

## Analisis Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun

Vinka Alza Safana<sup>1</sup>, Sri Retnoningsih<sup>2</sup>

**Affiliation:**

<sup>1,2</sup> Institut Teknologi  
Nasional Bandung

**Corresponding Author:**

[alzasafana@gmail.com](mailto:alzasafana@gmail.com)



**Abstract**

The role-playing method is an effective approach in supporting the social emotional development of children aged 4-5 years. This research uses the SWOT analysis method, which includes identifying strengths, weaknesses, opportunities, and threats. Strengths of the role-playing method include increasing children's creativity, self confidence, empathy and social skills. However, weaknesses include time requirements and potential lack of focus on the activity. Opportunities that can be utilized include application in various learning contexts and collaboration with parents, while possible threats include negative influences from the environment and lack of support from caregivers. The results of this analysis suggest that the role play method is not only beneficial in developing children's social skills, but also as a means to build positive interpersonal relationships. This research is expected to provide insights for educators and parents in implementing the role-playing method more effectively.

**Keywords:** Social-Emotional, Role Play, Early Childhood

### Pendahuluan

Masa usia dini merupakan tahap awal yang paling krusial dan mendasar dalam proses perjalanan tumbuh kembang manusia. Pengembangan kemampuan sosial serta emosional anak memiliki peran yang sama pentingnya dengan aspek perkembangan lainnya, karena kemampuan sosial merupakan bagian integral dari kecerdasan anak secara keseluruhan yang terkait dengan kehidupannya. Perkembangan dalam kemampuan sosial-emosional pada anak merupakan aspek fundamental dalam pendidikan, pembentukan karakter dan keterampilan hidup anak. Khususnya pada usia 4-5 tahun, anak berada pada masa keemasan dengan tingkat eksplorasi yang sangat tinggi.

Pada fase ini anak mempelajari berbagai hal tidak hanya tentang dirinya sendiri, tetapi juga tentang bagaimana cara mereka untuk bersosialisasi serta berinteraksi dengan teman seusianya ataupun orang dewasa, bagaimana juga cara mereka untuk mengelola emosi, mencoba mengerti mengenai perasaan serta perspektif orang lain. Proses ini merupakan bagian integral dari pembentukan karakter dan keterampilan hidup yang akan berguna sepanjang hidup mereka.

Sosial-emosional pada anak merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk dikembangkan, tetapi seringkali terabaikan. Pada zaman ini dimana teknologi terus berkembang

dengan sangat pesat, sehingga semakin banyak tantangan yang harus dihadapi oleh anak untuk mengembangkan berbagai potensinya dengan maksimal.

Berbagai teknologi digital yang terus berkembang sederhananya seperti, televisi, telepon genggam, dan berbagai hal lain yang akan membawa dampak buruk pada anak. Salah satu alasannya karena tontonan yang tidak layak dan tidak sesuai dengan usia anak, selain itu lingkungan yang buruk juga akan mempengaruhi perkembangan psikologis anak. Oleh karena itu, diperlukan fasilitas dan alat yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran dan pertumbuhan pada anak.

Nyatanya banyak sekali sarana dan prasarana yang bisa dikembangkan untuk meningkatkan proses pembelajaran pada anak, salah satunya dengan cara bermain. Karena bagi anak usia dini bermain jauh lebih efektif untuk mencapai tujuan dibandingkan dengan pembelajaran formal dikelas.

Dalam hal ini, teknik bermain peran hadir sebagai salah satu pendekatan yang efektif untuk mendukung perkembangan yang dibutuhkan oleh anak, bermain peran merupakan teknik bermain pura-pura, simbolik, dramatik, ataupun fantasi. Bermain peran membantu melatih anak untuk berimajinasi, mengekspresikan diri, dan berinteraksi dalam berbagai skenario yang mencerminkan kehidupan sehari-hari. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga

berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang signifikan. Dengan berperan dalam berbagai karakter dan situasi, anak-anak dapat mengembangkan empati, keterampilan komunikasi dan kemampuan untuk bekerja sama dengan teman-teman mereka.

Namun, seperti halnya dengan metode pembelajaran lainnya, terdapat kelebihan, kekurangan serta tantangan yang perlu diidentifikasi agar penerapannya dapat dilakukan dengan lebih optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis metode bermain peran terhadap perkembangan sosial-emosional anak usia 4-5 tahun, menggunakan pendekatan SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats).

Dengan memahami kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang terkait dengan metode ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman akan efektivitas dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Dalam analisis ini, beberapa kekuatan dari metode bermain peran akan diidentifikasi, antara lain peningkatan kreativitas, percaya diri, empati dan keterampilan sosial anak. Kekuatan-kekuatan ini menunjukkan bahwa bermain peran dapat berkontribusi pada pengembangan karakter anak secara holistik.

Di sisi lain, penelitian ini juga akan mengidentifikasi kelemahan yang ada, seperti kebutuhan waktu yang cukup untuk melaksanakan aktivitas ini dan potensi kurangnya fokus dari anak-anak selama bermain.

Peluang untuk menerapkan metode bermain peran dalam berbagai konteks pembelajaran serta kolaborasi dengan orang tua menjadi aspek penting yang dapat mendukung keberhasilan implementasinya.

Namun, ancaman seperti pengaruh negatif dari lingkungan dan kurangnya dukungan dari orang tua maupun guru juga harus diwaspadai. Dengan hasil analisis yang diperoleh, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan rekomendasi yang berguna bagi pendidik dan orang tua dalam menerapkan metode bermain peran secara lebih efektif, sehingga dapat berkontribusi pada perkembangan sosial-emosional anak secara menyeluruh.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini dirancang untuk menilai tingkat efektivitas metode bermain peran dalam mendukung perkembangan sosial-emosional

anak usia 4-5 tahun, dengan menggunakan metode analisis SWOT.

Penelitian ini berfokus pada pengumpulan dan analisis data yang diperoleh dari studi literatur yang relevan, seperti jurnal dan buku yang terkait, serta dilengkapi dengan wawancara bersama beberapa guru pengajar anak usia dini pada Haya Private Course.

Penelitian ini juga mengkaji berbagai teori yang telah ada sebelumnya, mempelajari teknik dan metode penelitian yang digunakan, serta mengumpulkan data untuk dianalisis dan disimpulkan (Novia Ilsa1, n.d.)

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara penerapan metode bermain peran dan perkembangan keterampilan sosial anak usia dini.

Data yang digunakan berasal dari jurnal dan buku yang membahas metode bermain peran dan kemampuan sosial, yang kemudian dianalisis dan disimpulkan. Kajian pustaka dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari berbagai buku dan literatur terkait yang dapat membantu menyelesaikan masalah yang menjadi fokus penelitian (Lisnawati & Khalifah Dalam Al-Qur, 2015)..

## **Hasil Penelitian**

Usia anak 4 – 5 tahun merupakan masa keemasan dan masa pertumbuhan yang paling penting pada fase pertumbuhan anak, salah satunya dalam masa perkemba-

ngan keterampilan sosial dan emosional anak. Pada masa ini anak mulai belajar berinteraksi dengan teman sebaya, bagaimana mengelola emosi, dan belajar berempati melalui peran serta hubungan sosial disekitarnya.

Namun pada kenyataannya banyak anak yang kurang dalam kemampuan sosial emosional, hal ini terlihat saat mereka berinteraksi dengan orang lain serta mempengaruhi kemampuan mereka untuk mengelola perasaan.

Banyak faktor yang menyebabkan kurangnya kemampuan sosial-emosional pada anak, salah satunya kurangnya perhatian secara emosional dari orang tua maupun guru, mempengaruhi pada sikap anak yang sulit untuk mengenali dan mengekspresikan emosi secara tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial dan emosional pada anak usia dini.

## **Pembahasan**

### **Konsep Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini**

Usia dini merupakan periode yang sangat penting dan memiliki peran yang besar dalam membentuk perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan bagi kehidupan anak dimasa yang akan datang, pada fase ini anak mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, terutama dalam aspek intelektual dan kemampuan dalam menyerap informasi, atau disebut juga sebagai masa keemasan (Golden Age). Anak usia dini mencakup rentang usia dari nol hingga delapan tahun, yang meliputi program pendidikan yang diselenggarakan di pusat penitipan anak maupun dalam lingkungan keluarga (SKRIPSI CARI ULINA, n.d.).

Anak merupakan seorang individu yang sedang mempelajari mengenai cara dunia bekerja, mereka belum sepenuhnya memahami mengenai nilai-nilai sopan santun, aturan norma, etika dan berbagai hal lainnya. Pada masa ini anak-anak sudah memiliki kematangan fungsi fisik dan psikis, dimana anak siap untuk merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Anak usia dini umumnya memiliki sifat yang penuh energi, aktif, spontan dan rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Mereka juga cenderung memiliki rentang perhatian yang rendah, mudah merasa frustrasi, serta memiliki imajinasi yang kaya dan semangat petualangan. Pada usia ini, mereka sering kali melakukan aktivitas tanpa banyak pertimbangan, berada pada periode pembelajaran yang sangat produktif, dan memiliki keinginan besar untuk berinteraksi dan menjalin pertemanan (Novia Ilsa1, n.d.).

Oleh karena itu peran orang tua sangatlah penting pada fase ini, dimana orang tua perlu lebih fokus dalam mengembangkan kemampuan dan kecerdasan anak. Pada rentang usia ini, otak anak memiliki kemampuan yang luar biasa untuk menyerap dan memproses berbagai informasi, dalam jumlah besar dengan sangat efektif, sehingga segala yang diajarkan atau diterima akan tersimpan dengan baik dalam ingatan mereka (Novia Ilsa1, n.d.).

Pendidikan anak usia dini adalah suatu metode yang bertujuan untuk memperkuat perkembangan anak secara menyeluruh, mencakup berbagai aspek kehidupan mereka. Pendidikan merupakan usaha untuk memberikan pembinaan kepada anak melalui rangsangan yang

membantu perkembangan fisik dan mental mereka, hal ini akan membantu anak untuk memiliki kesiapan dan kekuatan mental yang optimal untuk melanjutkan pendidikan di tingkat yang lebih lanjut (Rakimahwati, 2012).

Anak usia dini memiliki tingkat gangguan konsentrasi yang cukup tinggi. Menurut Mariana (Dini et al., 2019) hal ini membuat anak mudah teralihkan perhatiannya serta sulit untuk menyelesaikan tugasnya. Pada usia ini, anak-anak cenderung menghadapi kesulitan dalam mengingat instruksi, sering kehilangan barang, dan kurang memperhatikan arahan dari orang tua atau guru, mereka juga sering terlihat melamun atau gelisah tanpa alasan yang jelas.

Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam konsentrasi dan pengelolaan perhatian mereka. Menurut pendapat ahli, terdapat dua aspek yang memengaruhi kemampuan konsentrasi pada anak usia dini, yaitu aspek internal dan eksternal.

Aspek internal meliputi ketidaksiapan untuk menerima pelajaran, kondisi fisik, serta keadaan psikologis, sementara dalam aspek eksternal melibatkan pengaruh dari lingkungan sekitar, seperti suara berisik yang dapat mengganggu fokus anak. Adapula hal yang mempengaruhi konsentrasi anak berupa rasa lelah, lapar, serta adanya keinginan melakukan sesuatu yang lain, beban pelajaran, ataupun canggihnya teknologi yang berkembang.

**Tabel 1. Jangka Durasi Fokus Pada Anak (Putra Angkawijaya et al., n.d.)**

Usia	Durasi Fokus
3 Tahun	6-15 Menit
4 Tahun	8-20 Menit
5 Tahun	10-25 Menit
6 Tahun	12-30 Menit

Tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah untuk memaksimalkan perkembangan potensi yang dimiliki oleh setiap anak, serta untuk menyiapkan mental mereka, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi anak untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Pendidikan anak usia dini memiliki

peran yang sangat penting agar anak mampu beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya.

Program pendidikan anak usia dini memiliki peran yang krusial dalam pembentukan kepribadian anak, proses pendidikan ini dimulai sejak anak masih dalam kandungan, kemudian berlanjut melalui fase bayi hingga usia sekitar delapan tahun.

Dalam konteks ini, berbagai jenis kegiatan dapat diimplementasikan, termasuk taman kanak-kanak, kelompok bermain, penitipan anak, serta aktivitas lainnya yang mencerminkan nilai-nilai dan karakteristik dari lembaga atau institusi yang menyelenggarakannya. Oleh karena itu, tujuan utama dari pendidikan anak usia dini bukan hanya untuk memberikan pengetahuan dasar, tetapi juga untuk membangun fondasi yang kokoh dalam aspek sosial, emosional dan intelektual anak.

Dengan adanya fasilitas pendidikan seperti Taman Kanak – Kanak (TK) dan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), memberikan peluang bagi anak-anak untuk secara spontan mengeksplorasi berbagai aktivitas atau kegiatan baru.

Pada lembaga pendidikan ini anak diberikan kebebasan untuk berpindah atau melakukan eksplorasi dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya sesuai dengan keinginannya, dalam tahapan ini guru maupun orang tua hanya berperan sebagai fasilitator untuk mendukung segala proses aktivitas yang dilakukan oleh anak. Hal ini sejalan dengan pendidikan yang berfokus pada proses pengembangan sosial-emosional anak usia dini.

Disini baik guru, orang tua, ataupun lingkungan masyarakat turut berkontribusi dengan memberikan ruang yang aman bagi anak untuk berinteraksi dengan dunia disekitarnya. Pengembangan sosial-emosional anak melibatkan keadaan yang menyeluruh, baik berupa pikiran maupun perasaan, yang terlihat dalam perubahan biologis seseorang. (Jamilah, 2019).

### Konsep Kemampuan Sosial Anak Usia Dini

Perkembangan sosial serta emosional anak, yang berlangsung sejak usia nol hingga usia kanak-kanak akhir, mencakup adanya sense of confidence and competence (Christiana Hari Soetjiningih, 2018).

Masa ini sering disebut sebagai periode keemasan, di mana anak-anak sangat reseptif terhadap rangsangan dari lingkungan dan mulai menunjukkan kepekaan terhadap pendidikan, baik yang diberikan secara sengaja maupun tidak sengaja. Secara umum, perkembangan emosional anak melibatkan sembilan aspek, termasuk rasa takut, malu dan khawatir, yang dapat ditumbuhkan melalui berbagai kegiatan yang ada di lembaga pendidikan (Elizabeth B. Hurlock, 1978).

Dari perspektif fisiologis, emosi dikendalikan oleh pusat-pusat penting di otak, yaitu amigdala dan korteks prefrontal. Amigdala berfungsi memproses rangsangan, memicu respons emosional serta perilaku dengan cepat, dan membantu mengenali ekspresi emosi orang lain.

Sementara itu, korteks prefrontal berperan dalam mengatur dan mengontrol respons emosional, memberikan keseimbangan yang diperlukan untuk interaksi sosial yang sehat (Dosen et al., n.d.). Berdasarkan materi ajar “Emosi & Motivasi” Fakultas Psikologi UGM ada tiga teori besar yang membahas mengenai emosi, yaitu(Dosen et al., n.d.) :

1. James – Lange theory : Emosi dipicu oleh perubahan reaksi tubuh / fisiologis, pengalaman emosi didapatkan dari feedback tubuh dan perilaku. Contohnya seperti perasaan takut muncul, karena feedback dari tubuh, misalnya keluar keringat dan gemetar.



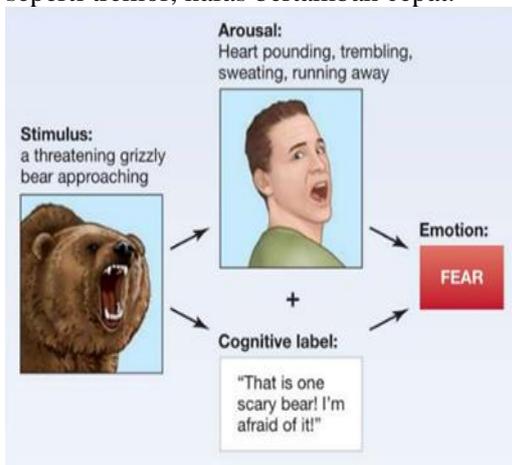
**Gambar 1. Visualisasi James-Lange Theory (Dosen et al., n.d.)**

- 2) The Cannon – Bard Theory : Pengalaman emosi yang bersifat subjektif serta reaksi fisiologis merupakan respons yang independen terhadap situasi yang memicu emosi, dan keduanya tidak saling mempengaruhi satu sama lain. Beberapa emosi juga menghasilkan respon fisiologi yang serupa. Contohnya seperti kemarahan, kegembiraan, semua menghasilkan perubahan pada denyut jantung dan tekanan darah.



**Gambar 2. Visualisasi The Cannon-bard Theory (Dosen et al., n.d.)**

- 3) Schachter Two-Factor Theory : Emosi merupakan interpretasi kognitif dari gejala kejasmanian (bodily states) yang dibangkitkan oleh situasi emosi bersifat subjektif. Lingkungan dapat memicu respons fisiologi dan interpretasi kognitif. Contohnya seperti tremor, nafas bertambah cepat.



**Gambar 3. Visualisasi The Cannon-bard Theory (Dosen et al., n.d.)**

Perkembangan sosial mengacu pada kapasitas seseorang untuk bertindak sesuai dengan norma dan kompetensi sosial yang berlaku. Hal ini juga mencakup kemampuan anak dalam berkomunikasi serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, memahami kondisi yang dihadapi, serta menyesuaikan perilakunya baik dalam hubungannya dengan diri sendiri maupun dengan orang lain.

Dalam proses perkembangan sosial, anak berusaha untuk beradaptasi dengan norma-norma kelompok, nilai-nilai moral, serta tradisi yang berlaku, sembari berupaya untuk membangun hubungan dengan orang lain melalui komunikasi dan kerja sama (Ismayyah, 2022).

Tahapan sosialisasi merupakan saat dimana anak menggali pengetahuan tentang nilai dan tindakan yang berlaku dimasyarakat. Serta teman imajinatif yang dimiliki anak biasanya akan menghilang ketika mereka memasuki periode operasional konkret, di mana mereka mulai menemukan hal-hal baru melalui interaksi dan bersosialisasi dengan teman-teman sebaya.

Hoffman (JULI LESBASSA, 2014) mengemukakan lima tahap perkembangan empati, yaitu (Akollo et al., n.d.):

- 1) Tahap 1 : Empati Umum (bulan pertama kelahiran).  
Pada tahap ini, bayi belum mampu membedakan dengan baik antara dirinya dengan lingkungan sekitarnya.
- 2) Tahap 2 : Empati Egosentris (usia anak 1 tahun).  
Pada tahap ini, anak mulai menyadari bahwa ketidaknyamanan yang dirasakan oleh orang lain adalah sesuatu yang terpisah dari dirinya, meskipun pemahaman ini masih terbatas pada pandangan egosentris.
- 3) Tahap 3 : Empati Emosional (usia anak 2- 3 tahun, prasekolah).  
Pada tahap ini, anak mulai mengembangkan kemampuan untuk merasakan dan memahami emosi orang lain, serta menyadari bahwa perasaan orang lain bisa berbeda dengan perasaannya sendiri.
- 4) Tahap 4 : Empati Kognitif (tahun pertama sekolah dasar, usia 6 tahun).  
Pada tahap ini, anak sudah dapat melihat dan memahami masalah dari perspektif orang lain, serta mulai mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan berbicara dengan lebih efektif.

5) Tahap 5 : Empati Abstrak (tahun akhir masa kanak – kanak, usia 10 – 12 tahun).

Pada tahap ini, anak tidak hanya mampu memahami perasaan orang lain berdasarkan pengalaman pribadi, tetapi juga mulai mengembangkan empati terhadap kelompok yang belum pernah mereka temui atau alami sebelumnya.

Berdasarkan pemaparan materi diatas, dapat disimpulkan bahwa rasa empati telah dimiliki oleh anak sejak mereka bayi dan terus berkembang seiring dengan proses pertumbuhannya. Setiap anak menunjukkan kemampuan dalam pola perkembangan dan pertumbuhan yang berbeda-beda, yang mencerminkan sifat unik, keistimewaan dan karakter individual mereka masing-masing (Akollo et al., n.d.).

Oleh karena itu, sangat penting untuk menerapkan metode yang tepat dalam menumbuhkan dan mengembangkan rasa empati pada anak-anak usia dini, dengan memperhatikan karakteristik masing-masing anak.

Tujuan utamanya adalah agar anak dapat dengan jelas memahami manfaat dan pesan yang ingin disampaikan. Salah satu metode yang efektif untuk mencapai tujuan ini adalah dengan menggunakan metode permainan peran (role playing), yang memberi anak kesempatan untuk belajar mengenali dan merasakan perasaan orang lain dengan cara yang menyenangkan dan tidak menjadikan beban bagi mereka.

### **Metode Bermain Peran**

Keterampilan sosial pada anak di usia dini dapat dengan mudah dikembangkan melalui metode bermain, karena sebagian besar anak menikmati aktivitas bermain. Dengan menerapkan metode bermain peran, anak dapat dengan mudah bekerja sama dalam memerankan berbagai tokoh, yang pada gilirannya membantu mereka mengembangkan kemampuan sosial.

Tujuan kerja sama pada anak usia dini meliputi:

- 1) Mempersiapkan anak agar dapat beradaptasi dengan dunia yang terus berkembang,
- 2) Mengembangkan kemampuan bekerja sama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial,
- 3) Mendorong pembelajaran yang bersifat aktif dalam konteks kerja sama, dimana memungkinkan anak untuk secara langsung

mengalami dan memahami pentingnya kerja sama dalam pencapaian tujuan bersama,

- 4) Memperkuat hubungan emosional antara anak dengan guru serta antar sesama anak, yang mendukung terciptanya ikatan sosial yang sehat (Defy Chaniago & Nurhafizah, n.d.).

Bermain adalah aktivitas yang penuh dengan kegembiraan dan memberikan kesenangan bagi setiap anak, bahkan seringkali anak-anak menghabiskan waktu yang lama untuk menikmati satu permainan, hampir semua jenis permainan mampu menarik perhatian dan minat anak. Berbagai aktivitas bermain yang dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat permainan, dimana anak dapat memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar mereka, atau bahkan hanya dengan menggunakan jari tangan mereka. Anak diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dan berekspresi dalam permainan yang mereka pilih, tanpa adanya tekanan atau paksaan untuk melakukan hal tertentu (Dr. Anita Yus, 2011).

Bermain peran merupakan salah satu dari berbagai metode dalam proses pembelajaran, yang digunakan oleh tenaga pendidik ataupun orang tua untuk mendukung pelatihan anak dalam mengembangkan kemampuan sosial, kemampuan bahasa, serta meningkatkan rasa kepercayaan diri mereka.

Dengan bermain peran, setiap anak mendapat kesempatan untuk mengalami situasi dan peran tertentu secara langsung, yang memungkinkan mereka memperoleh pengalaman praktis yang berharga. Aktivitas ini tidak hanya mendukung pengembangan keterampilan komunikasi verbal dan non-verbal, tetapi juga membantu membangun hubungan sosial yang sehat antar anak.

Metode bermain peran (role playing) merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan anak dalam tindakan berpura - pura atau berakting dengan menirukan objek, makhluk, peristiwa, situasi, ataupun individu tertentu.

Pendekatan ini bertujuan untuk mendukung anak-anak agar mendapatkan pemahaman yang lebih maksimal mengenai konsep atau informasi yang ingin disampaikan, melalui pengalaman nyata dengan memainkan peran tertentu.

Secara teoritis, metode ini mendorong perkembangan sosial-emosional, serta kemampuan kognitif anak, dengan memberi

kesempatan bagi anak-anak untuk berempati, dan berinteraksi dengan orang lain (Akollo et al., n.d.).

Fokus utama dari metode bermain peran terletak pada perilaku yang berhubungan dengan interaksi sosial. Metode ini memanfaatkan elemen gerakan, di mana anak diminta untuk memainkan peran tertentu. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan interpersonal, yaitu kemampuan setiap anak untuk berinteraksi secara efektif dengan orang di sekitarnya. Secara teoritis, kegiatan bermain peran sangat bermanfaat bagi perkembangan sosial-emosional anak, karena memberikan kesempatan bagi anak untuk mempraktikkan keterampilan sosial yang dibutuhkan sebelum membentuk hubungan pertemanan yang lebih kompleks.

Selain itu, bermain peran juga mempersiapkan anak untuk menghadapi situasi sosial yang lebih luas (Jamilah, 2019). Hal ini akan mendukung anak dalam mengenali perasaan orang lain serta membangun rasa empati. Dengan menggunakan metode bermain peran, anak usia dini dapat lebih akrab dalam menampilkan sikap positif seperti antusiasme, empati, menghargai orang lain, serta mematuhi setiap peraturan yang ada (15272-32648-1-PB, n.d.).

### **Hubungan Metode Bermain Peran dengan Kemampuan Sosial**

Penerapan metode bermain peran merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang unik dan efektif dalam mereplikasi situasi kehidupan nyata. Metode ini melingkungan yang aman bagi anak untuk berimajinasi, ataupun bereksperimen pada perilaku serta keterampilan baru. Secara teoritis, pendekatan ini mendukung pembelajaran yang holistik, yang melibatkan perkembangan emosional, psikomotorik, dan kognitif secara bersamaan (Maghfiroh et al., 2020).

Pada metode bermain peran, pengenalan karakter dapat dilakukan dengan berbagai media tidak hanya media bergambar seperti buku cerita, tetapi juga dengan menggunakan media fisik seperti boneka, wayang, dan berbagai jenis media penunjang lainnya, agar dapat membantu anak untuk lebih bisa memahami karakter dan cerita dengan lebih nyata.

Pengembangan karakter memerlukan contoh dan perhatian sejak usia dini hingga dewasa. Ini penting karena anak yang memiliki karakter

lemah seringkali menunjukkan perkembangan emosional dan sosial yang rendah, sehingga berisiko menghadapi kesulitan dalam belajar, berinteraksi sosial, dan mengendalikan perilaku mereka (Aini, 2019). Dengan bermain peran memberikan anak kesempatan untuk mendapatkan pengalaman yang berharga melalui interaksi dengan teman-temannya. Anak belajar memberikan serta menerima umpan balik tentang peranan yang mereka lakukan (278-682-1-SM, n.d.). Selain itu, metode ini juga membantu anak memahami cara menghadapi masalah dan melatih kemampuan diri mereka. Dengan digunakannya metode ini diharapkan agar anak lebih mau dan berani untuk berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya. Menurut Sulastri, dkk (122346-ID-Implementasi-Teknik-Bermai

Peran-Dalam, n.d.) dengan menerapkan metode bermain peran, setiap anak bisa mengasah kepekaan emosional mereka melalui pengenalan berbagai perasaan, perubahan emosi, pengambilan keputusan, dan pengembangan kepercayaan diri. Aktivitas ini juga berperan dalam melatih kemampuan sosial anak, seperti membangun hubungan dengan teman, berperilaku sesuai norma sosial, beradaptasi dengan teman sebaya, memahami perilaku mereka sendiri, serta menyadari bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi. Penggunaan metode bermain peran untuk anak-anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Dawan, Kabupaten Klungkung, telah terbukti berhasil dalam meningkatkan keternarikan serta minat belajar anak karena kegiatan ini berhubungan erat dengan pengalaman serta keseharian kehidupan mereka.

Serta pendekatan ini efektif dalam mengurangi rasa bosan anak dalam belajar, karena memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, bermain peran juga mendukung perkembangan sosial-emosional anak, seperti keterampilan untuk berinteraksi dengan teman kelasnya dan kemampuan dalam mengelola emosi, yang merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosial anak pada usia dini.

Hasil dari studi yang dilakukan di RA Mutiara Iman Pakisaji, kota Malang mengungkapkan bahwa metode bermain peran menawarkan berbagai manfaat (Reso et al., 2018). Metode ini mampu mengembangkan berbagai aspek dan membantu siswa dalam bersosialisasi dengan

teman-teman mereka. Pembelajaran yang menggembirakan bisa memberikan kesempatan pada anak untuk meningkatkan keterampilan sosial-emosional serta memperbaiki kemampuan berbicara ketika berkomunikasi dengan dunia sekitarnya. Namun, metode bermain peran juga memiliki beberapa kekurangan, seperti proses pembelajaran yang kurang kondusif, atau kesulitan anak dalam memahami peran yang dimainkan, dsb. Sehingga guru perlu melakukan antisipasi selama proses pembelajaran.

### Media Pembelajaran

Media pengajaran memiliki peran krusial dalam tingkat keberhasilan pembelajaran pada anak usia 4 hingga 5 tahun. Anak usia dini berada dalam tahap perkembangan yang sangat sensitif dan membutuhkan pendekatan yang menyenangkan serta menyentuh berbagai aspek perkembangan mereka. Media berfungsi sebagai sarana dan pengantar untuk belajar yang tidak terpisahkan dari aktivitas pembelajaran, media berfungsi sebagai penghubung antara tenaga pendidik dan materi kepada anak didik (Purwani et al., 2019). Segala hal yang mencakup semua perlengkapan dan objek yang digunakan untuk menyampaikan ide, serta pesan dan pemikiran dari pengajar ataupun orang tua kepada anak. Media pembelajaran juga berfungsi untuk menstimulasi anak dalam mengembangkan pikiran, emosi, perhatian dan minat anak, dalam proses pembelajaran (Liyana & Kurniawan, 2019).

Analisis kelebihan dan kekurangan media pembelajaran fisik:

1. Judul: Pengaruh Pendidikan Literasi Keuangan dengan Pendekatan Bermain Peran pada Anak Usia Dini (Fadjri Kirana Anggarani et al., 2022) Menurut Fadjri, dkk., (Usia 5 - 6 tahun, Media Buku cerita)

Kelebihan:

- Anak diberikan buku cerita bergambar dengan berbagai peran.
- Anak juga diberi pendukung berupa replika uang dan berbagai benda yang dapat diperjualbelikan.
- Simulasi Situasi Nyata.
- Media lebih menarik dan interaktif, anak bisa berinteraksi langsung dengan model fisik, anak bisa menyentuh, memindahkan, dan mengamati lebih dalam.
- Melatih pengetahuan dan pendidikan anak dalam literasi keuangan. Mencakup

pengertian uang, nilai dari uang, dan apa saja serta berapa banyak barang yang dapat dibeli dengan uang logam ataupun kertas.

- Membangun karakter anak dengan meningkatkan konsentrasi, memperluas imajinasi, menghasilkan ide-ide baru, serta memperkuat kemampuan kontrol diri terhadap lingkungan sekitar.

Kekurangan:

- Biaya yang cukup tinggi
- Menggunakan banyak media

2. Judul: Penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di paud/kb al-munawwarah pamekasan (Maghfiroh et al., 2020) (Usia 4 - 6 tahun, Media Boneka jari)

Kelebihan:

- Simulasi Situasi Nyata.
- Anak berinteraksi dengan boneka jari dan gambar, yang dimainkan oleh guru
- Anak juga diberikan media pendukung alat peraga untuk berperan menjadi suatu profesi. Seperti sebagai petani dengan alat cangkul, celurit, sabit, dsb.
- Anak menjadi lebih peka terhadap orang lain, memiliki rasa percaya diri, taat pada aturan, berani menyampaikan pendapat, mengungkapkan keinginan, dan bersedia bekerja sama. Semua ini merupakan bagian dari perkembangan sikap sosial dan emosional mereka.
- Media lebih menarik dan interaktif, sehingga anak tidak cepat merasa bosan, serta menjadi lebih mudah paham.

Kekurangan:

- Anak tidak patuh atau tidak mau mengikuti aturan.

3. Judul: Peran orang tua dalam membentuk karakter anak usia dini melalui bermain peran (Dariah, n.d.) (Usia 4 - 6 tahun, Media Buku)

Kelebihan:

- Simulasi Situasi Nyata.
- Anak diberikan buku cerita yang bermuatan karakter serta buku biografi yang memuat pelajaran tentang karakter
- Anak juga diberikan boneka tangan untuk mendukung proses bercerita.
- Anak menjadi lebih energik dan berkonsentrasi
- Anak mampu memahami konsep yang diberikan dengan lebih mudah.

- 
- Memberikan kontribusi terhadap pengetahuan, sikap dan keterampilan anak dan orang tua siswa
- Kekurangan:**
- Biaya yang cukup tinggi
- Analisis kelebihan dan kekurangan media pembelajaran multimedia
1. Judul : Mengembangkan kecerdasan interpersonal melalui metode bermain peran pada anak usia dini di ra al hidayah bandung (Juniarti et al., 2018)(Usia 0 - 6 tahun, Media film animasi kartun)
- Kelebihan:**
- Anak diberikan tontonan berupa film animasi kartun berdurasi 2-4 menit.
  - Guru dan seluruh peserta ajar mendiskusikan dan berperan sesuai karakter yang ada pada film yang sudah di tonton.
  - Anak dapat memperoleh pengalaman yang berfungsi sebagai pembelajaran dan persiapan untuk kehidupan di masa depan.
- Kekurangan:**
- Tinggi distraksi.
  - Perlu adanya naskah tambahan.
  - Beberapa anak yang malu malu
  - Tidak semua anak memahami konsep yang diajarkan dengan cara yang sama.
2. Judul : Pemanfaatan media audio visual dalam mengembangkan bahasa anak usia dini melalui bermain peran pada kelompok a di tk permata bunda geneng(Wahidah, 2023) (Usia 4 - 6 tahun, Media audio visual)
- Kelebihan:**
- Guru menyediakan Laptop, LCD Proyektor, Sound System, video animasi dan buku penunjang pembelajaran.
  - Anak juga disediakan media peraga dengan tema profesi dokter.
  - Anak juga perlu menyiapkan buku pelajara, buku serta alat tulis.
  - Anak – anak diberikan waktu untuk mereview film yang telah di tonton, agar memastikan anak paham apa yang mereka saksikan.
  - Guru memberikan soal tentang tema pembelajaran yang sudah dilakukan.
  - Anak mampu berkomunikasi secara verbal dan memainkan peran sesuai dengan cerita yang telah ditampilkan.
- Anak menunjukkan antusiasme saat bermain peran dan dapat memperluas kosakata mereka.
- Kekurangan:**
- Kurangnya pengetahuan guru terhadap teknologi.
  - Durasi video terlalu lama.
  - Terlalu banyak media yang digunakan
  - Kurang efektif jika hanya menggunakan video saja
  - Adanya siswa yang tidak termotivasi untuk mengikuti rangkaian kegiatan.
3. Judul: Implementasi Pembelajaran Sentra Bermain Peran Era Covid 19 (Renawati1 & Na'imah, 2021)(Usia 4 - 6 tahun, Media Video)
- Kelebihan:**
- Media grafis 2D untuk penyampaian pesan dalam proses pembelajaran
  - Pembelajaran melalui video yang disalurkan melalui zoom.
  - Guru membuat video pembelajaran mengenai cara menggoreng sosis, kemudian anak diberi tugas untuk mulai bermain peran di rumah dengan tema memasak bersama orangtua.
  - Kegiatan pembelajaran yang sangat menarik dan menyenangkan bagi anak
- Kekurangan:**
- Tetap harus dilakukan secara langsung.
  - Membutuhkan alat elektronik yang mendukung di rumah.

### Hasil Wawancara

Berikut hasil wawancara singkat yang dilakukan dengan tiga tenaga pengajar di Haya Private Course, didapatkan hasil sebagai berikut

1. Untuk anak usia 4-5 tahun biasanya metode apa yang digunakan dalam proses pembelajaran?
  - Guru 1, Bermain
  - Guru 2, Tidak ada metode khusus, menyesuaikan dengan anak didik.
  - Guru 3, Metode yang efektif meliputi pembelajaran berbasis permainan, aktivitas kreatif, dan pengajaran bertahap yang menyenangkan
2. Berapa durasi rata2 anak bisa fokus pada pembelajaran?
  - Guru 1, Untuk usia 4-5 sekita 20-25 menit
  - Guru 2, Offline 30 – 60 menit, Online 15 – 30menit

- Guru 3, Rata-rata durasi fokus anak usia 4 tahun adalah sekitar 8 hingga 12 menit, meskipun faktor seperti minat dan lingkungan dapat mempengaruhi

3. Media pembelajaran apa yang paling efektif?

(Buku/video/mainan/kartu)

- Guru 1, Buku, dan video
- Guru 2, Video, Latihan, dan games
- Guru 3, Media yang paling efektif termasuk buku, video, dan permainan, karena dapat menarik perhatian anak dan membuat pembelajaran lebih interaktif

4. Selama mengajar pernah menggunakan metode bermain peran? Kalau pernah, bagaimana tingkat efektivitasnya?

- Guru 1, Belum Pernah
- Guru 2, Belum Pernah
- Guru 3, Belum Pernah

### Analisis SWOT

Berdasarkan data yang telah di kumpulkan, maka dibuatkan tabel SWOT untuk analisis lebih lanjut :

#### Strengths (S)

- Simulasi emosi dalam dunia nyata : Anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan bagaimana cara mengelola emosi dalam berbagai situasi.
- Mengembangkan keterampilan sosial : Anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, mempelajari berbagai keterampilan, serta mengasah kemampuan dalam menyelesaikan masalah.
- Mengembangkan empati anak : Dengan bermain peran melatih anak untuk memahami perasaan orang lain.
- Stimulasi kreativitas : Dengan bermain peran memberikan kebebasan untuk anak berimajinasi dan berkreasi sesuai karakter yang dipilih.
- Aktivitas pembelajaran yang menyenangkan : Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan anak menjadi tidak mudah merasa bosan.

#### Weakness (W)

- Kurang paham dengan konsep bermain peran : Anak mungkin kesulitan untuk memahami konsep atau aturan dalam bermain peran.
- Peran yang tidak tepat bagi anak : Tidak semua anak merasa nyaman dengan peran yang diberikan.

- Kurangnya pengawasan serta fasilitas yang tepat : Dapat memicu tidak tercapainya tujuan perkembangan sosial emosional yang diinginkan.

#### Opportunities (O)

- Peningkatan kesadaran orangtua dan guru : Pelatihan bagi orang tua dan guru tentang pentingnya penggunaan metode bermain peran dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional anak.
- Pengembangan alat bantu : Mengkombinasikan metode bermain peran dengan media pendukung yang tepat dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.
- Fleksibilitas dalam implementasi : Bermain peran bisa dilakukan dimana saja, rumah, sekolah ataupun kelompok bermain.
- Kolaborasi dengan berbagai pihak : Bermain peran dijadikan program kolaboratif baik antar sekolah, orang tua dan berbagai komunitas belajar, untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak.

#### Threats (T)

- Kurangnya fasilitas atau sumber daya : Tidak semua tempat memiliki fasilitas pendukung untuk kegiatan bermain peran secara maksimal.
- Lingkungan yang tidak mendukung : Lingkungan yang kurang stimulatif.
- Overstimulasi : Jika anak bermain peran terlalu lama tanpa variasi, mereka bisa merasa bosan atau overstimulasi, yang justru bisa mengganggu perkembangannya.

### Analisis SWOT

#### S + O

1. S1 + O1 (Simulasi emosi dalam dunia nyata + Peningkatan kesadaran orangtua dan guru)  
Mengembangkan program edukasi berbasis simulasi emosi.

Diadakannya program pelatihan berbasis simulasi yang mencerminkan situasi emosi dunia nyata. Dengan menggunakan metode role playing, dimana proses ini melibatkan peserta (anak/orang tua/guru) untuk memerankan berbagai skenario yang diberikan, sehingga mereka dapat memahami berbagai perspektif.

2. S2 + O4 ( Mengembangkan keterampilan sosial + Kolaborasi dengan berbagai pihak )

- Membuat program kolaborasi antar sekolah.  
Diadakannya program kerja sama antar sekolah, seperti perlombaan ataupun festival seni, yang melibatkan kolaborasi antara siswa dari berbagai sekolah.
3. S3 + O2 (Mengembangkan empati anak + Pengembangan alat bantu)  
Mengembangkan buku pop-up dan alat peraga interaktif untuk meningkatkan empati anak.  
Buku pop-up interaktif berisi cerita yang mengilustrasikan berbagai situasi kehidupan sehari – hari, contohnya seperti membantu ibu memasak disertai dengan elemen yang dapat disentuh atau digerakan seperti pisau (dapat dipegang anak) yang sedang memotong bawang (ilustrasi yang ada dalam buku). Dan dilengkapi juga dengan kuis reflektif untuk anak, seperti “bagaimana perasaan anak setelah membantu ibu?”
- W + O**
1. W1 + O2 (Kurang paham dengan konsep bermain peran + Pengembangan alat bantu)  
Pembuatan alat bantu modular.  
Anak disediakan alat bantu seperti kostum, agar anak lebih mudah memahami peran yang dimainkan, bisa juga dengan alat-alat peraga kecil lainnya yang terkait dengan karakter.
2. W2 + O3 (Peran yang tidak tepat bagi anak + Fleksibilitas dalam implementasi)  
Kombinasi peran yang kolaboratif.  
Orang tua ataupun guru menyiapkan rancangan skenario dalam bentuk kelompok yang membutuhkan kombinasi peran dalam satu aktivitas, sehingga anak yang kurang nyaman dengan satu peran tetap bisa berkontribusi. Dan memberikan waktu pada anak untuk mencoba berbagai peran terlebih dahulu untuk melihat mana yang paling sesuai untuknya.
3. W3 + O4 (Kurang pengawasan serta fasilitas yang tepat + Kolaborasi dengan berbagai pihak)  
Bermitra dengan organisasi nonprofit.  
Bermitra dengan organisasi yang fokus pada pendidikan atau anak untuk mendapatkan alat bantu, pelatihan pengawasan, atau pendanaan fasilitas. Serta melakukan pelatihan dan sertifikasi bagi guru dan fasilitator, sehingga mereka memiliki kompetensi yang tambahan dalam mengelola kegiatan anak
- S + T**
1. S1 + T1 (Simulasi emosi dalam dunia nyata + Kurangnya fasilitas atau sumber daya)  
Pendekatan kolaboratif untuk mengatasi keterbatasan.  
Mengadakan kerja sama dengan komunitas dan lembaga lokal, seperti perpustakaan atau organisasi sosial untuk menyediakan ruang dan alat bantu sederhana untuk menstimulasi emosi anak.
2. S4 + T2 ( Stimulasi kreativitas + Lingkungan yang tidak mendukung)  
Kampanye kesadaran pentingnya kreativitas.  
Mengadakan sosialisasi terhadap orang tua, guru serta masyarakat tentang pentingnya mendukung kreativitas anak, salah satunya dengan memberikan contoh bahwa stimulasi kreativitas tidak memerlukan biaya yang besar
- W + T**
1. W2 + T1 (Peran yang tidak tepat bagi anak + Kurangnya fasilitas atau sumber daya)  
Penggunaan sumber daya yang efisien.  
Mengajak anak untuk menggunakan alat bekas menjadi media pembelajaran, anak membuat alat bantu mereka sendiri dari bahan yang mudah ditemukan. Ini dapat mengembangkan kreativitas dan memberikan mereka rasa memiliki dalam peran yang mereka mainkan.
2. W3 + T3 (Kurang pengawasan serta fasilitas yang tepat + Overstimulasi)  
Kolaborasi dengan profesional untuk mengelola overstimulasi.  
Melibatkan psikolog atau terapis anak dalam proses bermain peran. Bermitra dengan profesional, seperti psikolog anak, untuk mendapatkan panduan dalam merancang lingkungan bermain yang seimbang. Psikolog dapat memberikan insight mengenai cara-cara yang tepat untuk mencegah overstimulasi dalam kegiatan bermain peran atau permainan lainnya,

### **Kesimpulan**

Pada rentang usia 4 – 5 tahun merupakan masa keemasan bagi setiap anak, dimana pada fase ini anak memiliki kemampuan penyerapan yang sangat pesat dan fundamental. Tahap awal perkembangan anak ini memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan anak di masa mendatang, pada tahapan ini anak menunjukkan

berbagai keunikannya sendiri, mulai dari berbagai potensi, minat, serta bakat yang sangat beragam, dan setiap aspek berkembangnya sesuai karakteristik masing – masing. Pengembangan keterampilan sosial anak sama pentingnya dengan potensi lainnya, karena aspek sosial merupakan elemen krusial dari kecerdasan anak secara keseluruhan dan erat kaitannya dengan kehidupan mereka. Seiring dengan meningkatnya berbagai permasalahan di sekitar anak, seperti lingkungan yang tidak mendukung atau perkembangan teknologi yang sangat cepat, misalnya televisi, telepon genggam, dan media lainnya, dapat menimbulkan dampak yang sangat besar, paparan terhadap konten yang tidak sesuai dapat memengaruhi perkembangan psikologis anak.

Dalam hal ini, metode bermain peran hadir sebagai salah satu pendekatan yang efektif untuk mendukung perkembangan yang dibutuhkan oleh anak. Dalam sesi bermain peran anak juga merasakan interaksi langsung, dimana anak-anak tidak hanya terlibat dalam proses pembelajaran tetapi juga mengasah kemampuan kreativitas, komunikasi serta kerjasama dengan teman-temannya, selain itu anak-anak juga melatih rasa empatinya pada keadaan atau situasi yang dialami orang lain. Metode ini mampu mendorong anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran, serta menciptakan peluang bagi anak untuk melatih empati, sosial, terutama dalam hal berbagi, berkolaborasi dan menyelesaikan masalah bersama. Namun ternyata metode ini belum banyak digunakan atau dipraktikan pada pendidikan taman kanak-kanak, tetapi akan sangat baik jika metode ini bisa dikembangkan dan dijadikan sebagai kegiatan rutin untuk pembelajaran anak, karena pengaruh yang sangat efektif dalam perkembangan sosial emosional anak.

Pada dasarnya cukup sulit bagi anak-anak untuk duduk fokus dalam waktu yang lama untuk mendengarkan materi ataupun segala pengajaran yang diberikan kepadanya, namun bukan berarti tidak bisa.

Tetapi setiap anak memerlukan perhatian serta media yang tepat dan sesuai dengan karakteristiknya masing-masing. Dengan mengambil salah satu solusi dari tabel SWOT berupa, penggabungan antara S3 (Mengembangkan empati anak) + O2 (Pengembangan alat bantu) kemudian dapat dikembangkan berupa buku pop-up dan alat

peraga interaktif untuk meningkatkan empati anak, selain itu akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi anak.

### Daftar Pustaka

- 278-682-1-SM. (n.d.).  
15272-32648-1-PB. (n.d.).  
122346-ID-implementasi-teknik-bermain-peran-dalam. (n.d.).  
Aini, Q. (2019). Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini PENGEMBANGAN KARAKTER SOPAN SANTUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA DINI DI TK ADIRASA JUMIANG.  
Akollo, J. G., Wattilete, T. A., Lesbatta, D., Ilmu, F., & Kristen, P. (n.d.). PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENGEMBANGKAN EMPATI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN APPLICATION OF ROLE PLAYING METHOD IN DEVELOPING EMPATHES IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS 1.  
Christiana Hari Soetjningsih. (2018). Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-Kanak Akhir: Seri Psikologi Perkembangan. Prenada Media.  
Dariah, N. (n.d.). PERAN ORANG TUA DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN PERAN (Study Kasus di Kelompok Bermain Al-Munawar).  
Defy Chaniago, R., & Nurhafizah, N. (n.d.). PENGARUH PERMAINAN BOLA CERIA TERHADAP PERILAKU KERJASAMA ANAK DI TAMAN KANAK KANAK JABAL RAHMAH PADANG. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>  
Dini, J. U., Manurung, M. P., & Simatupang, D. (2019). Meningkatkan Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita di TK ST Theresia Binjai.  
Dosen, T., Psi, P., Dasar, P., Sarjana, P., & Fakultas, P. (n.d.). Emosi & Motivasi (1) Pertemuan 8a.

- Dr. Anita Yus, M. Pd. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (suwito, Ed.; 1st ed.). kencana.
- Elizabeth B. Hurlock. (1978). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang hidup* (Drs. Ridwan Max Sijabat, Ed.; 5th ed.). Erlangga.
- Fadjri Kirana Anggarani, Rini Setyowati, Pratista Arya Satwika, & Tri Rejeki Andayani. (2022). Pengaruh Pendidikan Literasi Keuangan dengan Pendekatan Bermain Peran pada Anak Usia Dini . *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3836–3845.
- 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>
- Jamilah, S. (2019). PENGEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL ANAK MELALUI METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) DI KELOMPOK B ANAK USIA DINI (Vol. 1).
- JULI LESBASSA, Dr. M. G. A. M. S. (2014). PERAN EMPATI DAN SELF ESTEEM DALAM MEMPREDIKSI KECENDERUNGAN MENJADI PELAKU CYBERBULLYING PADA REMAJA.
- Juniarti, F., Jumiatin, D., Jendral Sudirman Cimahi, T., Siliwangi, I., & Ters Jendral Sudirman Cimahi, J. (2018). JURNAL CERIA MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA DINI DI RA AL HIDAYAH BANDUNG. 1(5), 2614–4107.
- Lisnawati, Y., & Khalīfah Dalam Al-Qur, K. (2015). KONSEP KHALĪFAH DALAM AL-QUR`ĀN DAN IMPLIKASINYA TERHADAP TUJUAN PENDIDIKAN ISLAM (STUDI MAUDU'I TERHADAP KONSEP KHALĪFAH DALAM TAFSIR AL-MISBAH). In *Ān dan Implikasinya TARBAWY* (Vol. 2, Issue 1).
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 225. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>
- Novia Ilsa1, F. (n.d.). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini.
- Purwani, A., Fridani, L., & Fahrurrozi, F. (2019). Pengembangan Media Grafis untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.142>
- Putra Angkawijaya, V., Karnita, R., Hapsari, W. W., Desain, J., & Visual, K. (n.d.). Perancangan Buku Pop-Up Tentang Meditasi Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Tingkat Paud Dan Tk Di Sekolah Minggu Vihara Buddha Gaya.
- Rakimahwati, R. (2012). *Model Pembelajaran Sambil Bermain pada Pendidikan Anak Usia Dini*. UNP Press.
- Renawati1, R., & Na'imah, N. (2021). Implementasi Pembelajaran Sentra Bermain Peran Era Covid 19. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 167–171. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.116>
- Reso, M. F., Haryono, S. E., & Muntomimah, S. (2018). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Bagi Guru dan Dosen Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B Pada Ra Mutiara Iman Pakisaji Kab (Vol. 3). <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/fip/index>
- SKRIPSI CARI ULINA. (n.d.).

---

Wahidah, A. S. (2023). PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK A DI TK PERMATA BUNDA GENENG (Vol. 1, Issue 1).