√
4.	Anak mampu mengungkapkan/ menceritakan apa perasaan setelah bermain				√
5.	Anak mampu menceritakan kembali peran yang di mainkan secara sederhana				√

LAMPIRAN 3

LEMBAR PENILAIAN HASIL *POSTEST*

Lembar Penilaian Kecerdasan Lingustik Anak Usai 5-6 Tahun
(pos-test)

Nama Anak : AFF
Hari/Tanggal : Kamis/ 17 Juni 2021
Tempat : Padang Kadok
Petunjuk :

Pilihlah salah satu kategori dengan memberi tanda ceklis (√) pada lembar penilaian, dengan kriteria :

BM : Belum Mampu M : Mampu

KM : Kurang Mampu SM : Sangat Mampu

No	Item Indikator	Kategori Penilaian			
		SM 4	M 3	KM 2	BM 1
1.	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang apa peran yang dimainkan	√			
2.	Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang media yang digunakan saat bermain peran	√			
3.	Anak mampu melakukan percakapan ketika bermain peran		√		
4.	Anak mampu mengungkapkan/ menceritakan apa perasaan setelah bermain	√			
5.	Anak mampu menceritakan kembali peran yang di mainkan secara sederhana		√		

Lembar Penilaian Kecerdasan Lingustik Anak Usai 5-6 Tahun
(pos-test)

Nama Anak : AFF
Hari/Tanggal : Kamis/ 17 Juni 2021
Tempat : Padang Kadok
Petunjuk :

Pilihlah salah satu kategori dengan memberi tanda ceklis (√) pada lembar penilaian, dengan kriteria :

BM : Belum Mampu M : Mampu

KM : Kurang Mampu SM : Sangat Mampu

No	Item Indikator	Kategori Penilaian			
		SM 4	M 3	KM 2	BM 1
1.	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang apa peran yang dimainkan	√			
2.	Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang media yang digunakan saat bermain peran	√			
3.	Anak mampu melakukan percakapan ketika bermain peran		√		
4.	Anak mampu mengungkapkan/ menceritakan apa perasaan setelah bermain	√			
5.	Anak mampu menceritakan kembali peran yang di mainkan secara sederhana		√		

LAMPIRAN 4

KISI-KISI INSTRUMEN

Kisi-Kisi Intrumen Kecerdasan Lingustik Anak Usia Dini Di Kelompok B1 RA AL-Hakim Padang Kadok, Kab. Pasaman Barat

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Teknik pengumpulan data	Sumber data
1.	Kecerdasan Lingustik Anak Usia 5-6 Tahun	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	1. Anak mampu menjawab pertanyaan tentang peran yang dimainkan. 2. Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang media yang digunakannya saat bermain peran	Observasi	Anak
		Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharan kata	1. Anak mampu melakukan percakapan ketika bermain peran	Observasi	Anak
		Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain	1. Anak mampu mengungkapkan/ menceritakan perasaan setelah bermain. 2. Anak mampu menceritakan kembali peran yang di mainkan secara sederhana	Observasi	Anak

Sumber: Permendikbud no. 137 2014

LAMPIRAN 5

RPPH

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJRAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TAHUN AJARAN 2020-2021
RA AL-HAKIM

Semester / Minggu / Hari ke	: II / /
Hari, tanggal	: Senin, 7 Juni 2021
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Pekerjaan / Bidang Pendidikan / Guru
Kompetensi Dasar (KD)	: NAM 1.1–1.2. 3.1 – 4.1 SE 2.7 3.14 –4.14 FM 2.1 3.3 – 4.3 KOG 2.2 3.6-4.6 3.7-4.7 BHS 3.11- 4.11 Seni 3.15-4.15
Kegiatan main	: - Kegiatan bermain peran
Alat dan bahan	: Papan tulis, Tas, Kertas, Pensil, Sepidol, Penggaris , Majalah
Karakter	: Kebiasaan Baru

A. Materi Pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengaji iqra dan belajar membaca
3. Hafalan ayat pendek
4. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
5. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

B. Kegiatan Pembuka

1. Penerapan SOP pembukaan
   - Bernyanyi
   - Mengulang hafalan ayat pendek (An-nass dan Al-Ikhlas)
   - Doa sebelum belajar
   - Doa untuk kedua orang tua
   - Doa keselamatan dunia akhirat
   - Mengambil absen
2. Guru mengajak anak berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
3. Berdiskusi tentang tenaga pendidik/guru
4. Menyanyikan lagu guruku
5. Guru menjelaskan kegiatan bermain peran dan aturan yang digunakan saat bermain

C. KEGIATAN INTI

1. Guru membagi peran kepada anak.
2. Guru mulai mencontohkan bagaimana peran sebagai seorang guru,
3. Guru mempersilahkan anak melakukan kegiatan

4. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan peran nya masing-masing seperti berperan sebagai seorang guru, sebagai anak murid, dan sebagai orang tua murid.
5. Guru mengamati dan membimbing anak di dalam melakukan kegiatan.

D. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Anak dapat menceritakan kembali peran yang dimainkan secara sederhana
3. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
4. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
5. Anak dapat menyebutkan media yang digunakan
6. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

E. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan
   - Membaca doa setelah belajar
   - Membaca doa keluar rumah
   - Membaca doa naik kendaraan
   - Membaca doa keselamatan dunia dan akhirat
   - Menyanyikan lagu mari pulang dan bersalaman

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Menghargai dan menghormati orang lain
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan

a. Dapat menyebutkan macam-macam pekerjaan
b. Dapat menyanyi lagu
c. Dapat meyebutkan peran yang dimainkan
d. Dapat melakukan percakapan ketika bermain
e. Dapat mengungkapakn/menceritakan apa perasaan anak setelah bermain
f. Dapat menceritkan kembali bagaimana anak memaikan peran yang dimainkan secara sederhana

Peneliti

HANI MELDA ASRUL FITRI

RENCANA PENILAIAN
RA AL-HAKIM PADANG KADOK
JL. PADANG KADOK PASAMAN BARAT
TREATMENT 1

NO	Program Pengembangan	KD	Indikator	Tujuan	Nama Anak :			
1.	Nilai Agama Dan Moral	1.1-1.2	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Anak mengenal ciptaan Allah SWT				
		3.1-4.1	Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agama	Berprilaku baik dan santun setelah mendapatkans bantuan				
2.	Fisik Motorik	2.1	Memiliki prilaku yang mencerminkan hidup sehat	Anak membiasakan makan makanan yang bergizi dan berpakaian bersih				
		3.3-4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	Dapat menirukan gerak benda, melompat, berjalan, memegang benda dan menempel				
3.	Bahasa	3.11-4.11	Menceritakan kembali apa yang didengar dan mainkan dengan kosa kata lebih jelas dan banyak	Anak dapat menceritakan kembali apa yang di dengar dan mengenai permainan yang dimainkannya				
4.	Sosial Emosional	2.7	Memiliki prilaku yang mencerminkan	Anak dapat menahan diri untuk sabar dalam menunggu				

			sikap sabar (menunggu giliran, mau mendengarkan orang berbicara)	giliran bermain dan mendengarkan orang lain berbicara				
		3.14-4.14	Anak dapat mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan caranya	Anak dapat mengungkapkan apa yang dirasakannya dan berpartisipai untuk memilih peran yang akan dimainkan				
5.	Kognitif	2.2	Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Memiliki sikap ingin tahu dan memiliki banyak ide				
		3.6-4.6	Mengenal benda-benda di sekitarnya	Anak tahu dengan benda-benda yang digunakan seorang guru, dokter, pak pos, dan pedagang				
		3.7-4.7	Anak dapat mengenal lingkungan sosial	Anak dapat mengetahui tempat seorang guru, dokter, pak pos, dan pedagang bekerja dan alat-alat yang digunakannya				
6.	Seni	3.14-4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Anak dapat mengeksplorasi seni musik dan lagu dalam drama				

Peneliti

HANI MELDA ASRUL FITRI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJRAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TAHUN AJARAN 2020-2021
RA AL-HAKIM

Semester / Minggu / Hari ke	: II / /
Hari, tanggal	: Kamis ,10 Juni 2021
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Pekerjaan / Bidang Kesehatan / Dokter
Kompetensi Dasar (KD)	: NAM 1.1–1.2. 3.1 – 4.1 SE 2.7 3.14 –4.14 FM 2.1 3.3 – 4.3 KOG 2.2 3.6-4.6 3.7-4.7 BHS 3.11- 4.11 Seni 3.15-4.15
Kegiatan main	: - Kegiatan bermain peran
Alat dan bahan	:- Baju dokter - Peralatan Dokter-dokeran - Uang Mainan - Kertas ukuran kecil untuk memberikan resep obat - Sepidol - Permen yang diguanakan sebagai obat
Karakter	: Peduli sosial

A. Materi Pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengaji iqra dan belajar membaca
3. Hafalan ayat pendek
4. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
5. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

B. **KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
   - Bernyanyi
   - Mengulang hafalan ayat pendek (AT-Duha)
   - Doa sebelum belajar
   - Doa untuk kedua orang tua
   - Doa keselamatan dunia akhirat
   - Mengambil absen
2. Guru mengajak anak berdiskusi tentang macam-macam pekerjaan
3. Berdiskusi tentang tugas dokter
4. Menyanyikan lagu pak dokter
5. Guru menjelaskan kegiatan bermain peran dan aturan yang digunakan saat bermain

C. KEGIATAN INTI

1. Guru membagi peran kepada anak.
2. Guru mulai mencontohkan bagaimana peran sebagai seorang doter,
3. Guru mempersilahkan anak melakukan kegiatan bermain peran.
4. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan peran nya masing-masing seperti menjadi seorang doter, menjadi seorang pasen, menjadi orang tua, dan menjadi apoteker.
5. Guru mengamati dan membimbing anak di dalam melakukan kegiatan.

D. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Anak dapat menceritakan kembali peran yang dimainkan secara sederhana
3. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
4. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
5. Anak dapat menyebutkan media yang digunakan
6. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

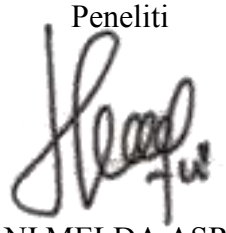
E. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan
   - Membaca doa setelah belajar
   - Membaca doa keluar rumah
   - Membaca doa naik kendaraan
   - Menyanyikan lagu mari pulang dan bersalaman

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Menghargai dan menghormati orang lain
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menyebutkan tugas dokter
   b. Dapat menyanyi lagu pak dokter
   c. Dapat bermain peran sebagai dokter
   d. Dapat memakai/melipat baju dokter
   e. Dapat meyebutkan peran yang dimainkan
   f. Dapat melakukan percakapan ketika bermain
   g. Dapat mengungkapakn/menceritakan apa perasaan anak setelah bermain
   h. Dapat menceritkan kembali bagaimana anak memaikan peran yang dimainkan secara sederhana

Peneliti



HANI MELDA ASRUL FITRI

RENCANA PENILAIAN
RA AL-HAKIM PADANG KADOK
JL. PADANG KADOK PASAMAN BARAT
TREATMENT 2

NO	Program Pengembangan	KD	Indikator	Tujuan	Nama Anak :			
1.	Nilai Agama Dan Moral	1.1-1.2	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Anak mengenal ciptaan Allah SWT				
		3.1-4.1	Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agama	Berprilaku baik dan santun setelah mendapatkans bantuan				
2.	Fisik Motorik	2.1	Memiliki prilaku yang mencerminkan hidup sehat	Anak membiasakan makan makanan yang bergizi dan berpakaian bersih				
		3.3-4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	Dapat menirukan gerak benda, melompat, berjalan, memegang benda dan menempel				
3.	Bahasa	3.11-4.11	Menceritakan kembali apa yang didengar dan mainkan dengan kosa kata lebih jelas dan banyak	Anak dapat menceritakan kembali apa yang di dengar dan mengenai permainan yang dimainkannya				
4.	Sosial Emosional	2.7	Memiliki prilaku yang	Anak dapat menahan diri untuk sabar				

			mencerminkan sikap sabar (menunggu giliran, mau mendengarkan orang berbicara)	dalam menunggu giliran bermain dan mendengarkan orang lain berbicara				
		3.14-4.14	Anak dapat mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan caranya	Anak dapat mengungkapkan apa yang dirasakannya dan berpartisipai untuk memilih peran yang akan dimainkan				
5.	Kognitif	2.2	Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Memiliki sikap ingin tahu dan memiliki banyak ide				
		3.6-4.6	Mengenal benda-benda di sekitarnya	Anak tahu dengan benda-benda yang digunakan seorang guru, dokter, pak pos, dan pedagang				
		3.7-4.7	Anak dapat mengenal lingkungan sosial	Anak dapat mengetahui tempat seorang guru, dokter, pak pos, dan pedagang bekerja dan alat-alat yang digunakannya				
6.	Seni	3.14-4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Anak dapat mengeksplorasi seni musik dan lagu dalam drama				

Peneliti

HANI MELDA ASRUL FITRI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJRAN HARIAN (RPPH)
KURIKULUM 2013 TAHUN AJARAN 2020-2021
RA AL-HAKIM

Semester / Minggu / Hari ke : II / /
Hari, tanggal : , Juni 2021
Kelompok usia : 5 – 6 Tahun
Tema/sub subtema : Pekerjaan / Pedagang
Kompetensi Dasar (KD) : NAM 1.1–1.2. 3.1 – 4.1 SE 2.7 3.14 –4.14 FM 2.1 3.3 – 4.3 KOG 2.2 3.6-4.6 3.7-4.7 BHS 3.11- 4.11 Seni 3.15-4.15
Kegiatan main : - Kegiatan bermain peran
Alat dan bahan :- kasir Mini
- Peralatan masak-masakan
- Uang mainan
- Kadus bekas
- Gunting

Karakter : Peduli sosial

A. Materi Pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengaji iqra dan belajar membaca
3. Hafalan ayat pendek
4. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
5. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

B. **KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
   - Bernyanyi
   - Mengulang hafalan surat pendek dan doa
   - Doa sebelum belajar
   - Mengambil absen
2. Guru mengajak anak berdiskusi tentang seorang pedagang
3. Berdiskusi tentang tugas pedagang
4. Menyanyikan lagu pekerjaan
5. Guru menjelaskan kegiatan bermain peran dan aturan yang digunakan saat bermain

C. KEGIATAN INTI

1. Guru membagi peran kepada anak.
2. Guru mulai mencontohkan bagaimana peran sebagai seorang pedagang
3. Guru mempersilahkan anak melakukan kegiatan
4. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan peran nya masing-masing seperti berperan sebagai seorang pedagang nya, sebagai pembelinya, dan sebagai kasirnya.
5. Guru mengamati dan membimbing anak di dalam melakukan kegiatan.

D. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Anak dapat menceritakan kembali peran yang dimainkan secara sederhana
3. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
4. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
5. Anak dapat menyebutkan media yang digunakan
6. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

E. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan
   - Membaca doa setelah makan dan minum
   - Membaca doa setelah belajar
   - Membaca doa keluar rumah
   - Membaca doa naik kendaraan
   - Membaca doa kedua orang tua
   - Menyanyikan lagu mari pulang dan bersalaman

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Menghargai dan menghormati orang lain
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menyebutkan tugas pedagang
   b. Dapat menyanyi lagu pedagang
   c. Dapat bermain peran sebagai pedagang
   d. Dapat meyebutkan peran yang dimainkan
   e. Dapat melakukan percakapan ketika bermain
   f. Dapat mengungkapakn/menceritakan apa perasaan anak setelah bermain
   g. Dapat menceritkan kembali bagaimana anak memaikan peran yang dimainkan secara sederhana

Peneliti

HANI MELDA ASRUL FITRI

RENCANA PENILAIAN
RA AL-HAKIM PADANG KADOK
JL. PADANG KADOK PASAMAN BARAT
TREATMENT 3

NO	Program Pengembangan	KD	Indikator	Tujuan	Nama Anak :			
1.	Nilai Agama Dan Moral	1.1-1.2	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Anak mengenal ciptaan Allah SWT				
		3.1-4.1	Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agama	Berprilaku baik dan santun setelah mendapatkans bantuan				
2.	Fisik Motorik	2.1	Memiliki prilaku yang mencerminkan hidup sehat	Anak membiasakan makan makanan yang bergizi dan berpakaian bersih				
		3.3-4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	Dapat menirukan gerak benda, melompat, berjalan, memegang benda dan menempel				
3.	Bahasa	3.11-4.11	Menceritakan kembali apa yang didengar dan mainkan dengan kosa kata lebih jelas dan banyak	Anak dapat menceritakan kembali apa yang di dengar dan mengenai permainan yang dimainkannya				
4.	Sosial Emosional	2.7	Memiliki prilaku yang mencerminkan	Anak dapat menahan diri untuk sabar dalam menunggu				

			sikap sabar (menunggu giliran, mau mendengarkan orang berbicara)	giliran bermain dan mendengarkan orang lain berbicara				
		3.14-4.14	Anak dapat mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan caranya	Anak dapat mengungkapkan apa yang dirasakannya dan berpartisipai untuk memilih peran yang akan dimainkan				
5.	Kognitif	2.2	Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Memiliki sikap ingin tahu dan memiliki banyak ide				
		3.6-4.6	Mengenal benda-benda di sekitarnya	Anak tahu dengan benda-benda yang digunakan seorang guru, dokter, pak pos, dan pedagang				
		3.7-4.7	Anak dapat mengenal lingkungan sosial	Anak dapat mengetahui tempat seorang guru, dokter, pak pos, dan pedagang bekerja dan alat-alat yang digunakannya				
6.	Seni	3.14-4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Anak dapat mengeksplorasi seni musik dan lagu dalam drama				

Peneliti

HANI MELDA ASRUL FITRI

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJRAN HARIAN (RPPH)

KURIKULUM 2013 TAHUN AJARAN 2020-2021

RA AL-HAKIM

Semester / Minggu / Hari ke	: II / /
Hari, tanggal	: , Juni 2021
Kelompok usia	: 5 – 6 Tahun
Tema / subtema / sub subtema	: Pekerjaan / Tukang pos/tukang pengantar paket
Kompetensi Dasar (KD)	: NAM 1.1–1.2. 3.1 – 4.1 SE 2.7 3.14 –4.14 FM 2.1 3.3 – 4.3 KOG 2.2 3.6-4.6 3.7-4.7 BHS 3.11- 4.11 Seni 3.15-4.15
Kegiatan main	: - Kegiatan bermain peran
Alat dan bahan	:- Kardus bekas - Tas - Kertas - Pensil - Sepidol - Penggaris - Benda-benda pos
Karakter	: Semangat Kebangsaan

A. Materi Pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Allah
2. Mengaji iqra dan belajar membaca
3. Hafalan ayat pendek
4. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
5. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan

B. **KEGIATAN PEMBUKA**

1. Penerapan SOP pembukaan
   - Bernyanyi
   - Mengulang hafalan surat pendek dan doa
   - Doa sebelum belajar
   - Mengambil absen
2. Guru mengajak anak berdiskusi tentang tukang pos/tukang paket
3. Berdiskusi tentang tenaga tukang pos/tukang paket
4. Guru menjelaskan kegiatan bermain peran dan aturan yang digunakan saat bermain

C. KEGIATAN INTI

1. Guru membagi peran kepada anak.
2. Guru mulai mencontohkan bagaimana peran sebagai seorang pak pos
3. Guru mempersilahkan anak melakukan kegiatan
4. Anak melakukan kegiatan sesuai dengan peran nya masing-masing seperti berperan sebagai seorang bapak pos yang mengantarkan paket, sebagai penerima paket, dan sebagai warga sekitar.
5. Guru mengamati dan membimbing anak di dalam melakukan kegiatan.

D. RECALLING

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Anak dapat menceritakan kembali peran yang dimainkan secara sederhana
3. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
4. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
5. Anak dapat menyebutkan media yang digunakan
6. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

E. KEGIATAN PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan
   a. Membaca doa setelah belajar
   b. Membaca doa keluar rumah
   c. Membaca doa naik kendaraan
   d. Membaca doa keselamatan dunia dan akhirat
   e. Menyanyikan lagu mari pulang dan bersalaman

F. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
   a. Menghargai dan menghormati orang lain
   b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
   a. Dapat menyebutkan macam-macam pekerjaan
   b. Dapat menyanyi lagu
   c. Dapat meyebutkan peran yang dimainkan
   d. Dapat melakukan percakapan ketika bermain
   e. Dapat mengungkapakn/menceritakan apa perasaan anak setelah bermain
   f. Dapat menceritkan kembali bagaimana anak memaikan peran yang dimainkan secara sederhana

Peneliti

HANI MELDA ASRUL FITRI

RENCANA PENILAIAN
RA AL-HAKIM PADANG KADOK
JL. PADANG KADOK PASAMAN BARAT
TREATMENT 4

NO	Program Pengembangan	KD	Indikator	Tujuan	Nama Anak :			
1.	Nilai Agama Dan Moral	1.1-1.2	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Anak mengenal ciptaan Allah SWT				
		3.1-4.1	Mengucapkan doa-doa pendek, melakukan ibadah sesuai dengan agama	Berprilaku baik dan santun setelah mendapatkans bantuan				
2.	Fisik Motorik	2.1	Memiliki prilaku yang mencerminkan hidup sehat	Anak membiasakan makan makanan yang bergizi dan berpakaian bersih				
		3.3-4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	Dapat menirukan gerak benda, melompat, berjalan, memegang benda dan menempel				
3.	Bahasa	3.11-4.11	Menceritakan kembali apa yang didengar dan mainkan dengan kosa kata lebih jelas dan banyak	Anak dapat menceritakan kembali apa yang di dengar dan mengenai permainan yang dimainkannya				
4.	Sosial Emosional	2.7	Memiliki prilaku yang mencerminkan	Anak dapat menahan diri untuk sabar dalam menunggu				

			sikap sabar (menunggu giliran, mau mendengarkan orang berbicara)	giliran bermain dan mendengarkan orang lain berbicara				
		3.14-4.14	Anak dapat mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan caranya	Anak dapat mengungkapkan apa yang dirasakannya dan berpartisipai untuk memilih peran yang akan dimainkan				
5.	Kognitif	2.2	Memiliki prilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu	Memiliki sikap ingin tahu dan memiliki banyak ide				
		3.6-4.6	Mengenal benda-benda di sekitarnya	Anak tahu dengan benda-benda yang digunakan seorang guru, dokter, pak pos, dan pedagang				
		3.7-4.7	Anak dapat mengenal lingkungan sosial	Anak dapat mengetahui tempat seorang guru, dokter, pak pos, dan pedagang bekerja dan alat-alat yang digunakannya				
6.	Seni	3.14-4.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni	Anak dapat mengeksplorasi seni musik dan lagu dalam drama				

Peneliti

HANI MELDA ASRUL FITRI

LAMPIRAN 6

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Batusangkar, 28 Mei 2021

No : Istimewa
Lamp : -
Hal : **Mohon Validasi Instrumen Penelitian**

Kepada Yth.
Ibu Meliana Sari, M.Pd
di
Batusangkar

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Doa dan harapan semoga Ibuk semoga dalam keadaan sehat dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Aamiin.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hani Melda Asrul Fitri
NIM : 1730109016
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini memohon kepada Ibuk untuk dapat kiranya memberikan memvalidasi kisi-kisi Instrumen dalam rangka menyelesaikan skripsi saya yang berjudul, **"Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kecerdasan Lingustik Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Hakim Padang Kadok".**

Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan, atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Saya yang bermohon,

Hani Melda Asrul Fitri
NIM: 1730109016

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama : **Meliana Sari, M.Pd**

Telah meneliti dan memeriksa validitas instrumen penelitian yang berjudul: ***"PENGARUH KEGIATAN BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN LINGUSTIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA-AL HAKIM PADANG KADOK"***

Yang dibuat oleh :

Nama	: Hasi Melda Asnal Fitri
Nim	: 1730109016
Jurusan	: PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)
Tahun Angkatan	: 2017

Berdasarkan hasil pemeriksaan validitas ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut VALID /-TIDAK-VALID. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar,28 Mei 2021
Dosen Ahli

Meliana Sari, M.Pd

LEMBAR VALIDASI

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Petunjuk :

1. Untuk memberikan penilian terhadap peningkatan kecerdasan linguistik anak, Bapak/Ibuk cukup memberikan ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
2. Angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti :
   - 0 : Tidak Valid
   - 1 : Kurang Valid
   - 2 : Cukup Valid
   - 3 : Valid
   - 4 : Sangat Valid
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti:
   - A : Dapat digunakan tanpa revisi
   - B : Dapat digunakan dengan sedikit revisi
   - C : Dapat diguanakn dengan revisi sedang
   - D : Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali
   - E : Tidak dapat diguanakan
4. Ketika Bapak/Ibuk memeriksa kritik dan saran terhadap kegiatan bermain peran dalam meingkatkan kecerdasan linguistik anak.

PENILAIAN AHLI
(EXPERT JUDGMENT)

Judul Skripsi: **"Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra-Al Hakim Padang Kadok"**

Oleh: **Hani Melda Asrul Fitri**

No	Aspek	Nilai			
		TP	KT	CT	T
1	Petunjuk pengisian instrumen			✓	
2	Penggunaan bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)			✓	
3	Sesuai instrumen dengan standar tingkat kecerdasan linguistik anak			✓	
4	Kesesuaian butir instrumen dengan standar tingkat kecerdasan linguistik anak			✓	

Keterangan :

T = Tepat

CT = Cukup Tepat

KT = Kurang Tepat

TP = Tidak Tepat

CATATAN/SASARAN:
Instrumen dapat digunakan setelah diperbaiki

KESIMPULAN: Instrumen ini dapat/tidak dapat digunakan.

Batusangkar, 28 Mei 2021

Dosen Ahli

Meliana Sari, M.Pd

KISI-KISI INSTRUMEN TENTANG KEGIATAN BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN LINGUSTIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-HAKIM PADANG KADOK KECAMATAN KINALI, KABUPATEN PASAMAN BARAT

No	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN				
1	Kriteria Umum		0	1	2	3	4
	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	1. Anak mampu menjawab pertanyaan tentang apa peran yang dimainkan				✓	
		2. Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru tentang media yang digunakannya saat bermain peran				✓	
	Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharan kata	3. Anak mampu melakukan percakapan ketika bermain peran				✓	
	Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain	4. Anak mampu mengungkapkan/ menceritakan perasaan setelah bermain peran				✓	
		5. Anak mampu menceritakan kembali peran yang di mainkan secara sederhana				✓	

Sumber: Permendikbud no. 137 2014

Kelebihan :
Kekurangan :
Rekomendasi :

No	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		A	B	C	D	E
1.	Penilian secara umum tentang kegiatan bermain Bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan linguistik anak		✓			

Batusangkar,28 Mei 2021
Dosen Ahli

Melinda Sari, M.Pd

LAMPIRAN 7

SURAT MOHON IZIN PENELITIAN

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Jl. Sudirman No.137 Kubangan Laras Kuum Batusangkar 27212, Telp. (0752) 74150, Ext 135, Fax. (0752) 71679
Website: www.iainbatusangkar.ac.id e-mail: lppm@iainbatusangkar.ac.id

02 Juni 2021

Nomor : B- 0349 /In.27/L.I/TL.00/06/2021
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 Rangkap
Perihal : ***Mohon Izin Penelitian***

Yth. Pimpinan RA Al-Hakim
Padang Kadok

Assalamu 'alaikum Wr. Wb
Dengan hormat,

Bersama ini disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama/NIM	:	Hani Melda Asrul Fitri / 1730109016
Tempat/Tanggal Lahir	:	Sidodadi, 24 Januari 1999
Kartu Identitas	:	KTP 1312056401990007
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	:	Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat	:	Sidodadi Nagari Kinali Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat

akan melakukan pengumpulan data untuk proses penulisan laporan hasil penelitiannya sebagai berikut:

Judul Penelitian	:	**Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Hakim Padang Kadok**
Lokasi	:	RA Al-Hakim Padang Kadok
Waktu	:	03 Juni 2021 s d 03 Agustus 2021
Dosen Pembimbing 1	:	Restu Yuningsih, M. Pd
2	:	-

untuk itu, diharapkan kiranya Bapak/Ibu berkenan memberi izin dalam rangka pelaksanaan penelitian mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan, atas bantuannya diucapkan terimakasih.

Ketua

Dr. H. Muhammad Fazis, M.Pd

Tembusan:
1. Rektor IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan)
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan)

LAMPIRAN 8

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

PEMERINTAH KABUPATEN PASAMAN BARAT
KANTOR DEPARTEMEN AGAMA
RAUDHATUL ATHFAL AL-HAKIMI
KECAMATAN KINALI KAB. PASAMAN BARAT
Alamat : Jln. Untas Simpang Empat Manggopoh Padang kadok Kinali Kode Pos : 26367

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN
KEPALA SEKOLAH RA AL-HAKIM KINALI
Nomor : /RA.AH/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepal Sekolah Ra Al-Hakim Kinali Kab. Pasaman barat dengan ini menyatakan bahwa:

Nama	: Hani Melda Asrul Fitri
Tempat/tanggal lahir	: Sidodadi/ 24 Januari 1999
Alamat	: Sidodadi, Kec. Kinali, Kab. Pasaman Barat
NIM	: 17301099016
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan namanya tersebut di atas telah menyelesaikan penelitian dengan judul, **"Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Hakim Padang Kadok"**.

Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan, atas perhatian Bapak saya ucapkan terima kasih.

Wassalama'alaikum Wr. Wb

Padang Kadok, 3 Juli 2021
Kepala Sekolah RA Al-Hakim

TUMISAH, S.Pd

LAMPIRAN 9

FOTO KEGIATAN

KEGIATAN BERMAIN PERAN (Pedagang Makanan)

KEGIATAN BRMAIN PERAN (Doker-dokeran)

S

KEGIATAN BERMAIN PERAN (Guru-guruan)

KEGIATAN BERMAIN PERAN (Kanor Pos)