

## PENGARUH KEGIATAN BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI PADA ANAK USIA DINI

**Diah Anis Rahmawati, Agung Prasetyo, Ratna Wahyu Pusari**  
PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang  
[ratnawahyu@upgris.ac.id](mailto:ratnawahyu@upgris.ac.id)

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah masih banyak anak hanya menjawab secara singkat dan malu untuk menjawab pertanyaan dari guru, kurang berani untuk menyampaikan apa yang diinginkannya, rendahnya kosa kata anak dalam berkomunikasi dilihat dari cara anak berkomunikasi dengan orang lain atau temannya, anak belum berani bercerita secara sederhana tentang pengalaman bermainnya, Rumusan Masalah penelitian ini adalah Adakah Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Makro Terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi Anak usia dini, tujuan penelitian untuk pengaruh kegiatan bermain peran makro terhadap peningkatan kemampuan komunikasi pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dalam bentuk *Quasi Experimental Design*. Sampel yang diambil adalah sekolah KB-TK Islam Daarus Salaam Semarang berjumlah 17 anak sebagai kelas eksperimen dan 17 anak sebagai kelas kontrol. Dengan menggunakan teknik *Non Probability Sampling* berbentuk *Purposive Sampling*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji t diketahui  $t_{hitung}$  lebih dari  $t_{tabel}$  ( $9,427469698 > 1,701$ ). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak. atau terdapat pengaruh yang signifikan kegiatan bermain peran makro dengan memerankan beberapa tokoh sekaligus dalam cerita terhadap komunikasi pada anak kelompok A di KB-TK Islam Daarus Salaam Semarang.

**Kata Kunci :** bermain peran makro, komunikasi, anak

### Abstract

*The background of this research is that many children only answer briefly and are shy to answer questions from the teacher, lack the courage to convey what they want, the low vocabulary of children in communication is seen from the way children communicate with others or their friends, children do not dare to tell a story simple about his playing experience, The problem formulation of this study is Is There an Effect of Macro Role*

*Playing Activities on Improving Communication Capabilities in Early Childhood, the research objective for the influence of macro role playing activities on improving communication skills in children aged 5-6 years. This research uses quantitative methods in the form of Quasi Experimental Design. The sample taken was Daarus Salaam Semarang Islamic Kindergarten KB-Kindergarten school with 17 children as the experimental class and 17 children as the control class. By using Non Probability Sampling technique in the form of Purposive Sampling. Data in this study were obtained through observation, questionnaires and documentation. The results showed that the t test was known to be greater than t table ( $9,427469698 > 1,701$ ). From these results it can be concluded that  $H_0$  is rejected. or there is a significant influence on macro role playing activities by playing several characters at the same time in the story of communication to group A children at KB-TK Islam Daarus Salaam Semarang*

**Keyword:** *Macro play, communication skills, early childhood*

---

**History**

---

*Received 2019-07-10,**Received 2019-07-15,**Accepted 2019-07-23*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni.

Froebel (Ernawulan Syaodih, 2005: 10) mengungkapkan bahwa masa kanak-kanak merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga. Selain itu merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia (*a noble and malleable phase of human life*). Oleh karenanya masa anak sering dipandang sebagai masa emas (*golden age*) bagi penyelenggaraan pendidikan. Jika orang dewasa mampu menyediakan suatu "taman" yang dirancang sesuai dengan potensi dan bawaan anak maka anak akan berkembang secara wajar dan terbentuk dengan baik. Anak merupakan anugerah yang sangat berharga dari Tuhan Yang Maha Kuasa bagi orang tua.

Setiap hal yang menyangkut perkembangan anak, tentu akan menjadi perhatian orang tua. Perkembangan pada anak selalu meliputi perkembangan fisik, sosio emosional, dan kognitif. Perkembangan fisik meliputi pertumbuhan badan, perkembangan secara biologis dan aspek yang motorik.

Perkembangan sosial emosional meliputi perkembangan sosial anak yang menyangkut interaksi sosial antara anak dan orang tua atau pun orang lain.

Perkembangan ini juga meliputi aspek-aspek emosi yang penting bagi psikologis anak, sedangkan perkembangan kognitif meliputi perkembangan otak yang menyangkut aspek bahasa, mengingat dan berpikir. Secara sederhana bicara dapat diartikan sebagai suatu proses pengucapan bunyi-bunyi yang dilakukan oleh manusia menggunakan alat ucap. Dalam pengertian lain, bicara merupakan produksi suara secara sistematis yang merupakan hasil penggabungan dua aktivitas, yaitu aktivitas motoric dan proses kognitif. Setiap manusia dapat menyampaikan isi pikiran atau pun perasaannya melalui bahasa. Bahasa sendiri mengalami perkembangan seiring dengan pertambahan usia. Misalnya pada bayi, mereka menyampaikan apa yang mereka rasakan melalui bahasa tangisan. Lalu pada saat berusia sekitar tiga tahun, seorang anak menyampaikan apa yang mereka rasakan melalui bahasa sederhana yang masih terbatas kosa katanya.

Bahasa merupakan segala bentuk komunikasi di mana pikiran dan perasaan seseorang disimbolisasikan, sehingga apa yang dimaksudkan dapat disampaikan kepada orang lain. Oleh karena itu, perkembangan bahasa dimulai dari tangisan pertama hingga anak mampu bertutur kata.

Manusia sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial, memiliki dorongan ingin tahu, ingin maju dan berkembang, maka salah satu sarannya adalah komunikasi. Karenanya, komunikasi merupakan kebutuhan yang mutlak bagi kehidupan manusia. Manusia

menyampaikan maksud, pikiran, dan perasaannya melalui proses komunikasi.

Komunikasi merupakan suatu elemen yang tak terlepas dari kehidupan manusia, baik bagi anak-anak, orang tua, maupun orang dewasa lainnya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang digemari serta menjadi kebutuhan yang harus terpenuhi oleh anak. Karena pada hakikatnya anak belajar melalui bermain. Hal ini senada dengan pendapat Armstrong (Musfiroh, 2005: 58) bermain adalah untuk bersenang-senang, stimulasi kecerdasan tetaplah menjadi efek positif dari kegiatan tersebut. Melalui bermain, anak dapat belajar menggunakan bahasa secara tepat dan belajar mengomunikasikannya secara efektif dengan orang lain. Melalui bermain pula anak sebenarnya belajar untuk mengekspresikan apa yang dirasakannya terhadap temannya. Menurut Haenilah (2015: 123) Bermain peran makro merupakan kegiatan yang dilakukan anak dengan menjadi tokoh dan menggunakan alat berukuran besar seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, contoh memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan atau benteng. Maka dari itu perlu adanya stimulus yang tepat dalam mengembangkan komunikasi anak agar dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan pengamatan kemampuan berkomunikasi anak di KB-TK Islam Daarus Salaam Gayamsari Semarang khususnya untuk kelompok A dapat dilihat saat terdapat sebagian anak yang masih diam saja, hanya beberapa anak yang dapat menjawab pertanyaan dari guru. Masih ada anak ketika guru menanyakan kepada anak tentang apa yang dilakukan anak tersebut, anak hanya

menjawab secara singkat bahkan terkadang hanya tersenyum.

Anak masih kurang berkomunikasi dalam belajarnya, seperti saat bermain dengan teman, untuk mengungkapkan apa yang mereka mau dengan menggunakan bahasa isyarat (dengan menunjuk apa yang mereka inginkan) sehingga teman yang lain pun merasa kesulitan dalam menanggapi apa yang temannya tersebut maksud.

Pengamatan lain menunjukkan terdapat anak belum berani dan terlihat malu-malu saat menceritakan pengalamannya secara sederhana kepada guru dan temannya, sehingga guru mengawali dengan kata-kata untuk membantu anak bercerita di depan temannya. Terdapat anak yang saat pembelajaran ingin bermain hanya dengan teman tertentu, anak tersebut cenderung selalu bermain dengan satu teman yang sama saat pembelajaran berlangsung dan marah saat diminta untuk bermain dengan teman yang berbeda. Komunikasi memegang peranan penting dalam penyerapan materi yang diberikan oleh guru kepada anak. Dengan adanya komunikasi yang optimal dari anak, pembelajaran di kelas akan berjalan secara efektif dan maksimal. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar adanya pengaruh kegiatan bermain peran makro terhadap peningkatan kemampuan komunikasi pada anak kelompok A KB-TK Islam Daarus Salam Semarang.

### **Komunikasi**

Menurut Effendy (dalam Ferliana dan Agustina, 2014: 1), istilah komunikasi berasal dari bahasa latin, yaitu *communicare* yang berarti 'memberi' (*impart*) (dalam bahasa Inggris

*communication*). Komunikasi merupakan suatu aktivitas atau peristiwa penyaluran informasi.

Komunikasi dapat terjadi antara individu dan individu atau individu dan kelompok. Komunikasi biasa disampaikan melalui symbol yang umum digunakan, seperti pesan verbal (langsung) dan tulisan, serta melalui isyarat atau simbol lainnya. Agar suatu komunikasi dapat berlangsung dengan baik, maka diperlukan adanya penggunaan simbol yang dimengerti oleh pelaku komunikasi, sehingga ada kesamaan makna. Menurut Hildayani (2008:11.16) mengatakan bahwa komunikasi adalah proses pengiriman dan penerimaan informasi, ide, perasaan atau pesan. Senada dengan yang diungkapkan oleh Everett M. Rogers (dalam Cangara, 2012: 22) mengatakan komunikasi adalah proses suatu ide dialihkan dari satu sumber kepada satu atau banyak penerima dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka. Rogers mencoba menspesifikasikan hakikat suatu hubungan dengan adanya suatu pertukaran informasi (pesan), dimana ia menginginkan adanya perubahan sikap dan tingkah laku serta kebersamaan dan menciptakan saling pengertian dari orang-orang yang ikut serta dalam suatu proses komunikasi.

### **Bermain Peran**

Menurut Latif, dkk (2014:207) bermain peran makro adalah anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran. Memainkan peran yang dimaksud ialah orang-orang atau benda dan memerankan penafsirannya

terhadap peran tersebut. Menurut Mutiah (2010: 145) bermain peran makro adalah anak bermain peran sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Ketika anak memiliki pengalamannya sehari-hari dengan main peran makro (melalui tema yang ada disekitarkehidupan nyata), maka mereka belajar banyak keterampilan pra akademis seperti mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah dan bermain kerjasama dengan orang lain.

Menurut pendekatan BCCT (*Beyond Center and Circle Time*) (dalam Asmawati, 2010: 10.10) bermain peran makro adalah kegiatan bermain peran dimana anak menggunakan diri sendiri sebagai peran dan menggunakan alat sesuai benda aslinya seperti sesungguhnya. Misal anak berperan sebagai perawat, ia akan menggunakan pakaian, topi, dan bertingkah laku seakan-akan dirinya adalah seorang perawat.

### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan *quasi experimental design*. Desain *the non ekuivalen, pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2014:77), desain ini mempunyai kelas kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada penelitian ini, kelas eksperimen diberi perlakuan pembelajaran dengan kegiatan bermain peran makro dengan memerankan beberapa tokoh sekaligus dan kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran dengan kegiatan bermain peran makro hanya memerankan satu tokoh dalam cerita. Adapun gambaran mengenai desain *nonequivalent control group design*. (Sugiyono, 2014: 79) sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Metode dan Desain**

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Pengukuran kemampuan awal kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : Pengukuran kemampuan akhir kelas eksperimen

X : Pemberian perlakuan

O<sub>3</sub> : Pengukuran kemampuan awal kelas kontrol

O<sub>4</sub> : Pengukuran kemampuan akhir kelas kontrol

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata tingkat kepercayaan diri anak sebesar 19,94. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata data awal mengenai kepercayaan diri anak sebesar 20,11. Berkaitan dengan data awal maka komunikasi anak kelompok A di KB-TK Islam Daarus Salaam Semarang masih tergolong sedang. Adapun kriteria sesuai dengan kelas intervalnya sebagai berikut kriteria sangat tinggi dengan kelas interval 34-41, kriteria tinggi dengan kelas interval 26-33, kriteria rendah dengan kelas interval 18-25, dan kriteria sangat rendah dengan kelas interval 10-17. Sehingga perlu diberikan kegiatan untuk meningkatkan komunikasi anak.

Salah satu upaya yang diduga berpengaruh terhadap komunikasi anak

dengan memberikan perlakuan kegiatan bermain peran makro dengan memerankan beberapa tokoh sekaligus dalam cerita membuat anak berhubungan dengan tokoh lain dalam cerita sehingga akan meningkatkan kemampuan berbahasa dan berbicara pada anak.

Setelah mengetahui data homogen, pada kedua kelas diberikan perlakuan, kelas eksperimen peneliti memberikan kegiatan bermain peran makro dengan memerankan beberapa tokoh sekaligus dalam cerita dan kelas kontrol diberikan kegiatan bermain peran makro hanya dengan satu tokoh dalam cerita. Diperoleh data akhir terkait dengan komunikasi anak pada pertemuan ketiga di kelas eksperimen mengalami peningkatan dengan rata-rata 25,5. Sedangkan di kelas kontrol diperoleh rata-rata 21,05. Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak karena  $t_{hitung} (9,427469698) > t_{tabel} (1,701)$  sehingga dengan demikian terdapat pengaruh kegiatan bermain peran makro terhadap peningkatan kemampuan komunikasi anak kelompok A di KB-TK Islam Daarus Salaam Semarang. Seperti yang telah dijelaskan dengan bermain peran anak akan diberi kesempatan untuk menggambarkan, mengungkapkan atau mengekspresikan suatu sikap, tingkah laku atau penghayatan sesuatu yang dipikirkan, dirasakan, atau diinginkan

seandainya dia menjadi tokoh yang sedang diperankannya itu.

Bermain peran makro merupakan kegiatan bermain peran dimana anak menggunakan dirinya untuk memerankan tokoh-tokoh tertentu menggunakan alat yang sesungguhnya sesuai peran yang dimainkan. Sentra main peran merupakan salah satu sentra yang dimiliki oleh KB-TK Islam Daarus Salaam Semarang. Pada kegiatan main di sentra peran makro, anak dilatih untuk mengembangkan komunikasi melalui scenario yang disiapkan oleh guru. Guru memberikan alur cerita sesuai dengan tema dan anak memerankan sesuai dengan peran masing-masing. Pentingnya sentra peran dirasakan oleh pihak sekolah agar menumbuhkan kemampuan bekerjasama, mengembangkan kreativitas, kemampuan komunikasi dan menumbuhkan keberanian anak untuk mengekspresikan pengalaman yang didapatkannya sebelumnya untuk melihat sesuatu dari cara pandang yang berbeda. Misalnya, ketika anak memerankan suatu tokoh, anak diajak untuk merasakan bagaimana menjadi tokoh tersebut. Melalui bermain peran makro, pihak sekolah baik guru sentra maupun wali kelas mampu mengukur tingkat kemampuan komunikasi anak. Hal ini tampak ketika anak mampu bekerjasama, bermain dengan teman sebaya,

memainkan peran dan berkomunikasi dengan teman-teman.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novitasari, (2017) menyatakan bahwa: “Penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dapat menurunkan perilaku agresif anak kelompok B TK Albertus Soegijapranata Semarang, dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran berdasarkan sepuluh indikator perilaku agresif anak.” Dan dari penelitian yang dilakukan Filina menyatakan bahwa: “Selain untuk mengembangkan daya berfikir *role playing* digunakan dalam intervensi pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berbahasa. *Role playing* dalam arti bermain peran atau bermain pura –pura. Metode *roleplaying* suatu bentuk permainan anak-anak yang aman dan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan struktur lingkungan atau permainan-permainan dengan menggunakan boneka, rumah-rumahan, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Dengan dramatisasi anak berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memerankan suatu peranan tertentu. Melalui kegiatan ini siswa akan aktif membicarakan masalah-masalah yang ditemuinya, kemudian menginformasikan hasil pengalaman melalui kegiatan berbicara.” (2013: 313).

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di KB-TK Islam Daarus Salaam Semarang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan bermain peran makro terhadap

peningkatan kemampuan komunikasi pada anak kelompok A. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata data yang menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil perhitungan rata-rata data awal pada kelas eksperimen sebesar 19,94 dan rata-rata data akhir pada kelas eksperimen sebesar 25,47. Hasil perhitungan menunjukkan uji-t diperoleh harga  $t_{hitung}$  sebesar 9,427469698 sedangkan harga  $t_{tabel}$  1,701 pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Oleh karena harga  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $9,427469698 > 1,701$ ) maka artinya hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis kerja ( $H_1$ ) diterima, sehingga terdapat pengaruh kegiatan bermain peran makro terhadap komunikasi anak setelah diberikan perlakuan atau *treatment* melalui kegiatan bermain peran makro dengan memerankan beberapa tokoh sekaligus dalam cerita.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfianika, Ninit. 2016. *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ardini, P.P. 2012. *Pengaruh Dongeng Dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmawati, Luluk, dkk. 2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aulina, C.N. 2015. *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Azizah, N. 2013. *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Merode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Douglas, Ann. 2009. *Buku Batita Terlengkap; Untuk Orang Tua Dan Pendidikan Paud*. Jakarta: DIAN RAKYAT.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif&Kualitatif*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Haeniah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Halida.2011. Metode Bermain Peran Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 tahun). *Jurnal Pendidikan*.
- Hildayani, R., Sugianto, M., Tarigan, R., & Handayani, E. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Isnaini, S. & Nur M.A. *Pengaruh Interaksi Komunikasi Orang tua Dari Kalangan Ekonomi Rendah Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 0-3 Tahun*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Joni. 2014. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah (3-5 Tahun) Di PAUD Al-Hasanah Tahun 2014*. Riau: STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau.
- Laily, L.I. 2013. *Pengaruh Metode Cerita Bermedia Gambar Seri Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B Di TK Muslimat NU 38*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Latif, Mukhtar, dkk. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nur Alim Amri. 2012. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi Anak di Taman Kanak-Kanak Raudlatul Athfal (RA) Alauddin Makassar di <http://eprints.unm.ac.id/5261/> (diakses hari Kamis tanggal 27 september 2018).
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014.
- Rachmawati, A. 2014. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di RA Nurul Ihsan Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolali Tahun 2013/2014*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Soegeng, A.Y. 2006. *Dasar-Dasar Penelitian*. Yogyakarta: Magnum.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sukenti. 2013. Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Widjaja, H.A.W. 2010. *Komunikasi: Komunikasi Dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winda Gunarti, Lilis Suryani, & Azizah Muis. 2010. *Metode*

*Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka.