

## **Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Peningkatan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini**

**Wilda Fathia<sup>1,\*</sup> Restu Yuningsih<sup>2</sup> Vivi Indriyani<sup>3</sup> Hani Melda Asrul Fitri<sup>4</sup>**

UIN Mahmud Yunus Batusangkar<sup>1, 2, 4</sup>

Universitas Negeri Padang<sup>3</sup>

\*Corresponding Author. E-mail: [wildafathia@uinmybatusangkar.ac.id](mailto:wildafathia@uinmybatusangkar.ac.id)

Submitted: 14 Oct 2023

Revised: 12 Dec 2023

Accepted: 20 Dec 2023

**Abstract.** Linguistic intelligence is one aspect that must be stimulated and utilized appropriately from an early age. Because young children often imitate what they hear and see. However, not all children are optimal in developing their linguistic intelligence. Several things related to linguistic intelligence include being able to convey what is thought through verbal means in the form of words. Therefore, children's learning processes need to be modified by applying role-playing learning methods. This research aims to prove the application of role playing in improving children's linguistic intelligence. This type of research is an experiment with a one group pretest and posttest design. The data for this research are scores from observations of children's linguistic intelligence. The research results show that the application of role playing methods in learning is proven to be able to improve and develop the linguistic intelligence of young children.

**Keywords:** *Linguistic Intelligence, Role Playing, Early Childhood*

**Abstrak.** Kecerdasan linguistik merupakan salah satu aspek yang harus distimulasi dan dikembangkan secara tepat semenjak anak usia dini. Sebab, anak usia dini sering mencontoh hal yang disimak dan dilihatnya. Namun, tidak semua anak optimal dalam mengembangkan kecerdasan linguistinya. Beberapa hal yang terkait kecerdasan linguistik di antaranya mampu menyampaikan hal yang difikirkan melalui sarana verbal berupa kata-kata. Oleh karena itu, proses pembelajaran anak perlu dimodifikasi dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan penerapan bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan linguistik anak. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *one group pretest and posttest*. Data penelitian ini adalah skor hasil observasi kecerdasan linguistik anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan linguistik anak usia dini.

**Kata Kunci:** *Kecerdasan Linguistik, Bermain Peran, Anak Usia Dini*

### **Pendahuluan**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan dasar bagi anak di bawah usia 6 tahun (Kusumawardani & Dimiyati, 2021). Pendidikan tersebut merupakan hal penting bagi anak karena anak berada pada fase golden age (masa keemasan) (Oktaviana et al., 2021; Yuliyanto et al., 2020). Fase ini merupakan masa bagi anak untuk mengembangkan diri karena anak mulai peka saat menerima stimulus dari orang tua ataupun guru. Dengan demikian, fase golden age menjadi waktu terbaik untuk

merangsang dan mengembangkan potensi anak (Sabita & Sari, 2021; Kusumawardani & Dimiyati, 2021; Oktaviana et al., 2021).

Pengembangan potensi anak usia dini dapat dioptimalkan melalui jenjang PAUD (Rizky et al., 2023) Sebab, pada jenjang PAUD terdapat beberapa aspek perkembangan anak yang harus dioptimalkan, seperti aspek kognitif, bahasa, sosial, emosional, fisik, dan motorik (Ramlah et al., 2023). Kemudian, salah satu tujuan PAUD adalah membantu pertumbuhan dan perkembangan umum anak atau menitikberatkan pada perkembangan semua aspek kepribadian anak (Agusmiati et al., 2021). Selain aspek tersebut, beberapa hal yang juga perlu dikembangkan pada usia PAUD adalah nilai agama, moral, sosial, seni, dan kecerdasan linguistik (Oktaviana et al., 2021).

Salah satu hal yang berperan penting pada potensi anak adalah kecerdasan linguistik (Hayun & Haryati, 2020). Kecerdasan linguistik merupakan kemampuan khusus yang dimiliki seseorang untuk mengolah dan menggunakan kata-kata secara efektif, baik lisan maupun tulisan (Dawamah et al., 2022). Kecerdasan linguistik sendiri merupakan kemampuan khusus seseorang dalam hal mengolah kata-kata dengan baik dan efektif baik secara verbal maupun nonverbal untuk mempengaruhi dan memanipulasi perkataan (Zulfitriya & Fadhila, 2021). Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan linguistik adalah mampu mendengarkan kata-kata, meniru kata-kata, selalu belajar mendengarkan, menulis, berdiskusi, menulis, membaca, dan menjelaskan (Marlina, 2019). Kemudian, kecerdasan linguistik anak dapat diamati dari proses komunikasi yang dilakukan dengan teman atau pun guru di kelas (Az-Zahra et al., 2022). Hal tersebut menjadi dasar bagi anak untuk mempersiapkan dirinya pada tahapan membaca, menulis, dan berhitung (Fitriana et al., 2022).

Diperlukan kerjasama antara guru dan orang tua untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak. Kecerdasan linguistik pada anak perlu dikembangkan agar anak memiliki kesiapan yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya dalam mengungkapkan bahasa (Umiarso et al., 2021). Pengoptimalan kecerdasan linguistik pada anak usia dini berdampak pada pemahaman tata bahasa yang baik. Selain itu, anak juga belajar untuk mengungkapkan informasi yang diperoleh (Az-Zahra et al., 2022).

Dibutuhkan proses pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan rangsangan dan menerapkan metode tertentu sehingga kecerdasan linguistik anak menjadi optimal (Handayani et al., 2021). Kegiatan belajar mengajar dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat mampu mengembangkan kecerdasan linguistik dalam kemampuan mengungkapkan bahasa (Fitriana et al., 2022).

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan linguistik anak adalah metode bermain peran (Rizky et al., 2023). Bermain merupakan sarana bagi anak untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang dipersiapkan untuk masa depan (Doberstein, 2020; Doğantan, 2020; Abeditehrani et al., 2021). Melalui metode ini anak dapat mengekspresikan perasaannya dengan menyenangkan (Ismayyah, 2022). Bermain peran merupakan bentuk proses belajar sembari bermain dengan cara anak memainkan peran tertentu (Istiharini, 2019). Proses pembelajaran seperti ini menjadi penting bagi anak karena dapat membantu mengaktifkan semua kebutuhan perkembangan anak, di antaranya emosi, sosial, kognitif, afektif, motorik, dan bahasa (Doğantan, 2020; Fitriana et al., 2022; Suryana et al., 2023).

Selain itu, metode bermain peran juga membuat anak berinteraksi dengan teman sebaya sehingga membantu dirinya untuk memperkaya kosakata dan meningkatkan kecerdasan linguistik (Agustin et al., 2021; Rizky et al., 2023; Teni et al., 2023). Secara tidak langsung, anak belajar berbahasa dalam bermain peran (Mulyana & Wardhana, 2022). Melalui bermain peran, anak diharapkan dapat membangun kemampuan untuk menghadapi pengalaman melalui situasi yang tepat (Doberstein, 2020).

Metode bermain peran ini dapat diterapkan di RA Al-Hakim Padang Kadok, Pasaman Barat. Sebab, berdasarkan hasil pengamatan, anak belum maksimal dalam mengembangkan kecerdasan linguistiknya. Anak masih kesulitan menjawab pertanyaan atau pun bertanya kepada guru. Selain itu, anak juga belum maksimal dalam menceritakan kejadian yang dialaminya. Tidak hanya itu, kemampuan anak berkomunikasi dengan teman sebaya juga belum optimal. Anak masih sering mengabaikan lawan bicaranya. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berkomunikasi anak belum terstimulasi dengan baik. Dengan demikian, perlu diberikan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak dengan melakukan kegiatan bermain peran (Dwi et al., 2017).

Penelitian yang terkait dengan kecerdasan linguistik atau pun metode bermain peran pernah dilakukan oleh Ramlah et al. (2023) yang menyimpulkan bahwa kecerdasan linguistik anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *flash card*. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Rizky et al. (2023). Hasil penelitian ini adalah bermain peran dapat mempengaruhi pertumbuhan kecerdasan interpersonal siswa. Kemudian, penelitian Dawamah et al. (2022), yang menyimpulkan metode bercerita khususnya dongeng anak mampu meningkatkan pendidikan karakter dan kecerdasan linguistik siswa di sekolah dasar. Selain itu, Mulyana & Wardhana (2022) juga meneliti penerapan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa. Hasil penelitian menyimpulkan melalui bermain peran, kemampuan berbahasa siswa menjadi meningkat dan faktor pendukung dalam perkembangan bahasa siswa adalah faktor kognitif serta lingkungan sosial anak.

Beberapa penelitian tersebut menjelaskan pentingnya kegiatan bermain peran untuk meningkatkan potensi anak usia dini, baik untuk perkembangan bahasa ataupun memahami hal lain. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, yaitu pada aspek, tempat, dan pendekatan penelitian. Penelitian sebelumnya meneliti kecerdasan linguistik berbasis media *flash card* serta menerapkan kegiatan bermain peran untuk kecerdasan personal serta kemampuan bahasa siswa. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini. Hasil penelitian ini melengkapi dan memberi penguatan terhadap hasil penelitian sebelumnya.

Berdasarkan beberapa penelitian dan permasalahan yang sudah dikemukakan, peneliti menerapkan kegiatan bermain peran pada siswa RA Al-Hakim Padang Kadok. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kecerdasan linguistik anak setelah diterapkan sebuah metode bermain peran.

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan tipe *one group pretest-posttest* yang tidak memperlakukan kelompok kontrol,

melainkan satu kelompok saja (Sugiyono, 2012). Pada penelitian ini, dilakukan tes awal sebelum diterapkannya perlakuan metode bermain peran yaitu *pretest*. Selanjutnya *treatment* berupa perlakuan metode bermain peran, dan tes akhir *posttest* sesudah diterapkan kegiatan bermain peran. Penelitian ini dilakukan di RA Al-Hakim Padang Kadok. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Jumlah sampel adalah 21 anak. Dengan demikian, sumber data pada penelitian ini adalah siswa RA.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dengan menggunakan instrumen penelitian lembar observasi. Data pada penelitian ini adalah skor perolehan hasil observasi yang sudah dilakukan saat *pretest* dan *posttest*. Skor tersebut ditetapkan berdasarkan empat kategori, yaitu sangat mampu, mampu, kurang mampu, dan tidak mampu dalam hal penguasaan kecerdasan linguistik. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah uji n-gain dan uji t atau hipotesis.

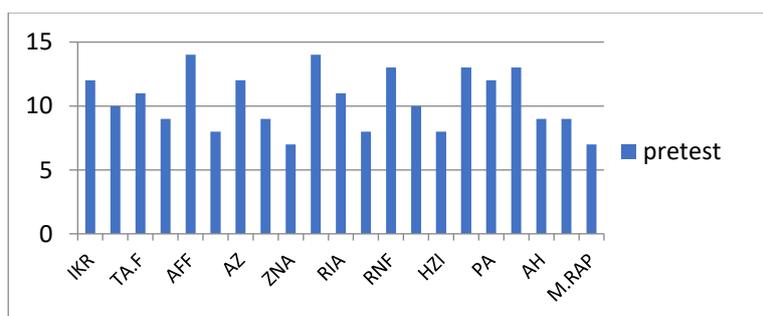
## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan kegiatan bermain peran terhadap kecerdasan linguistik anak. Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu *pretest* dan *posttest*. Penjabaran tahapan tersebut, dijabarkan sebagai berikut.

### **Pretest kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun**

Tahapan pertama pada penelitian ini adalah memberikan *pretest*. Tahap ini dilakukan sebelum dilaksanakan penerapan atau *treatment* metode bermain peran pada anak usia 5 s.d. 6 tahun. Pelaksanaan tahap pertama bertujuan untuk melihat dan menganalisis kemampuan awal anak tentang penguasaan kecerdasan linguistik. Kegiatan yang dilakukan adalah guru menyampaikan sebuah cerita kepada anak, kemudian mereka menjawab informasi dari cerita yang disampaikan dan saling bercerita. Namun, hasil *pretest* menunjukkan anak belum memiliki perkembangan kecerdasan linguistik yang maksimal.

Berdasarkan hasil *pretest*, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan linguistik anak berada di beberapa kategori, yaitu 2 anak (10%) memiliki kecerdasan linguistik yang berkembang sesuai harapan. Sementara itu, 14 anak (67%) berada pada kategori mulai berkembang, dan 5 anak (23%) berada pada kategori belum berkembang. Dengan demikian, anak yang berada pada kategori mulai berkembang perlu ditingkatkan. Hasil tersebut ditampilkan pada Gambar 1 berikut.

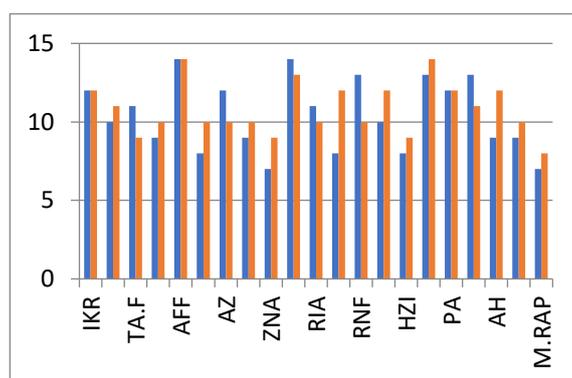


Gambar 1. Hasil tes awal (*pretest*)

Berdasarkan Gambar 1, kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun masih berada pada kategori sedang berkembang atau kurang mampu. Hal tersebut menjadi dasar perlunya dilakukan *treatment* metode bermain peran untuk membantu meningkatkan kecerdasan linguistik anak.

### Pelaksanaan *Treatment*

Pelaksanaan *treatment* pada anak usia 5-6 tahun dilakukan dengan penerapan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan linguistik. Hasil dari pelaksanaan *treatment* dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.

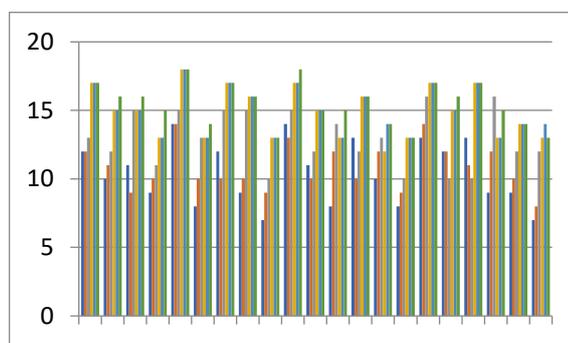


Gambar 2. Hasil tes awal (*treatment* I) kecerdasan linguistik

Berdasarkan Gambar 2, terlihat bahwa skor terendah yang diperoleh adalah 5 dan skor tertinggi adalah 13. Hal tersebut dapat dilihat bahwa 2 anak berada pada kategori belum berkembang, 17 anak berada pada kategori mulai berkembang, dan 2 anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil *pretest* dan *treatment* 1, terlihat perbedaan hasil kecerdasan linguistik anak. Setelah diberikan *treatment* I, terdapat peningkatan kecerdasan linguistik anak dengan menerapkan metode bermain peran.

### *Post-test* kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun

Setelah dilaksanakan *post test* didapatkan skor terendah 13 dan skor tertinggi yaitu 18. Selanjutnya, skor akhir yang diperoleh adalah 325 dengan rata-rata 15,47. Hal tersebut dapat dirinci sebagai berikut, anak yang berada pada kategori belum mampu adalah 0 anak (0%). Kemudian, 15 (71%) anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan 6 anak (29%) berada pada kategori berkembang sangat baik.



Gambar 3. Perbedaan Nilai *Pre-Test*, *Treatment*, dan *Post-Test*

Berdasarkan pelaksanaan *treatment* I sampai IV, dapat dilihat signifikansi peningkatan kecerdasan linguistik anak. Awalnya, rata-rata skor yang diperoleh adalah 10.42 berada pada kategori mampu. Kemudian mengalami peningkatan pada *treatment* IV, yaitu 14.95 sudah beradap pada kategori berkembang sesuai harapan. Pada *post-test* diperoleh skor 325 dan rata-rata 15.47 dalam kategori berkembang sesuai harapan. Artinya terdapat peningkatan kecerdasan linguistik anak ketika diterapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian, terlihat peningkatan dalam perbedaan *pretest* dan *post-test*, bahwa pada *pretest* diperoleh data anak yang memiliki kategori Mulai berkembang 2 orang anak dengan persentase 10% dan dalam kategori Mulai Berkembang sebanyak 14 orang anak dengan persentase 67%, sedangkan anak yang memiliki kriteria belum berkembang sebanyak 5 orang anak dengan persentase 23%. Sementara itu, anak yang memiliki kriteria Berkembang Sangat baik belum ada sehingga persentasenya 0%. Sementara itu, pada *post-test* diperoleh data bahwa anak yang memiliki kategori Berkembang Sangat Baik sebanyak 6 orang anak dengan persentase 29%, sedangkan anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang sebanyak 15 orang anak dengan persentase 71%, sedangkan anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang sudah tidak ada sehingga persentasenya 0%.

Peningkatan penerapan bermain peran terhadap kecerdasan linguistik menjadi salah satu faktor pendukung yang harus diperhatikan guru. Kecerdasan linguistik merupakan salah satu contoh kecerdasan majemuk seseorang dalam hal membaca, menulis, dan mendengarkan (Joanna et al., 2022). Dengan demikian, hal ini menjadi penanda baik untuk mengembangkan kecerdasan linguistik bagi anak usia dini. Selain bermain peran, model pembelajaran kooperatif tipe two stay two/three stray, model pembelajaran round club, dan model pembelajaran kontekstual *teaching and learning* (CTL) (Joanna et al., 2022)

Langkah berikutnya adalah untuk memberikan penjelasan interpretasi terhadap  $t_0$  dengan mencari nilai  $df = N-1$ ,  $df = 21-1 = 20$ , sehingga diperoleh nilai  $df$  yaitu 20. Kemudian, setelah mendapatkan nilai  $df$  peneliti mencari nilai  $t_t$  dengan melihat nilai pada tabel  $t$  dengan taraf signifikan 5%. Dilihat dari tabel  $t$  mendapat nilai 2,08, setelah itu membandingkan nilai ( $t_0$ ) dengan  $t_t$  maka sapat diketahui bahwa ( $t_0 = 4,62$ ) dan ( $t_0 = 2,08$ ). Oleh karna  $t_0$  lebih besar dibandingkan  $t_t$  maka dapat dikatakan  $H_a$  di terima sedangkan  $H_0$  di tolak, ini berarti kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kecerdasan linguistik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hakim Padang Kadok. Artinya,  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya kesesuaian dengan hasil dari penelitian sebelumnya. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran dengan melakukan kegiatan bermain peran yang diberikan pada anak di RA Al-Hakim Padang Kadok. Hal tersebut sesuai dengan manfaat kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak, hal ini dapat mengembangkan kecerdasan linguistik anak (Zulfitri & Fadhila, 2021). Selain itu, kegiatan bermain peran memberikan pemahaman dan pembelajaran bermakna bagi anak (Ruiz-Ezquerro, 2021). Kecerdasan linguistik menjadi aspek pening yang perlu dikembangkan pada anak melalui berbagai pendekatan seperti kegiatan bermain peran ataupun menggunakan aplikasi tertentu (Fadhli et al., 2019). Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan linguistik anak (Hasanudin & Fitriyaningsih, 2020).

Salah satu komponen inti kecerdasan linguistik, meliputi keterampilan memanipulasi tata bahasa, fonologi, semantik, dan pragmatik. Kemudian, untuk merangsang kecerdasan anak dengan menggunakan bahasa verbal, maka dapat mengajak anak berbincang, membacakan cerita/fabel, dan mengajarnya menyanyikan sebuah lagu, atau melalui kegiatan bermain peran (Agusmiati et al., 2021; Halil, 2017). Dengan demikian, kegiatan bermain peran merupakan salah satu faktor penting yang dapat mengubah kecerdasan linguistik ke arah positif.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan dua hal. *Pertama*, melalui penerapan metode bermain peran, kecerdasan linguistik anak semakin berkembang dari rata-rata berada di kategori kurang mampu kemudia berkembang dan berada pada kategori mampu. *Kedua*, berdasarkan hasil uji hipotesis disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran terbukti dapat mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan linguistik anak usia dini. Kemudian, metode bermain peran menjadi salah satu faktor penting yang harus diperhatikan dan diterapkan guru dalam pembelajaran, khususnya untuk mengembangkan kecerdasan linguistik anak.

## Referensi

- Abeditehrani, H., Dijk, C., Neyshabouri, M. D., & Arntz, A. (2021). Beneficial Effects of Role Reversal in Comparison to role-playing on negative cognitions about Other's Judgments for Social Anxiety Disorder. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 70(July 2020), 101599. <https://doi.org/10.1016/j.jbtep.2020.101599>
- Agusmiati, S., Ferdiansah, R., & Firdha, N. (2021). Improvement of Verbal Linguistic Intelligences in Children Aged 5-6 Years Using Magnetoceria Puzzle Learning Media at PAUD Karya Galang, Bengkulu City. *International Journal of Social Science Research and Review*, 4(3), 48–53.
- Agustin, M., Puspita, R. D., Inten, D. N., & Setiyadi, R. (2021). Early detection and stimulation of multiple intelligences in kindergarten. *International Journal of Instruction*, 14(4), 873–890. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14450a>
- Az-Zahra, K. M. F., Ubaidillah, K., Subanji, & Utami Tri. (2022). Strategi pengembangan kecerdasan linguistik anak usia dini di RA Al-Islam Jamsaren, Surakarta, Jawa Tengah. *Journal Golden Age*, 6(01), 378–392.
- Dawamah, D., Anugrah, V. N., Hidayatul, Y., & Sumadi, C. D. (2022). . Literature Study : Improving Linguistic Intelligence and Character Of Elementary School Students Through Children ' S Fairy. *Jurnal Pendidikan Dan Teknolog*, 1(2), 493–499.
- Doberstein, C. (2020). Role-playing in public engagement for housing for vulnerable populations: An experiment exploring its possibilities and limitations. *Land Use Policy*, 99(March), 105032. <https://doi.org/10.1016/j.landusepol.2020.105032>
- Doğantan, D. E. (2020). An interactive instruction model design with role play technique in distance education: A case study in open education system. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 27(September). <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2020.100268>

- Dwi, kadek novia, Wiryana, N., & Ujjanti, putu rahayu. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Gugus VII Kecamatan Buleleng. In *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 5, Issue 3, pp. 305–314).
- Fadhli, M., Sukirman, S., Ulfa, S., Susanto, H., & Syam, A. R. (2019). Gamifying children's linguistic intelligence with the duolingo app: A case study from indonesia. *Mobile Learning Applications in Early Childhood Education, December*, 122–135. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-1486-3.ch007>
- Fitriana, Gunayasa, I. B. K., & Dewi, N. K. (2022). Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Dengan Kecerdasan Linguistik Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 78–82. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1404>
- Halil, N. I. (2017). The Actualization of Literary Learning Model Based on Verbal-Linguistic Intelligence. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 5(4), 42. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.5n.4p.42>
- Handayani, R., Sakkir, G., & Kasman, R. (2021). The Influence of Verbal-Linguistic Intelligence on Students Learning Outcomes in English at SMA Negeri 1 Sidrap. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 1(2), 141–148. <https://doi.org/10.35877/454ri.eduline606>
- Hasanudin, C., & Fitriyaningsih, A. (2020). Verbal linguistic intelligence of the first-year students of Indonesian education program: A case in reading subject. *European Journal of Educational Research*, 9(1), 117–128. <https://doi.org/10.12973/euler.9.1.117>
- Hayun, M., & Haryati, T. (2020). Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Siswa SD Lab School FIP UMJ. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 79–89.
- Ismaiyah, N. (2022). Pengembangan Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran di Masa Pandemi. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 38–47. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i1.5543>
- Istiharini. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Darma Wanita Aikmel. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 1(2).
- Joanna, I., Rahayu, D., Putri, R., Febrianti, A. D., & Sumadi, D. (2022). *Identification of Learning Models That Can Affect Linguistic Intelligence of Elementary School*. 1(1), 71–79.
- Marlina, E. (2019). Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Pada Pembelajaran Matematika Melalui Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ). *METAMORFOSIS / Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 12(2), 12–16. <https://doi.org/10.55222/metamorfosis.v12i2.224>
- Muliyana, & Wardhana, K. E. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa dengan Bermain Peran pada Anak Usia Dini. *Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 2(1), 53–62.
- Oktaviana, N. E., Elan, & Mulyana, E. H. (2021). Dasar Kebutuhan Pengembangan Buku Panduan Bermain Peran untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(1), 50–61. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/39687>

- Ramlah, F., Mukminin, A., & Raudhatul Jannah, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 259–271. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.202>
- Rizky, D. P., Wening, S. K., & Dita, P. K. (2023). Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Rumah Balok Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 7(1), 100–112. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v7i1.482>
- Ruiz-Ezquerro, A. (2021). Rolling dice and learning: Using role-playing games as pedagogy tools. *Journal of Campus Activities Practice and Scholarship*, 3(2), 50–56. <https://doi.org/10.52499/2021022>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana, B. A., Fahrudin, Nurhasanah, & Rachmayani, I. (2023). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kecerdasan Bahasa Anak Kelompok B Tahun 2022/2023. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 751–762.
- Teni, A., Trinuari, L., & Ridwan, D. (2023). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Di Kober Seruni Nagrak Kabupaten Sukabumi. *Jurnal El-Audi*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.56223/elaudi.v4i1.79>
- Umiarso, U., Baharun, H., Zamroni, Z., Rozi, F., & Hidayati, N. (2021). Improving Children's Cognitive Intelligence Through Literacy Management. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1588–1598. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1817>
- Zulfitria, Z., & Fadhila, N. (2021). Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Melalui Metode Mendongeng. *Instruksional*, 3(1), 77. <https://doi.org/10.24853/instruksional.3.1.77-86>