

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap makhluk hidup membutuhkan pendidikan, baik itu pendidikan formal, informal maupun non formal. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupan, di tengah persaingan global pendidikan memberikan kesempatan luas kepada anak didik untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan bakat dan minatnya. Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi perkembangan kualitas sumber daya selanjutnya, karena itu peningkatan penyelenggaraan pendidikan sangat memegang peran penting untuk kemajuan pendidikan di masa mendatang.

Pendidikan berasal dari bahasa arab yaitu *tarbiyah*. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mewakili kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Hasanah, 2017: 24).

Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang tidak sama dengan orang dewasa dan memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu (Hartati, 2005: 7). Oleh karena itu anak usia dini yaitu anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun, usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak, serta merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Dunia Anak adalah bermain, karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak, dengan bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan perkembangan anak dalam

dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, sosial emosional dan sikap hidup (Yulianti, 2010: 7).

Terdapat aspek-aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak, salah satunya yaitu aspek perkembangan bahasa anak usia dini. Perkembangan adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar mengenal, memakai dan menguasai tingkat yang lebih tinggi dari berbagai aspek. Menurut Zein (2005: 12) perkembangan merupakan perubahan-perubahan psiko, fisik sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam masa waktu tertentu, menuju kedewasaan.

Pengertian bahasa menurut Depdiknas (2005: 4) yaitu sebuah perkataan yang bersumber dari perasaan dan pikiran manusia yang diperoleh secara teratur dengan menggunakan bunyi sebagai perantaranya. Menurut Elizabet (2009: 86) bahasa merupakan alat komunikasi sebagai wujud dari kontak social dalam menyatakan gagasan atau ide-ide dan perasaan-perasaan oleh setiap individu sehingga dalam mengembangkan bahasa yang bersifat ekspresif, seorang anak memerlukan cara yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pribadi anak tersebut.

Menurut Hurlock (1978: 186) perkembangan bahasa anak usia dini ditempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang bersama-sama dengan penambahan usianya. Anak mengalami tahap perkembangan yang sama namun yang membedakan antara lain, sosial keluarga, kecerdasan, kesehatan, dorongan, hubungan, dengan teman yang turut mempengaruhinya.

Perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosa kata, lingkup kosa kata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan permukaan (kasar-halus), anak usia 4-5 tahun sudah dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut. Percakapan yang dilakukan oleh anak 4-5 tahun

telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya (Wibowo, 2001: 3).

Perkembangan anak dapat berkembang secara maksimal melalui rangsangan yang sesuai dengan karakteristik anak, salah satu karakteristik anak yaitu bermain. Pentingnya pendidikan anak usia dini untuk memberikan imajinasi dan wawasan serta rangsangan sensorik otak agar tumbuh dan berkembang dengan baik. Pola pendidikan ini biasanya berbentuk belajar sambil bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak, dengan kegiatan tersebut anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan (Susanto, 2011: 18).

Dalam bermain, anak-anak dapat berimajinasi sehingga dapat meningkatkan daya kreativitas anak-anak. Adanya kesempatan untuk berfikir antara batas-batas dunia nyata menjadikan anak-anak dapat mengenal proses berpikir yang lebih kreatif yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Kartu kata bergambar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012: 3) kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, kata adalah unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa, sedangkan gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana, jadi kartu kata bergambar adalah kertas tebal yang tertulis unsur bahasa yang mempunyai gambar sesuai dengan unsur bahasa tersebut. Kartu kata bergambar ini akan menjadi metode bermain saat pembelajaran, anak akan menemui macam-macam kartu yang berbeda tulisan serta gambarnya (Lie, 2005: 15).

Metode secara harfiah berarti cara, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Kata pembelajaran berarti segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan (Sutikno, 2014: 33-34). Dengan demikian, salah satu keterampilan guru yang memegang peran penting dalam pengajaran adalah keterampilan memilih metode, salah satu metode dalam proses belajar mengajar adalah *role playing* (bermain peran) merupakan permainan berbasis digital berbeda dengan permainan lain yang sejenis, sesuai dengan istilah yang digunakan, permainan ini

adalah sebuah simulasi peran, para pemain diajak untuk memerankan tokoh atau karakter dalam setiap tema permainan nya. Maka dari itu metode *role playing* menurut Sapriya (2007: 110) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang.

Terdapat dua metode yang bisa digunakan anak untuk mengembangkan perkembangan bahasa yaitu metode bermain kartu kata bergambar dan metode *role playing*. Metode bermain kartu kata bergambar merupakan metode yang bisa meningkatkan minat berbahasa, dengan menggunakan metode bergambar yang lebih kreatif dan menarik, akan membuat peserta didik lebih bergairah dalam menyimak dan mengomentarnya. Penggunaan metode bermain kartu bergambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat mengembangkan minatnya pada belajar (Indriana, 2011: 69). Menurut Huda (2013: 115) Menggunakan metode *role playing* pula peserta didik dapat lebih meningkatkan minat belajar peserta didik, memerankan tokoh yang dikenal dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan itu, maka penelitian penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana sebenarnya peningkatan perkembangan bahasa anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut peneliti bermaksud untuk mengetahui perkembangan bahasa anak melalui metode bermain kartu bergambar dengan metode *role playing*,

Berdasarkan observasi di RA Al-Barokah Paseh Kab Bandung, terlihat adanya keragaman perkembangan bahasa pada anak di RA Al-Barokah menggunakan metode bermain kartu kata bergambar dan metode *Role Playing*. Hal ini terlihat pada saat anak diminta menceritakan tentang pengalamannya sendiri yang terbukti masih kurang dalam kosa kata. Metode pembelajaran yang di pakai oleh guru berfokus pada metode bermain kartu kata bergambar dengan metode *Role Playing*.

Perkembangan bahasa dengan menggunakan metode bermain kartu kata bergambar dan metode *role playing* memberi kesempatan anak untuk menyampaikan suatu pendapatnya atau ide gagasan yang dimilikinya melalui keterampilan berbahasa

sehingga anak menjadi terampil dalam berbicara dan membawa anak untuk berani menyampaikan pendapatnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan bahasa anak usia dini dengan menggunakan metode bermain kartu kata bergambar di RA Al-Barokah Paseh Kab Bandung?
2. Bagaimana perkembangan bahasa anak usia dini dengan menggunakan metode *role playing* di RA Al-Barokah Paseh Kab Bandung?
3. Bagaimana perbandingan perkembangan bahasa anak usia dini penggunaan metode bermain kartu kata bergambar dengan metode *role playing* di RA Al-Barokah Paseh Kab Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dicapai dari rumusan masalah diatas adalah untuk mengetahui:

1. Perkembangan bahasa anak usia dini dengan menggunakan metode bermain kartu kata bergambar di RA Al-Barokah Paseh Kab Bandung.
2. Perkembangan bahasa anak usia dini dengan menggunakan metode *role playing* di RA Al-Barokah Paseh Kab Bandung.
3. Perbandingan perkembangan bahasa anak usia dini penggunaan metode bermain kartu kata bergambar dengan metode *role playing* di RA Al-Barokah Paseh Kab Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih jelas tentang perkembangan bahasa anak melalui metode bermain kartu kata bergambar dengan

metode *role playing*, serta memberikan manfaat secara praktis dan teoritis, di antaranya:

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan, menambah keterampilan dibidang karya tulis ilmiah dan dapat memperkaya khazanah dunia pendidikan yang diperoleh dari penelitian lapangan.
2. Secara praktis
 - a. Bagi Kepala Sekolah

Pemimpin dan pengontrol sekolah, diharapkan hasil penelitian ini menjadi masukan bagi kepala sekolah dalam memberikan semangat dan bimbingan kepada guru-guru kelas dalam menciptakan, mengembangkan dan mengistiqomahkan kegiatan-kegiatan yang bernilai positif bagi peserta didik.
 - b. Bagi guru

Guru sebagai pendidik, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan analisis dan penyemangat dalam memberikan materi baru, yang lebih inovatif dan lebih baik lagi, agar peserta didik tidak hanya mengetahui, tapi juga memahaminya.
 - c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan peserta didik menjadi lebih termotivasi dalam berbicara serta lebih semangat dalam melakukan pembelajaran.
 - d. Bagi Orang Tua

Orang tua sebagai penanggung jawab pertama pendidikan dalam prespektif Islam, diharapkan mampu menjadi masukan dan motivasi untuk lebih baik lagi dalam mendidik anak.
 - e. Bagi Peneliti

Sebagai pembelajaran dan pengalaman dalam mengatasi masalah.

E. Kerangka Berpikir

Perkembangan adalah suatu perubahan dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada segi fungsional (Susanto, 2012: 19). Menurut Syamsu (2001: 15) perkembangan adalah perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik menyangkut fisik maupun psikis. Adapun menurut Hamalik (2004:84) perkembangan merujuk kepada perubahan yang progresif dalam organisme bukan saja perubahan dalam segi fisik melainkan juga dalam segi fungsi, misalnya kekuatan koordinasi.

Pengertian bahasa menurut kamus besar bahasa Indonesia (2002: 88) yaitu sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik. Definisi bahasa ialah komunikasi yang paling lengkap dan efektif untuk menyampaikan ide, pesan, maksud perasaan dan pendapat kepada orang lain.

Bahasa adalah alat untuk berkomunikasi dengan orang lain dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan dan mimik muka. Kemampuan berbahasa anak tidak hanya mengarah pada kemampuan berbicara saja, namun didukung oleh kemampuan menguasai kosa kata, pemahaman serta kemampuan berkomunikasi. Dengan demikian perkembangan bahasa adalah perubahan yang dialami seseorang dalam hal menyampaikan buah pikiran melalui perbendaharaan kata dan perubahan kosa kata konkret.

Dalam pasal 28 Undang-undang sistem Pendidikan Nasional No.20/2003 ayat 1, anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Anak usia dini memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga muncul berbagai keunikan (Fadillah, 2012: 15). Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka

memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Mansur, 2005: 88).

Perkembangan bahasa anak usia dini adalah salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang diekspresikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan kata-kata yang menandai meningkatnya kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi, dapat digunakan untuk berfikir, mengekspresikan perasaan dan melalui bahasa dapat menerima pikiran dan perasaan orang lain. Perkembangan bahasa dimulai sejak bayi dan mengandalkan perannya pada pengalaman, penguasaan dan pertumbuhan bahasa. Pengembangan kemampuan bahasa bagi anak usia dini bertujuan agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Konteks pengembangan bahasa meliputi mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis dini. Dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak, guru dapat memilih strategi dan metode secara bervariasi. Metode bermain kartu kata bergambar dan metode *role playing* yang banyak dibawakan guru karena menarik, mengundang perhatian anak dan tidak lepas dari tujuan pendidikan bagi anak usia dini (Hildayani, 2004:11).

Bermain merupakan hal yang sangat dekat dengan dunia anak. Menurut Simajuntak (2008: 18) bagi anak, belajar adalah bermain, bermain adalah belajar. Anak lebih suka suasana bebas tanpa ada tekanan, berinteraksi dengan teman. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (2003: 697) bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati, dengan bermain disebabkan karena adanya sisa kekuatan didalam dirinya yang sedang berkembang dan tumbuh.

Produksi kekuatan dalam diri anak itu melebihi apa yang dibutuhkan lahir dan batin. Kegiatan bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Menurut Harlock (1997: 104) arti bermain yang tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa

mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan bermain dilakukan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar dan kewajiban.

Menurut Adhim (2004: 71) kartu kata bergambar adalah pengembangan dari kartu kata dan media gambar, sehingga karakteristik tersebut dilengkapi kata sebagai keterangan gambar untuk mengenalkan konsep gambar dengan lambang hurufnya, kata-kata yang digunakan dalam kartu kata adalah kata yang sudah akrab dengan kehidupan anak, keakraban anak dengan kata-kata ini sangat membantu meningkatkan responnya dalam perkembangan bahasa. Kartu kata bergambar ini mudah untuk disusun sendiri oleh guru untuk mengajari anak berbicara, karena anak akan lebih mudah belajar dengan melihat tipe huruf yang sama, selanjutnya dengan membuat sendiri alat bantu belajar maka akan meningkatkan keterlibatan psikis guru, guru cenderung lebih bersungguh-sungguh dalam mengajari anak berbicara, lebih menghargai proses, jadi kartu kata bergambar adalah kartu yang berisi kata – kata dan terdapat gambar. Kartu kata bergambar ini akan menjadi media saat pembelajaran, siswa akan menemui macam-macam kartu yang berbeda tulisan serta gambarnya.

Langkah- langkah dalam bermain kartu kata bergambar menurut Suyanto (2015: 180) yaitu :

1. Mempersiapkan media yang akan digunakan sesuai tema pembelajaran
2. Anak dikondisikan sebelum pembelajaran dimulai
3. Membagikan kelompok
4. Guru menjelaskan tema dan permainan yang akan dilakukan
5. Anak memilih salah satu kartu kata yang berada dikantung papan dan meminta anak menyebutkannya.

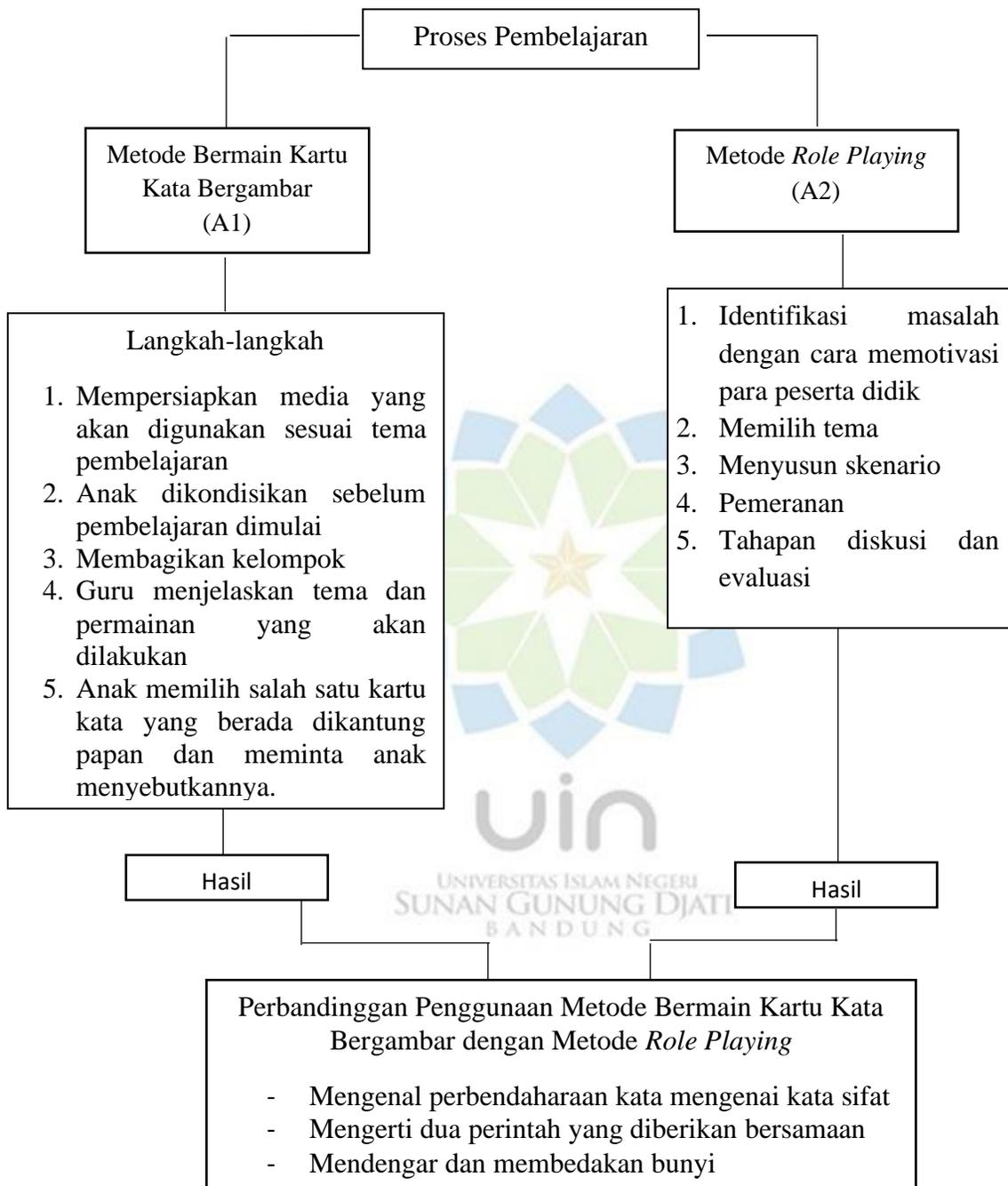
Menurut Mulyono (2012: 44) *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode stimulasi. Metode *role playing* juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Djamarah, 2005: 237). Pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran

melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambahan yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (Prasetyo, 2001: 72).

Menurut Sadirman (2007: 7) Langkah-langkah dalam bermain peran yaitu:

1. Identifikasi masalah dengan cara memotivasi para peserta didik
2. Memilih tema
3. Menyusun skenario pembelajaran
4. Pemeranan
5. Tahapan diskusi dan evaluasi

Adapun berdasarkan STPPA perkembangan bahasa anak sesuai Permendikbud No. 137 Tahun 2014 pada usia 4-5 tahun yaitu memperkaya perbendaharaan kata, mengeal suara/benda yang ada di sekitarnya, mengutarakan pendapat kepada orang lain, menyimak perkataan orang lain, memahami cerita yang dibacakan, mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan.



SKEMA 1.1

Perbandingan Penggunaan Metode Bermain Kartu Kata Bergambar dengan Metode *Role Playing*

F. Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya. Hipotesis yang akan diuji, dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat perbedaaan perkembangan bahasa yang signifikan antara Metode Bermain Kartu Kata Bergambar Dengan Metode *Role Playing* di RA Al-Barokah Paseh Kab Bandung.

Ha : Terdapat perbedaan perkembangan bahasa anak usia dini yang signifikan antara Metode Bermain Kartu Kata Bergambar dengan Metode *Role Playing* di RA Al-Barokah Paseh Kab Bandung.

Rumusan Hipotesis Alternatif (Ha) dan Hipotesis Nol (H0) adalah sebagai berikut:

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak.
2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H0) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini dikemukakan penelitian yang relevan dengan membahas permasalahan yang sesuai dengan penelitian, antara lain:

1. Hasil penelitian Windrianti Saputri (2015) program studi pendidikan guru anak usia dini jurusan pendidikan prasekolah dan sekolah dasar fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang berjudul “ Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Media Gambar Pada Anak Kelompok A di TK Bener Yogyakarta”. Penelitian ini dilaksanakan dengan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan II siklus, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata kemampuan berbicara anak pada saat pratindak sebesar 65,60% meningkat menjadi 76,52% pada siklus I dan mencapai 94,61% pada

tindakan siklus II. Persamaan penelitian Windrianti dengan penulis yaitu meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini. Perbedaan peneliti diatas menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penulis menggunakan penelitian komparasi.

2. Hasil penelitian Daroah (2013) Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Meningkatan Kemampuan Bahasa Melalui Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual Di Kelompok B1 RA Perwanida 02 Slawi ” penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam II siklus. Hal ini menunjukkan kemampuan bahasa yang dicapai anak didik kelompok B1 RA Perwanida 02 Slawi lebih meningkat di bandingkan dengan sebelumnya di mana perkembangan bahasa anak hanya mencapai 50%, namun setelah dilakukan praktek penelitian tindakan kelas melalui metode bercerita dengan menggunakan media audio visual, pada siklus pertama mengalami peningkatan mencapai 75%, maka dari itu dilakukan penelitian ulang sehingga pada siklus kedua mengalami peningkatan mencapai 85%, dimana tingkat pencapaian tersebut sudah memenuhi target penelitian yaitu 85%. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu ingin mengetahui perkembangan Bahasa anak, Perbedaan penulis menggunakan studi komparasi dan peneliti menggunakan PTK (penelitian tindakan kelas) .
3. Hasil penelitian Herawati Laocy Lamay (2013) pendidikan guru pendidikan anak usia dini kampus cibiru Universitas Pendidikan Indonesia, yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Peningkatan Kosa Kata Bahasa Indonesia Anak Usia Dini ” Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelompok B TK Mekar Arum Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung tahun ajaran 2013/2014. Hasil penelitian dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kosakata anak serta meningkatkan aktivitas anak dalam proses pembelajaran. Hal ini ditandai dengan peroleh nilai pada siklus 1 mencapai 9,8%, tindakan 2

mencapai 16,5%, tindakan 3 mencapai 26,5% . pada siklus II tindakan 1 mencapai 43% tindakan 2 mencapai 49,8 tindakan 3 mencapai 63,4%. Pada siklus III tindakan 1 mencapai 67% tindakan 2 mencapai 76,5% tindakan 3 mencapai 87% hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) terhadap peningkatan kosa kata bahasa indonesia anak usia dini dari siklus I ke siklus III mengalami peningkatan. Persamaan peneliti sama menggunakan metode bermain peran / *role playing* perbedaannya peneliti menggunakan studi komparasi.

