

**PENGARUH KEGIATAN BERMAIN SENTRA PERAN
TERHADAP PERKEMBANGAN KECERDASAN BAHASA ANAK USIA DINI
PADA SISWA KELOMPOK BERMAIN ISLAM TERPADU “AZIZAH”
DI KELURAHAN CILENDEK BARAT
KECAMATAN BOGOR BARAT
KOTA BOGOR**

oleh
**Euis Maesyaroh, S.Pd.
Dr. H. Ruhenda.**

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh kegiatan bermain sentra peran terhadap perkembangan kecerdasan bahasa anak usia dini KB IT Azizah Cilendek Barat Kota Bogor?”, masalah penelitian dibatasi pada : 1) Kegiatan bermain sentra peran, 2) Perkembangan kecerdasan bahasa anak usia dini, 3) Pengaruh kegiatan bermain sentra peran terhadap perkembangan kecerdasan bahasa anak usia dini di KB IT Azizah Cilendek Barat Kota Bogor. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data dan informasi tentang ; Pengaruh kegiatan bermain sentra peran terhadap perkembangan kecerdasan bahasa anak usia dini di KB IT Azizah Cilendek Barat Kota Bogor .

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa Angket (*quistioner*), observasi, wawancara dan studi kepustakaan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini di KB IT Azizah sebanyak 60 sekaligus dijadikan sampel.

Hipotesis Uji dari penelitian ini adalah :

H_0 = Tidak terdapat pengaruh dari kegiatan bermain sentra peran terhadap perkembangan kecerdasan bahasa anak usia dini KB IT Azizah, Cilendek Barat Kota Bogor.

H_1 = Terdapat pengaruh kegiatan bermain sentra peran terhadap kecerdasan bahasa anak usia dini KB IT Azizah Cilendek Barat Kota Bogor.

Pengujian terhadap kebenaran Hipotesis menggunakan rumus Product Moment person. Setelah dilakukan pengujian terhadap data yang diterima, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

1. Nilai korelasi product moment (r) diperoleh nilai **$r = 0,823$** , hal ini menunjukkan bahwa pengaruh variabel X (Bermain sentra peran) terhadap variabel Y (Kecerdasan bahasa anak usia dini) adalah kuat.
2. Untuk mengetahui signifikansi pengaruh, diuji dengan mempergunakan t student (t_{tabel}). Selanjutnya koefisien korelasi tersebut diuji dengan mempergunakan t_{hitung} pada taraf nyata 5% (10,995) atau pada tingkat kepercayaan 95%. Hasil t_{hitung} di bandingkan dengan t_{tabel} . Dari perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,995 , apabila t_{hitung} ini dikonsultasikan pada t

tabel pada taraf nyata 0,05 dengan derajat bebas 60 ($n-2 = 60-2 = 58$) diperoleh nilai t_{tabel} 2,00172.

3. Dari hasil perhitungan di atas diperoleh nilai $a = 21,02$ dan nilai $b = 0,73$ maka persamaan garis regresinya adalah $:Y = a + bX \rightarrow Y = 21,02 + 0,73X$. Hal ini memperlihatkan bahwa, apabila tidak adanya kegiatan bermain sentra peran, maka anak usia dini KB IT Azizah akan memiliki perkembangan bahasa sebesar 21,02 satuan skor, sedangkan apabila pendidik memberikan kegiatan bermain sentra peran secara maksimal kepada anak usia dini, maka untuk setiap kenaikan satu satuan skor kegiatan bermain sentra peran cenderung meningkatkan kecerdasan bahasa anak usia dini KB IT Azizah, Cilendek Barat Kota Bogor sebesar 0,73 satuan skor.

Kata Kunci : Kegiatan bermain sentra, Kecerdasan bahasa anak usia dini,
Kelompok Bermain.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan bagi anak usia dini patut mendapat perhatian khusus dari para orang tua, pemerintah, dan masyarakat. Masa kanak-kanak usia 0-8 tahun merupakan usia keemasan (*golden age*). Pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan anak perlu mendapatkan stimulasi dengan baik. Keadaan ini menjadikan perkembangan fisiologis, kognitif, bahasa, kreativitas, dan inteligensi anak menjadi semakin perlu mendapatkan perhatian khusus dan dilatih.

Orang tua sebagai pendidik utama dan pertama memiliki peranan penting, namun dalam hal ini diperlukan sarana dan prasarana yang menunjang hal tersebut. Pemerintah harus mendukung program-program yang bertujuan untuk menciptakan tunas-tunas bangsa yang berkualitas sebagai penerus masa depan bangsa. Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan bangsa serta kesadaran terhadap arti dan makna pendidikan bagi anak usia dini, pertumbuhan dan perkembangan lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini menjadi semakin maju dan pesat. Lembaga ini sebagian besar dibina dan dikelola oleh masyarakat.

Pesatnya perkembangan lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini sejalan dengan makin dirasakan pentingnya pendidikan bagi anak usia dini, hal ini nampak dari makin banyaknya orang tua yang mengikutsertakan anak balitanya yang berumur 3-4 tahun ke dalam kelompok bermain, bahkan tidak sedikit yang sudah mempersiapkan pendidikan bagi anak-anak mereka sejak masih dalam kandungan. Kondisi ini sebenarnya sudaah disadari oleh bangsa kita dengan disinggungnya tata kelola Pendidikan Anak Usia Dini dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Djudju Sudjana, 2010 : 310) sebagai berikut ;

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak misalnya untuk memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan, dll. Kegiatan bermain di atas dapat dikembangkan melalui berbagai model pembelajaran yang dipraktikkan dalam kegiatan pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan usia anak.

Model pembelajaran sentra yang dikenal dengan sebutan lebih jauh tentang sentra dan waktu lingkaran (*Beyond Centers and Circle Time* atau *BCCT*) adalah sebuah konsep pembelajaran untuk anak usia dini yang resmi diadopsi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia sejak tahun 2004. Secara sederhana model pembelajaran sentra bisa diartikan sebagai suatu wadah yang disiapkan guru bagi kegiatan bermain anak. Melalui serangkaian kegiatan bermain tersebut guru mengalirkan materi pembelajaran yang telah disusun dalam bentuk *lesson plan*.

Dalam pelaksanaannya anak belajar mengeksplorasi dengan mempergunakan seluruh kemampuannya melalui berbagai alat yang mendukung perkembangan main sensorimotor, main simbolik (main peran), dan main pembangunan (cair dan terstruktur). Jenis-jenis sentra menurut P2 PNFI Regional II Jayagiri (2008:27) yaitu; “ a) sentra bahan alam, b) sentra seni, c) sentra balok, d) sentra persiapan, e) sentra iman dan taqwa, f) sentra peran makro, dan g) sentra peran mikro”. Melalui semua jenis sentra tersebut, anak akan berkembang berdasarkan aspek-aspek perkembangan dalam membangun kualitas dirinya.

Sentra peran merupakan salah satu kegiatan bermain sambil belajar, dalam metode ini anak diberi materi pengetahuan melalui bermain peran. Semua materi pengetahuan yang diberikan pada anak dibingkai dalam tema yang dimaksudkan agar materi pengetahuan yang diberikan tersebut tidak tumpang tindih. Tema yang diambil adalah tema yang berdekatan dengan kehidupan anak, bermain peran disebut juga bermain secara simbolik, *role play*, pura-pura, *make-believe*, fantasi, imajinasi atau main drama. Dalam

panduan Sentra, Erik Erikson (2010:21), mengatakan : “ Bermain peran terbagi menjadi dua yakni, main peran kecil (mikro), dan main peran besar (makro)”.

Setiap anak di dunia ini memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa semua anak pada hakikatnya adalah cerdas. Perbedaannya terletak pada tingkatan dan indikator kecerdasannya. Perbedaan tersebut ditentukan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah rangsangan yang diberikan pada anak ketika masih berusia dini. Untuk itu pendidik yang baik harus mampu mendeteksi kecerdasan anak dengan cara mengamati perilaku, kecenderungan, minat, cara, dan kualitas anak saat bereaksi terhadap stimulus yang diberikan. Howard Gardner dalam Hamzah B. Uno (2000 :11) menyatakan; “Kecerdasan seseorang meliputi unsur-unsur kecerdasan matematika logika, kecerdasan bahasa, kecerdasan musikal, kecerdasan visual spesial, kecerdasan kinetis, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan naturalis.”

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data dan informasi tentang Pengaruh kegiatan bermain sentra peran terhadap perkembangan kecerdasan bahasa anak usia dini pada Kelompok Bermain Islam Terpadu Azizah di Cilendek Barat Kecamatan Bogor Barat Kota Bogor.

II. PEMBAHASAN

A. Konsep Dasar Kegiatan Bermain Sentra Peran

1. Hakikat kegiatan bermain sentra peran

Setiap anak senantiasa bergerak dan menggunakan fisiknya, mereka semangat terus bergerak bebas menggunakan anggota tubuhnya. Bermain merupakan kebutuhan bagi mereka, dengan bermain menimbulkan rasa senang dalam diri anak. Anak dapat menyalurkan energinya melalui bermain.

Hal tersebut diungkapkan oleh Conny Semiawan (2002:25-26) bahwa: Bagi anak bermain adalah suatu kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya

terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan, bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bermain adalah medium dimana anak mencobakan diri, bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.

Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang bebas dipilih anak, tidak ada unsur paksaan. Melalui bermain anak melatih kemampuan yang dimilikinya, karena menurut anak bermain sama seperti bekerja orang dewasa. Sentra atau *Beyond Centers and Circle Time*(BCCT) adalah konsep pembelajaran anak usia dini yang resmi diadopsi Depdiknas sejak 2004, merupakan metode atau pendekatan yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini, bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh aspek kecerdasan anak. Pengertian metode sentra (Depdiknas; 2006:2-3), adalah :

- a. Pendekatan yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan menggunakan 4 jenis pijakan (*scaffolding*) untuk mendukung perkembangan anak.
- b. Zona atau area main anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis main, yaitu main sensorimotor atau fungsional, main peran, main pembangunan.
- c. Saat di mana guru duduk bersama anak dalam posisi duduk melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah main.

Pernyataan tersebut dapat dirumuskan; Sentra (BCCT) adalah kegiatan bermain yang berfokus pada anak dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan yang berbentuk lesson plan yang diperlukan untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis main, yaitu main sensorimotor (fungsional), main peran, dan main pembangunan yang bertujuan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (kecerdasan jamak) melalui main yang terarah.

Ada beberapa jenis sentra yang biasa dipergunakan dalam proses pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (Netti Herawati; 2005:25-26) antara lain meliputi :

- a. Sentra ibadah, adalah tempat bermain yang menyediakan berbagai alat dan bahan main yang mengembangkan kemampuan dasar keimanan, ketakwaan, dan akhlakul kharimah (prilaku yang baik).
- b. Sentra bermain peran, adalah tempat bermain peran yang menyediakan berbagai alat dan bahan main yang menunjang permainan peran mikro dan makro.
- c. Sentra bermain pembangunan, adalah tempat bermain yang menyediakan berbagai alat dan bahan main yang mendukung kegiatan main pembangunan yang terstruktur dan pembangunan sifat cair.
- d. Sentra bahan alam dan ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), adalah tempat bermain yang menyediakan berbagai bahan alam, dan berbagai alat dan bahan yang mendorong minat anak terhadap membaca, menulis, dan berhitung.
- e. Sentra kebudayaan, adalah tempat bermain yang menyediakan bahan dan alat main untuk mengembangkan daya cipta, daya pikir, dan kreativitas anak.
- f. Sentra keaksaraan, adalah tempat bermain yang menyediakan berbagai alat dan bahan main, yang mendorong minat anak terhadap membaca, menulis, dan berhitung.

Anak harus diberikan kebebasan untuk memilih sentra mana yang akan dipilih (*moving class*), tetapi harus ada guru bertanggung jawab untuk setiap sentra. Dunia anak adalah dunia bermain, maka selayaknya konsep pendidikan anak usia dini dirancang dalam bentuk bermain. Bermain adalah belajar dan belajar adalah bermain. Anak belajar melalui bermain yang menyenangkan. Melalui sentra proses pembelajaran dilakukan dengan menempatkan siswa pada posisi yang proposional. Neni Arriyani (2010:28) menyatakan :

Sentra main peran adalah sentra yang mengalirkan materi/ kwoledge pada anak melalui main peran. Materi/ knowledge yang dialirkan melalui serangkaian kegiatan yang telah ditata/diorganisasikan dalam perencanaan pembelajaran yang dibuat guru, disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak. semua materi dibingkai oleh tema agar materi tersebut tidak tumpang tindih atau materi yang tidak berkaitan ada didalamnya. Tema yang diambil adalah tema yang dekat dengan kehidupan anak.

Dalam hubungannya dengan hal ini, Nibras (2011; 39) mengatakan ; “Main peran adalah simulasi anak dalam kegiatan kehidupan nyata dan memperbolehkan anak untuk membayangkan dirinya kedalam masa depan sekarang dan menciptakan kembali kondisi masa lalunya”. Bermain peran merupakan salah satu potensi dasar (fitrah islam) yang diberikan oleh Allah kepada setiap manusia. Orang tua, pendidik, dan lingkungan yang akan membentuk kepribadian anak . Main peran salah satu cara bagi anak untuk dapat mengembangkan pengendalian diri, perolehan pengetahuan, ketrampilan, kognisi, sosial emosi, bahasa, daya cipta, rangkaian ingatan, konsep-konsep hubungan kekeluargaan. Jika anak hanya memiliki sedikit pengalaman maka akan kesulitan untuk mendapatkan pengalaman main peran.

2. Ciri-ciri Kegiatan Bermain Sentra Peran

Dikatakan bermain peran bila anak menunjukkan kegiatan bermain peran, yang ditunjukkan dengan ciri-ciri; (Anggoro <http://paudcendrawasih.blogspot.Com/2011/05/sentra-main-peran.html>): a) Anak menirukan peran, b) Anak tetap pada peran untuk beberapa menit, c) Anak memakai tubuh dan obyek atau mempresentasikan imajinasinya dengan obyek dan orang, d) Anak berinteraksi dengan anak lain, dan e) Anak bertukar kata. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Menurut Ardi Al-Maqassary (<http://www.psychologymania.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html>), terdapat lima karakteristik bermain peran, yaitu :

- a. Merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak.
- b. Didasari motivasi yang muncul dari dalam. Jadi anak melakukan kegiatan itu atas kemauannya sendiri.
- c. Sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban. Anak merasa bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternatif bagi kegiatan bermainnya.
- d. Senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental.

- e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan memperoleh teman sebanyak mungkin dan sebagainya

3. Tujuan Kegiatan Bermain Sentra Peran

Bermain peran memberikan kesempatan pada anak untuk memainkan peran-peran yang beragam dengan tujuan agar mereka mengerti, menghormati dan memiliki empati akan peran-peran yang ada disekitar mereka serta sikap-sikap positif lainnya pada diri anak dan merupakan bekal mereka dalam berinteraksi sosial di masyarakat. Neni Arriyani (2010:28) menyatakan :

Sentra bermain peran mendukung keseluruhan perkembangan anak. Membangun tujuh kecerdasan dasar, meningkatkan enam domain perkembangan berpikir anak (domain estetis, afeksi, kognisi, sosial, bahasa, dan psikomotor) dan nilai-nilai 18 sikap (mutu, hormat, jujur, bersih, kasih sayang, sabar, syukur, ihsan, disiplin, tanggung jawab, khusuk, rajin, berfikir positif, ramah, rendah hati, istiqomah, taqwa dan qana'ah).

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa sentra bermain peran akan mengembangkan tujuh kecerdasan dasar salah satunya yaitu kecerdasan bahasa, untuk meningkatkan perkembangan berpikir anak dan menumbuhkan nilai-nilai sikap sosial emosional dan moralitas pada anak. Tujuan kegiatan bermain sentra peran mengembangkan kemampuan berbahasa dan bermain peran atau *symbolic play* anak usia dini. Di sentra ini anak melakukan kegiatan bermain peran yang dapat melatih kemampuan; a) Mendengar, berbicara, pra-membaca dan pra-menulis (Bahasa), b) Memerankan suatu peran, menggunakan alat tertentu dan menyusun ide cerita, c) Percaya diri, keberanian, spontanitas, kerjasama, kompromi, reaksi emosi yang wajar, tenggang rasa, kepemimpinan dan inisiatif, d) Amal dan Ibadah: wudhu, shalat, salam, kalimat thoyyibah, mengenal Allah dan kisah Nabi, aklakul karimah.

Metode bermain peran bertujuan memberikan pendidikan pada anak untuk dapat; mengerti, menghormati dan memiliki empati serta sikap-sikap positif pada diri anak terhadap peran-peran yang ada di sekitar mereka. Dalam

hubungannya dengan hal tersebut, Tati Abdurrahman (<http://paud-sentra.blogspot.com/>) menyatakan, metode bermain peran bertujuan untuk :

- a. Melatih keberanian dan rasa percaya diri anak untuk mengaktualisasikan dirinya dalam permainan peran
- b. Memberi kebebasan kepada anak untuk berekspresi memerankan suatu peranan atau karakter yang sudah pernah anak temui
- c. Memberi rasa bahagia pada anak melalui permainan peran yang mereka ciptakan sendiri,
- d. Melatih motorik halus dan kasar anak melalui permainan-permainan yang ada di sentra
- e. Memberi kesempatan pada anak untuk mengasah bakat dan minatnya terhadap sesuatu terutama yang berkaitan dengan peran,
- f. Melatih kemandirian dan tanggung jawab anak,
- g. Memberi kesempatan pada anak untuk memahami peran anggota keluarga
- h. Melatih anak untuk menyortir benda (konsep matematika).

Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan bermain sentra peran adalah untuk mengembangkan aspek perkembangan anak, kemampuan berimajinasi, akhlaq sosialisasi dan berbahasa, percaya diri, keberanian, spontanitas, kerjasama, kompromi, reaksi emosi yang wajar, tenggang rasa, kepemimpinan dan inisiatif, melatih motorik kasar dan motorik halus anak.

4. Pentingnya Kegiatan Bermain Sentra Peran Bagi Perkembangan Anak

Kegiatan Bermain Sentra Peran dapat memberikan stimulasi secara keseluruhan dalam perkembangan anak yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Dalam hubungannya dengan hal ini Neni Arriyani (2010: 45), menyatakan :

Melalui pengalaman main peran yang kaya dan bermutu anak mendapatkan keuntungan/manfaat bagi perkembangan dirinya, antara lain :

- a. Kemampuan dalam berbahasa yang baik dan benar diantaranya:
 - 1) Pengungkapan kata-kata yang lebih baik seperti berbicara lebih jelas, mengungkapkan kalimat SPOK,
 - 2) Kosa kata yang lebih kaya seperti setiap bermain peran, kosa kata selalu bertambah, sebab setiap perubahan topik, kosakata baru muncul sesuai dengan topik pada tema yang ditentukan,
 - 3) Percakapan lebih banyak,
 - 4) Kemampuan berfikir

- yang tinggi, 5) Rasa ingin tahu lebih tinggi, 6) Kemampuan melihat sudut pandang orang lebih baik.
- b. Kemampuan dalam sosial emosional yang tinggi, meliputi;
- 1) Bermain dengan teman sebaya lebih banyak, 2) Kegiatan kelompok lebih banyak, 3) Mampu menyelesaikan masalah dengan bicara, 4) Kerjasama dengan teman sebaya lebih baik, 5) Agresi menurun, 6) Empati lebih banyak, 7) Pengendalian terhadap dorongan dari dalam diri lebih baik, 8) Meramalkan kecenderungan dan hasrat anak lain lebih baik.
- c. Memiliki kreatifitas dan imajinasi yang tinggi.
- 1) Inovasi lebih banyak, 2) Lebih imajinatif, 3) Memiliki rentang konsentrasi yang panjang, 4) Konsentrasi lebih panjang, 5) Kemampuan perhatian lebih besar.

Hal ini diperkuat lagi oleh pendapat Vygotsky dalam Neni Arriyani (2010:46), yang menyatakan bahwa: “Bermain peran mendukung munculnya dua kemampuan penting yaitu kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda, serta kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan flexibel. Dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan bermain sentra peran bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan dalam berbahasa yang baik dan benar, kemampuan berpikir tinggi, kemampuan dalam sosial emosional yang tinggi, memiliki kreatifitas dan imajinasi yang tinggi, memiliki rentang konsentrasi yang panjang, kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda, serta kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan flexibel, melatih keberanian dan rasa percaya diri anak, melatih motorik halus dan kasar, melatih kemandirian dan tanggung jawab anak.

B. Konsep Dasar Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini

1. Hakekat Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini

Pada hakekatnya kecerdasan dimiliki oleh setiap manusia sebagai fitrah dari Allah Swt, kita memiliki tujuh jenis kecerdasan yang berbeda- beda dan menggunakannya dengan cara yang sangat personal. Salah satu dari ketujuh kecerdasan itu adalah *Linguistic Intelligence* (kecerdasan berbahasa). Menurut Gardner (2010:10); Kecerdasan bahasa adalah;

Kecerdasan manusia yang utama yang sangat diperlukan bagi masyarakat manusia. Pernyataan tersebut menegaskan arti penting aspek retorika bahasa atau kemampuan untuk menyakinkan orang lain dari serangkaian tindakan, potensi dalam mengingat bahasa atau kemampuan untuk menggunakan bahasa dalam mengingat daftar atau proses, kapasitas bahasa untuk menerangkan konsep dan nilai metafora dalam melakukannya dan penggunaan bahasa untuk merefleksikan bahasa atau menggunakannya dalam analisis metalinguistik.

Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan bahasa sangat diperlukan manusia untuk menyakinkan orang lain. Dengan kecerdasan bahasa akan muncul potensi sehingga dapat menerangkan konsep dan menganalisisnya dengan bahasa yang digunakan. Dalam hal ini Neni Arryani (2010:19) menyatakan bahwa; “kecerdasan bahasa adalah kemampuan berbahasa secara lisan dan tulisan untuk mencapai beberapa tujuan.” Demikian juga Armstrong (2010: 55) menyatakan bahwa :

Kecerdasan bahasa adalah kecerdasan dalam mengolah kata atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik lisan maupun tertulis. Orang yang cerdas dalam bidang ini dapat berargumentasi, menyakinkan orang, menghibur atau mengajar dengan efektif lewat kata-kata yang diucapkannya. Kecerdasan ini mempunyai 4 ketrampilan, yaitu; menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Demikian pula Sujiono dalam (2010:57) mengatakan, bahwa; Materi kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan linguistik, antara lain; pengenalan abjad, bunyi, ejaan, membaca, menulis, menyimak, berbicara atau berdiskusi dan menyampaikan laporan secara lisan, serta bermain games atau mengisi teka-teki silang sederhana.

2. Tujuan Mempelajari Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini

Kecerdasan bahasa sangat berakar dalam perasaan kita mengenai kompetensi dan kepercayaan diri. Makin banyak anak-anak latihan dalam kecerdasan di tempat yang kondusif, makin mudah mereka mengembangkan ketrampilan-ketrampilan bahasa ini yang akan bermanfaat bagi mereka sepanjang hayat. Campbell dan Dickinson dalam Yuliani Nurani (2010: 57) menjelaskan bahwa; Tujuan pengembangan kecerdasan bahasa adalah agar anak, a. Mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, b. Memiliki

kemampuan berbahasa untuk menyakinkan orang lain, c. Mampu mengingat dan menghafal informasi, d. Mampu memberikan penjelasan, serta c. Mampu untuk membahas masalahnya sendiri.

Kemampuan yang terkait dengan kecerdasan berbahasa antara lain; a. Kelancaran berbicara dan bercerita, b. Penguasaan kosakata yang bervariasi (bermacam-macam), dan c. Kemampuan pada permainan yang terkait dengan kata dan bahasa. Untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak, ada berbagai permainan yang dapat diterapkan dengan harapan permainan yang dilakukan akan dapat menstimulasi dengan mengajak berkomunikasi atau berbicara sehingga anak mampu menyampaikan ide, harapan atau keinginannya. Berikut beberapa permainan yang dapat digunakan menurut Morning Sun dalam (<http://kloponom.wordpress.com/paud/kecerdasan-majemuk/kecerdasan-bahasa>) :

- a. Mengenalkan nama-nama benda yang dijumpai di sekitar anak, akan menambah kosa kata anak. Orang tua atau pendidik PAUD dapat mengenalkan nama benda yang dijumpai atau dilihat anak, baik benda hidup maupun benda mati seperti nama hewan, nama tumbuhan, nama kendaraan, nama pekerjaan atau profesi. Nama-nama benda dapat dikenalkan lewat gambar, disamping dapat menambah kosakata anak juga merangsang anak untuk bertanya dan mengemukakan perasaannya.
- b. Bercerita dari gambar. Sejak kecil orang tua dapat mengajak anak bercerita, bahkan sejak dalam kandungan banyak orang tua yang mengajak berbicara janin yang masih dalam kandungan. Kegiatan ini akan merangsang otak anak untuk mengenali berbagai macam ekspresi, demikian pula dalam kegiatan pembelajaran ataupun di dalam lingkungan keluarga, pendidik atau orang tua dapat mengajak anak bercerita, dapat dilakukan dengan gambar ataupun buku cerita. Banyak dijumpai buku-buku cerita khusus untuk anak usia dini seperti cerita tentang dunia binatang, cerita khayalan, cerita kepahlawanan, ataupun cerita yang berhubungan dengan agama. Bercerita tidak hanya dilakukan oleh orang tua, tetapi anak dapat pula diminta untuk bercerita dan orang tua mendengarkan. Kegiatan bercerita ini selain untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berbicara dan mengeluarkan pendapat juga untuk mengembangkan imajinasi anak dan kemampuan memahami perasaan orang lain.
- c. Bermain *puzzle* huruf. Permainan ini dibuat dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi rangkaian kata-kata. Melalui permainan ini anak dirangsang membuat rangkaian kata dari

huruf-huruf yang disediakan, juga untuk melatih penguatan memori terhadap huruf. Manfaat permainan ini dapat merangsang anak untuk berinteraksi dengan huruf dan kata sehingga anak akan menyukai kegiatan membaca.

Kiat untuk mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak usia dini menurut Sujiono (2010:57), antara lain dapat dilakukan dengan cara ;

- a. Mengajak anak berbicara sejak bayi. Anak memiliki pendengaran yang cukup baik sehingga sangat dianjurkan sekali berkomunikasi dan menstimulasi anak
- b. Membacakan cerita atau mendongeng sebelum tidur atau dapat dilakukan kapan saja sesuai situasi dan kondisi.
- c. Bermain mengenalkan huruf abjad dapat dilakukan sejak kecil, seperti bermain huruf-huruf sandpaper (amplas), anak dapat mengenali huruf dengan cara melihat dan menyentuhnya, disamping mendengarkan setiap huruf yang diucapkan oleh orang tua atau guru. Seiring dengan pemahaman anak akan huruf dan penggunaannya, yaitu dengan bermain kartu bergambar berikut kosakatanya.
- d. Merangkai cerita, sebelum dapat membaca tulisan, anak-anak umumnya gemar “membaca gambar anak ”. Berikan anak potongan gambar dan biarkan anak mengungkapkan apa yang ia pikirkan tentang gambar itu.
- e. Berdiskusi dan bertanya tentang berbagai hal yang ada disekitar anak, misalnya mungkin anak mempunyai pendapat sendiri tentang binatang peliharaan yang ada di rumah. Apapun pendapatnya, orang dewasa harus menghargai isi pembicaraannya.
- f. Bermain peran, ajaklah anak melakukan suatu adegan seperti yang pernah ia alami, misalnya saat berkunjung ke dokter. Bermain peran ini dapat membantu anak mencobakan berbagai peran sosial yang diamatinya. Memperdengarkan dan memperkenalkan lagu anak- anak, ajaklah anak ikut bernyanyi atau mendengarkan lagu dari kaset yang diputar. Kegiatan ini sangat menggembirakan anak, selain mempertajam pendengaran anak, memperdengarkan lagu juga menuntut anak untuk menyimak setiap lirik yang dinyanyikan yang kemudian anak menirukan lagu tersebut dan juga menambah kosa kata dan pemahaman arti kata bagi anak.

Pernyataan tersebut dapat dirumuskan bahwa tujuan mempelajari kecerdasan bahasa bagi anak usia dini adalah agar anak mampu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, Penguasaan kosakata yang bervariasi dengan berbagai macam media permainan, seperti bercerita/mendongeng, bermain

puzzle, memberikan stimulasi sejak bayi, memberikan kebebasan anak untuk berpendapat (berdiskusi) dan mengajak anak bermain peran.

3. Ciri-ciri Umum Perkembangan Kecerdasan Bahasa Anak

Ada beberapa ciri yang menunjukkan anak melakukan pemerolehan bahasa, yaitu; a. Belajar secara informal, b. Tidak dilaksanakan di sekolah, c. Dilakukan tanpa sadar dan dalam konteks bahasa yang bermakna, d. Melibatkan keterampilan, kemampuan memahami dan kemampuan menghasilkan tuturan, seperti keterampilan ketika anak mendengarkan, memahami, mengingat, meniru yang semuanya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pemerolehan bahasa.

Karakteristik perkembangan kemampuan berbahasa anak usia prasekolah menurut Allen dan Marot (2010: 132-133) adalah :

- a. Berbicara tentang benda, kejadian, dan seseorang yang tak ada di sekitarnya : “Rudi punya mobil-mobilan”.
- b. Berbicara tentang apa yang dilakukan orang lain: “Mama sedang memasak di dapur”.
- c. Menambah informasi mengenai apa yang baru dikatakan: “Iya, lalu ia rebut lagi mainanku”.
- d. Menjawab pertanyaan sederhana dengan tepat.
- e. Semakin banyak mengajukan pertanyaan, terutama tentang lokasi dan identitas benda atau orang.
- f. Menggunakan bentuk percakapan yang semakin banyak dan membuat percakapan terus berlanjut: “Lalu apa yang ia lakukan? “Bagaimana dia bisa bersembunyi?”
- g. Menarik perhatian orang terhadap dirinya, benda, atau kejadian di sekitarnya: “Lihat helikopterku datang”.
- h. Menyuruh orang lain melakukan sesuatu terlebih dahulu: “Ayo melompat ke dalam air. Kamu dulu.”
- i. Bisa melakukan interaksi sosial yang menjadi kebiasaan: “Hai,” “Tolong”.
- j. Berkomentar terhadap benda dan kejadian yang sedang berlangsung: “Ada kambing.”
- k. Kosakatanya meningkat, anak sudah mampu menggunakan 300 sampai 1000 kata.
- l. Mengucapkan sajak sederhana dan menyanyikan lagu.
- m. Mengucapkan perkataan yang jelas hampir setiap waktu.
- n. Mengucapkan frasa kata benda yang dikembangkan: “Anjing besar berwarna coklat.”

- o. Mengucapkan kata kerja dengan kata “sedang”, menggunakan pengulangan kata untuk bentuk jamak.
- p. Mengungkapkan kalimat negatif dengan menyelipkan kata “bukan” atau “tidak” sebelum kata benda atau kata kerja sederhana: “Bukan bajuku.”
- q. Menjawab pertanyaan mengenai benda atau kejadian yang dikenal anak: “Apa yang sedang kamu lakukan?” “Apa ini” dan “Di mana?”

Mencermati penjelasan di atas, dapat dirumuskan bahwa periode usia 2-4 tahun merupakan periode yang menakjubkan bagi anak dalam menguasai kata-kata, dimana anak senang dengan kata-kata, menggunakan kata-kata dengan bebas, anak senang bermain dengan bahasa bereksperimen dengan bahasa. Kata-kata yang paling sering digunakan adalah "Mengapa". Dengan kata ini anak akan mendapat jawaban dari orang dewasa, membantu memahami kata secara jelas, baik dengan guru, temannya, maupun orang dewasa lainnya. Biasanya anak lebih kreatif dan imajinatif. Belajar bahasa yang sangat krusial terjadi pada anak sebelum usia 6 tahun, oleh karena itu pendidikan anak usia dini merupakan wahana yang sangat penting dalam mengembangkan bahasa anak. Kondisi ini dapat digunakan oleh guru PAUD untuk menciptakan suatu program yang dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan berbahasa. Anak memperoleh bahasa dari lingkungan keluarga dan tetangga. Dengan bahasa yang mereka miliki pertumbuhan kosa kata akan tumbuh dengan cepat .

Adapun karakteristik kecerdasan verbal-linguistik menurut Annisa guru (<http://annisaguru.wordpress.com/2011/11/19/kecerdasan-linguisticverbal/>) adalah :

- a. Menyimak dan bereaksi terhadap bunyi, irama, warna, dan berbagai kata-kata yang diucapkan.
- b. Meniru bunyi, bahasa, bacaan, dan tulisan dari orang lain.
- c. Belajar melalui kemampuan menyimak, membaca, menulis dan berdiskusi.
- d. Menyimak secara efektif, mengerti, menafsirkan, mengartikan, dan mengingat apa yang telah dikatakan.
- e. Membaca secara efektif, mengerti, merangkum, mengartikan atau menjelaskan, dan mengingat apa yang telah dibaca.
- f. Berbicara secara efektif terhadap berbagai audiens tentang berbagai tujuan, dan mengetahui bagaimana cara berbicara dengan sederhana, fasih, persuasif, atau bersemangat pada saat-saat yang tepat.

- g. Menulis dengan efektif; mengerti dan menerapkan kaidah-kaidah tata bahasa, pengucapan, tanda-tanda baca, dan menggunakan perbendaharaan kata secara efektif.
- h. Memperlihatkan kemampuan dalam mempelajari bahasa-bahasa lain.
- i. Menggunakan kemampuan menyimak, berbicara, menulis dan membaca untuk mengingat berkomunikasi, berdiskusi, menjelaskan, membujuk, menciptakan pengetahuan, membangun makna, dan mencerminkan renungan pada bahasa itu sendiri.
- j. Berusaha meningkatkan kualitas penggunaan bahasanya sendiri.
- k. Memperlihatkan minat pada jurnalisme, puisi, penceritaan, perdebatan, pembicaraan, penulisan, atau penyuntingan. Menciptakan bentuk-bentuk linguistik baru atau karya-karya tulisan asli atau komunikasi lisan.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dirumuskan ciri-ciri umum perkembangan kecerdasan bahasa adalah anak dapat menyimak, mendengar, berbicara, membaca, menulis secara efektif dan mengungkapkan keinginannya dengan menggunakan bahasanya sendiri, kegiatan yang dilakukan cukup bervariasi dapat dilakukan anak melalui kegiatan bermain, bercerita, membaca sajak, anak-anak bernyanyi, musik yang pada akhirnya anak dapat menguasai kosa kata, berkomunikasi dengan baik dapat membaca dan menulis tanpa paksaan, karena anak senang melakukannya.

4. Pentingnya Mempelajari Kecerdasan Bahasa pada Anak

Strategi khusus untuk latihan dan mengembangkan keterampilan verbal menurut Linda Campbell, Bruce Campbell dan Dee Dickinson (2004:13) adalah sebagai berikut :

- a. Mendengar untuk belajar, melalui; 1). Kunci-kunci untuk mendengar dengan baik, 2) Mendengar cerita dan membaca nyaring, 3) Mendengarkan puisi, 4) Guru sebagai pembaca cerita atau pendongeng 5) Mendengar ceramah, 6) Berbicara 7) Siswa sebagai pembaca cerita, 8) Diskusi kelas, 9) Mengingat, 10) Laporan 11) Wawancara
- b. Membaca, meliputi; 1) Mencari bahan, 2) Kata-kata dalam kelas, 3) Membaca untuk memahami

- c. Menulis, meliputi ; 1) Kategori-kategori tulisan, 2) Menulis lintas kurikulum, 3) Mulai menulis, 4) Karya nyata tulisan, 5) Menulis kelompok.

Pernyataan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya kecerdasan bahasa pada anak usia dini harus dengan cara memberikan rangsangan yang menyenangkan, seperti mendengar untuk belajar, berbicara, membaca dan menulis.

III. METODOLOGI

A. Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Suatu penelitian harus dilakukan berdasarkan langkah-langkah terencana, terarah, sistematis dan berdasarkan fakta yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik yang digunakan dalam penelitian adalah, 1. Angket (questionare), 2. Observasi, 3. Studi Kepustakaan, 4. Wawancara.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah orangtua murid yang mewakili siswa Kelompok A dan B pada Kelompok Bermain Islam Terpadu Azizah di Kelurahan Cilendek Barat Kecamatan Bogor Barat Kota Bogor yang berjumlah 60 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling Jenuh (Sampel Total).

C. Hipotesis dan Uji Hipotesis.

Sebelum dilakukan pengujian terhadap hipotesis, maka terlebih dahulu ditetapkan hipotesis yang akan diuji, yaitu ;

H_0 = Tidak terdapat Pengaruh dari kegiatan bermain sentra peran terhadap Perkembangan kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini Pada Kelompok Bermain Islam Terpadu Azizah di Kelurahan Cilendek Barat Kecamatan Bogor Barat Kota Bogor .

H_1 = Terdapat Pengaruh dari kegiatan bermain sentra peran terhadap Perkembangan kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini Pada Kelompok

Bermain Islam Terpadu Azizah di Kelurahan Cilendek Barat Kecamatan Bogor Barat Kota Bogor.

1. Uji Koefisien Korelasi Product Moment.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan model matematis koefisien korelasi product moment person, dengan rumus sebagaimana dikemukakan

akan Ellen G. Sitompul (2007 : 67) sebagai berikut :

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[(n\sum x^2) - (\sum x)^2][(n\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

2. Uji Koefisien Diterminan.

Uji koefisien determinan dilakukan dengan cara mengkuadratkan nilai r (r^2). Koefisien determinasi merupakan bagian dari keragaman total variabel tidak bebas Y yang dapat diterangkan atau diperhitungkan oleh keragaman variabel bebas X , pernyataan yang dapat diterangkan dinyatakan dalam persen (%), dengan model matematis yang dikemukakan oleh Ellen G. Sitompul (2007 : 67) yaitu ; $KD = r^2 \times 100\%$

3. Uji Signifikan Pengaruh

Untuk mengetahui penerimaan dan penolakan hipotesis nol (H_0), maka dilakukan uji signifikansi nilai r yaitu dengan cara melakukan perhitungan nilai t (t_{hitung}), kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada kurva distribusi normal ($t_{student}$) untuk uji 2 arah dengan taraf nyata 5%, pada derajat bebas (*degree of freedom*) $n-2$. Secara sistematis t_{hitung} dirumuskan sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

4. Uji Persamaan Garis Regresi

Untuk mengetahui seberapa besar nilai/skor yang ditimbulkan oleh Kegiatan Bermain Sentra Peran terhadap Perkembangan Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini, akan dilihat dalam bentuk persamaan garis regresi linear sederhana, dengan model matematis sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

IV. Pembahasan Hasil Penelitian

A. Pengolahan Data Hasil Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah Orang Tua siswa Kelompok Bermain Islam Terpadu Azizah Kelurahan Cilendek Barat Kecamatan Bogor Barat, Kota Bogor yang berjumlah 60 orang. Metode pembelajaran yang digunakan di KB IT Azizah yaitu bermain sambil belajar (KTSP 2007) yang terintegrasi dengan pendidikan keimanan dan ketaqwaan dengan pendekatan Metode Sentra dan Lingkaran melalui sentra-sentra bermain ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak (kecerdasan jamak) melalui bermain yang terarah. Metode ini menciptakan *setting* pembelajaran yang merangsang anak untuk aktif, kreatif, dan terus berfikir dengan menggali pengalamannya sendiri (bukan sekedar mengikuti perintah, meniru, atau menghafal). Sentra-sentra kegiatan yang dikembangkan dan berjalan efektif, yaitu: a. Sentra Ibadah, b. Sentra Balok, c. Sentra Persiapan, d. Sentra Peran, e. Sentra Musik dan olah tubuh, f. Sentra Bahan Alam dan Zat Cair.

1. Metode Pembelajaran Sentra Peran (X).

Dalam penelitian ini kegiatan bermain sentra peran merupakan variabel bebas (X), variabel ini mengungkapkan berbagai pernyataan yang berkaitan dengan kegiatan bermain sentra peran, bermain di sentra-sentra kegiatan, kegiatan pada proses pembelajaran sentra dan peranan guru dalam proses pembelajaran sentra bermain persan. Data yang terkumpul berjumlah 60 (enam puluh) unit, dan telah diperoleh skor sebagai berikut:

- a. Skor tertinggi adalah 96, Skor terendah adalah 63, dan Range = skor tertinggi – skor terendah ($96 - 63 = 33$)
- b. $I = 1 + 3,3 \log N = 1 + 3,3 \log 60 = 1 + 3,3 (1,7782) = 1 + 5,8681 = 6,8681$ dibulatkan ke atas = 7
- c. $C_i = R/i + 1 = 33/7 + 1 = 4,714 + 1 = 5,714$ dibulatkan ke atas = 6
 $C_i = \text{Jumlah kelas data} = 6$
- d. Rata-rata hitung (mean) skor responden 73,45, sedangkan rata-rata hitung skor pertanyaan $73,45/20 = 3,67$ (jumlah item pertanyaan 20)

e. Standar Deviasi Variabel X

$$S_x = \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1}} \quad S_x = \sqrt{\frac{910,903}{60-1}} \quad S_x = \sqrt{15,439} \quad S_x = 3,929$$

f. Data di atas dapat dilakukan uji normalitas data dan menunjukkan bahwa distribusi skor yang diperoleh dalam variabel X (kegiatan bermain sentra peran) relatif menyebar, dengan kelompok data terbesar berada pada skor 66 – 72 yaitu sebanyak 28 responden atau setara dengan 46,66%, sedangkan kelompok data terkecil berada pada skor 80-86, sebanyak satu (1) responden setara dengan 1,6 %.

2. Perkembangan Kecerdasan bahasa Anak (Y).

Perkembangan bahasa anak merupakan variabel terikat atau terpengaruh (Y). Pada variabel ini dikemukakan berbagai pernyataan yang terkait dengan kemampuan berbahasa anak usia dini, sebanyak 60 (enam puluh) orang, diperoleh skor, sebagai berikut ;

- Skor tertinggi 94, Skor terendah 64, dan Range = skor tertinggi – skor terendah (94 – 64 = 30)
- $I = 1 + 3,3 \log N = 1 + 3,3 \log 60 = 1 + 3,3 (1,7782) = 1 + 5,8681 = 6,8681$ dibulatkan ke atas = 7
- $C_i = R/i + 1 = 30/7 + 1 = 4,28 + 1 = 5,28$, dibulatkan ke bawah = 5
- Rata-rata hitung (mean) skor responden 74,967, sedangkan rata-rata hitung skor pertanyaan $74,967/20 = 3,75$ (jumlah item pertanyaan 20)
- Standar Deviasi Variabel Y ;

$$S_y = \sqrt{\frac{\sum(y-\bar{y})^2}{n-1}} \quad S_y = \sqrt{\frac{2488,695}{60-1}} \quad S_y = \sqrt{42,181} \quad S_y = 6,495$$

- distribusi skor variabel Y relatif menyebar, dengan kelompok data terbesar berada pada skor 70-76 yaitu sebanyak 34 responden atau setara dengan 56,6%, dan kelompok data terkecil berada pada skor 91 – 97 atau setara dengan 5%.

3. Perbandingan Homogenitas Data.

Perbandingan homogenitas data dilakukan dengan cara membandingkan nilai standar deviasai variabel X (Kegiatan bermain sentra peran) terhadap

variabel Y (Perkembangan kecerdasan bahasa anak usia dini). Dari hasil perhitungan dapat dilihat bahwa nilai standar deviasi variabel X adalah 3,929 dan standar deviasi variabel Y adalah 6,495. Hal ini menunjukkan bahwa variabel X lebih homogen dibandingkan dengan data variabel Y ($3,929 < 6,495$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa jawaban responden pada variabel X lebih homogen dibandingkan dengan jawaban responden pada variabel Y.

4. Perhitungan Korelasi.

Untuk mengetahui Bagaimana Pengaruh Kegiatan Bermain Sentra Peran Terhadap Perkembangan Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini di KB IT Azizah Kelurahan Cilendek Barat Kecamatan Bogor Barat Kota Bogor, maka dilakukan penyebaran angket kepada 60 responden, hasilnya diperoleh data korelasi *product moment* seperti berikut:

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

$$r = \frac{60(332.601) - (4.407)(4.498)}{\sqrt{[60(326.721) - (4.407)^2][60(339.688) - (4.498)^2]}}$$

$$r = \frac{19.956.060 - 19.822.686}{\sqrt{[19.603.260 - 19.421.649][20.376.480 - 20.232.004]}}$$

$$r = \frac{133.374}{\sqrt{[181.611]-[144.476]}}, r = \frac{133.374}{\sqrt{2.623.843.084}}, r = \frac{133.374}{161.982,81}$$

$$r = 0,823$$

Dari perhitungan *product moment* diperoleh nilai r_{hitung} sebesar 0,823 yang menandakan adanya pengaruh dari kegiatan bermain sentra peran terhadap kecerdasan bahasa anak usia dini. Tabel normalitas angka 0,823 berada pada interval 0,80 – 1,000, hal ini menandakan bahwa pengaruh kegiatan bermain sentra peran terhadap kecerdasan bahasa anak usia dini **sangat kuat**.

Untuk menyatakan apakah hubungan ini cukup berarti ? Maka besarnya r_{hitung} dibandingkan dengan r_{tabel} . Nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 5%, dengan $n = 60$ sebesar 0.254. Ini berarti $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,823 > 0,254$). Dari hasil tersebut

dapat disimpulkan bahwa pengaruh kegiatan bermain sentra peran terhadap perkembangan kecerdasan bahasa anak usia dini **sangat kuat**.

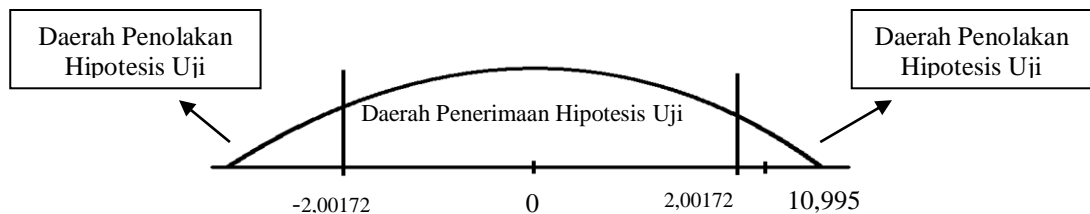
5. Koefisien korelasi dengan uji “t”

Koefisien korelasi (kekuatan pengaruh) dapat diuji dengan mempergunakan t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} , dengan rumus ;

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}, t = \frac{0,823\sqrt{60-2}}{\sqrt{1-(0,823)^2}}, t = \frac{0,823\sqrt{58}}{\sqrt{1-0,68}}, t = \frac{(0,823)(7,615)}{\sqrt{0,32}}$$

$$t = 10,995t = \frac{6,267}{0,57} \rightarrow t_{hitung}$$

Dari data di atas diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,995 jika dikonsultasikan pada $\alpha = 5\%$ (0,05) atau pada tingkat kepercayaan 95% dan dk ($n-2 = 60-2$), dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,995 > 2,00172$). Hal ini menunjukkan adanya pengaruh dari kegiatan bermain sentra peran terhadap kecerdasan bahasa anak usia dini, dengan posisi kurva normal.



Dengan demikian maka penelitian ini menolak Hipotesis nol (H_0) ; “Tidak Terdapat Pengaruh dari Kegiatan Bermain Sentra Peran terhadap Perkembangan Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini KB IT Azizah di Kelurahan Cilendek Barat Kecamatan Bogor Barat Kota Bogor dan menerima Hipotesis alternative (H_i) ; “Terdapat Pengaruh dari Kegiatan Bermain Sentra Peran terhadap Perkembangan Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini pada KB IT Azizah di Kelurahan Cilendek Barat Kecamatan Bogor Barat Kota Bogor .

6. Perhitungan Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui kontribusi variabel X terhadap variabel Y, maka dilakukan perhitungan koefisien determinasi sebagai berikut:

$$KD = r_{xy}^2 \times 100\% = (0,0829)^2 \times 100\% = 0,69 \times 100\% = 69 \%$$

Angka tersebut menunjukkan tingkat pengaruh variabel X (kegiatan bermain sentra peran) terhadap variabel Y (Perkembangan kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini) sebesar 69%. Ini artinya kegiatan bermain sentra peran memberikan kontribusi terhadap Perkembangan Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini sebesar 69%, sisanya sebesar 31% disebabkan oleh faktor lain, diantara pola asuh dan latar belakang pendidikan orang tua.

7. Menguji Regresi Linier Sederhana

Regresi Linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau pun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Dalam hal ini akan diuji hubungan kausal antara variabel X (kegiatan bermain sentra peran) dengan variabel Y (kecerdasan bahasa anak usia dini). Persamaan garis regresinya adalah $Y = a + bX$,

Y = Variabel dependen (Kecerdasan bahasa anak usia dini)

X = Variabel independen (Kegiatan bermain sentra peran)

a = Konstanta regresi, artinya harga Y = a, bila X = 0

b = Koefisien regresi (angka arah), yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila b (+) maka Y naik, dan bila b (-) maka Y terjadi penurunan. Nilai a dan nilai b, diperoleh dari hasil perhitungan.

Dari hasil perhitungan di atas diperoleh nilai a = 21,02 dan nilai b = 0,73 maka persamaan garis regresinya adalah : $Y = a + bX \rightarrow Y = 21,02 + 0,73X$. Hal ini memperlihatkan bahwa, apabila tidak ada kegiatan bermain sentra peran, maka anak akan memiliki perkembangan kecerdasan bahasa sebesar 21,02 satuan skor, sedangkan apabila kegiatan bermain sentra peran diterapkan, maka untuk setiap kenaikan satu satuan skor kegiatan bermain sentra peran, kecardasan bahasa anak usia dini pada Kelompok Bermain Islam Terpadu Azizah cenderung meningkat sebesar 0,73 satuan skor. Dari hasil analisis garis regresi linear, memiliki kesesuaian dengan analisis koefisien korelasi product moment pearson yaitu kegiatan bermain sentra peran memiliki pengaruh positif

dan signifikan dengan perkembangan kecerdasan bahasa anak pada KB IT Azizah di Kelurahan Cilemdek Barat Kecamatan Bogor Barat Kota Bogor.

B. Simpulan.

Main peran merupakan kegiatan yang nyata, dengan berimajinasi, bermain pura-pura, dan berfantasi. Anak akan bermain peran sesuai dengan pengalaman yang dimiliki, mulai dari lingkungan terdekat, yaitu keluarga hingga lingkungan sekitar. Tema yang diambil tentang masalah yang dekat dengan kehidupan anak. Sementara itu Kecerdasan Bahasa merupakan kemampuan menyampaikan laporan secara lisan maupun secara tulisan dengan cara pengenalan abjad, bunyi, ejaan, membaca, menulis, menyimak, berbicara atau berdiskusi.

Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan yang berpengaruh terhadap kecerdasan bahasa anak usia dini, dalam hal ini peranan orang tua dan pendidik sangat penting dalam mengembangkan kecerdasan bahasa anak, tentunya dengan berbagai macam kegiatan bermain yang mendukung perkembangan kecerdasan bahasa anak usia dini .

1. Dari Hasil penelitian terhadap jawaban 60 orang responden, diperoleh data bahwa pengaruh kegiatan bermain sentra peran terhadap perkembangan kecerdasan bahasa anak usia dini mendapatkan hasil yang signifikan yakni berada pada level **sangat kuat**. Dari data yang diperoleh nilai rata-rata hitung (mean) untuk responden variabel X sebesar 73,45. Sedangkan rata-rata hitung skor pertanyaan $73,45/20 = 3,63$ dibulatkan menjadi 4. Hal ini menunjukkan bahwa para responden secara umum menyatakan setuju dengan pernyataan – pernyataan yang ada pada variabel X

2. Perkembangan kecerdasan anak usia dini, dari data yang diperoleh nilai rata-rata hitung (mean) untuk responden sebesar 74,967. Sedangkan rata-rata hitung skor pertanyaan $74,967/20 = 3,75$ dibulatkan keatas menjadi 4. Hal ini menunjukkan bahwa responden setuju dengan pernyataan-pernyataan yang ada pada variabel Y.

3. Nilai korelasi product moment, $r = 0,823$. Berdasarkan tabel interpretasi koefisien korelasi product moment menunjukkan bahwa pengaruh kegiatan bermain sentra peran terhadap Perkembangan Kecerdasan Bahasa Anak Usia Dini adalah **sangat kuat**. Apabila nilai r_{hitung} ini dikonsultasikan pada r_{tabel} pada taraf nyata 95% maka diperoleh $r_{tabel} = 0,254$, menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($r_{hitung} 0,823 > r_{tabel} 0,254$), dengan demikian dapat disimpulkan Pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y pada taraf nyata ($\alpha = 0,05$) atau tingkat kepercayaan 95 % dinyatakan **sangat kuat**.

4. Selanjutnya koefisien korelasi tersebut diuji dengan mempergunakan t_{hitung} pada taraf nyata 5% ($\alpha = 0,05$) atau pada tingkat kepercayaan 95%. Hasil t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} . Dari perhitungan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,995 , apabila t_{hitung} ini dikonsultasikan pada t_{tabel} pada taraf nyata 0,05 dengan derajat bebas 60 ($n-2 = 60-2 = 58$) diperoleh nilai $t_{tabel} 2,00172$. Dengan demikian $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} . Berarti nilai t_{hitung} berada pada wilayah penolakan hipotesis nol, dengan kata lain hipotesis nol (H_0) **ditolak** dan hipotesis alternatif (H_1) **diterima**.

5. Hasil perhitungan Koefisien Determinasi (KD) diperoleh nilai 69%. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh kegiatan bermain sentra peran terhadap kecerdasan bahasa anak usia dini pada KB IT Azizah di Kelurahan Cilendek Barat Kecamatan Bogor Barat Kota Bogor sebesar 69% sedangkan sisanya sebesar 31% disebabkan oleh faktor-faktor lain, diantaranya oleh faktor pola asuh dan latar belakang pendidikan orangtua.

6. Persamaan garis regresi linier sederhana $Y=a+bX$. Dari hasil perhitungan di atas diperoleh nilai $a = 21,02$ dan nilai $b = 0,73$ maka persamaan garis regresinya adalah $:Y= a + bX \rightarrow Y= 21,02 + 0,73X$. Hal ini memperlihatkan bahwa, apabila tidak adanya kegiatan sentra main peran, maka anak usia dini akan memiliki perkembangan kecerdasan bahasa sebesar 21,02 satuan skor, sedangkan apabila pendidik memberikan kegiatan bermain sentra peran yang lebih kepada anak usia dini, maka untuk setiap kenaikan satu satuan

skor kegiatan bermain sentra peran cenderung meningkatkan kecerdasan bahasa anak usia dini pada KB IT Azizh sebesar 0,73 satuan skor.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohman, Tati. (2011), *Pendidikan Anak Usia Dini*. www.paud-sentra.blogspot.com/
- Alif, Mohamad Zaini. (2008), *Mainan dalam Budaya Masyarakat Indonesia*. Direktorat Jendral Pendidikan Nonformal dan Informal Kemendiknas RI, Jakarta.
- Arriyani, Neni dan Wismiarti. (2010), *Sentra Main Peran*. Pustaka Al-Falah, Jakarta.
- Campbell, Linda, Bruce Campbell dan Dee Dickinson. (2005), *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Intuisi Press, Depok.
- Departemen Pendidikan Nasional (2007), *Pedoman Penerapan Pendekatan Beyond Centers and Circle Time (BBCT) dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Kemendiknas RI, Jakarta.
- _____ (2006), *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Sekretariat Jendral Depdiknas. Citra Umbara, Bandung.
- Hasan, Maimunah. (2009), *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Diva Press, Jogjakarta.
- Hatimah, Ihat dkk. (2008), *Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Herawati, Netti. (2005), *Buku Pendidikan Anak Usia Dini*. Quantum, Pekanbaru.
- Hoerr, Thomas R. (2007), *Buku Kerja Multiple Intelligences*. Penerbit Kaifa, Bandung.
- Margono. (2007), *Metologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Mutiah, Dima. (2010), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana, Jakarta.
- Rahardjo, M Nuch dkk. (2003), *Buletin Pendidikan Anak Usia Dini (Menu Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini)*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Kemendiknas RI, Jakarta.

Semiawan, Conny, (2002), *Buletin Pendidikan Anak Usia Dini Edisi Perdana*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Kemendiknas RI, Jakarta.

Sugiyono. (2006), *Metode Penelitin Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Reaserch & Developement*. Alfabeta, Bandung.

Sujiono, Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono. (2009), *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks, Jakarta.

Tedjasaputra, Mayke S. (2001), *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Grasindo, Jakarta.

Sumber lain ;

[Annisa, \(2011\), *Kecerdasan Linguistik*. www.annisaguru.wordpress.com/2011/11/19/kecerdasan-linguisticverbal/](http://www.annisaguru.wordpress.com/2011/11/19/kecerdasan-linguisticverbal/)

[Al-Maqassary, Ardi. \(2012\), *Pengertian Bermain Peran*, www.psychologymania.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html.](http://www.psychologymania.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html)

[Sun, Morning. \(2011\), *Kecerdasan kloponom*.wordpress.com/paud/kecerdasanmajemuk/kecerdasan-bahasa](http://kloponom.wordpress.com/paud/kecerdasan-majemuk/kecerdasan-bahasa)

[Yayasan Pendidikan Islam Nasima. \(2012\), *Pembelajaran PAUD*. www.nasimaedu.com](http://www.nasimaedu.com)