

## PENGEMBANGAN NILAI AGAMA MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA DINI

**Jaberia**

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar  
e-mail: jaberia.jaberia@uin-alauddin.ac.id

**Fadhilla Dwi Yanti Mulyono**

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar  
e-mail: fadhilladwiyanti00@gmail.com

**Eka Damayanti**

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar  
e-mail: eka.damayanti@uin-alauddin.ac.id

**Aeni Tasnim**

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar  
e-mail: aenitasnim90@gmail.com

**Erwin Syarif**

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar  
e-mail: ewinkvr@gmail.com

---

**Corresponding Author: eka.damayanti@uin-alauddin.ac.id**

---

### Abstrak

Pengembangan nilai agama pada anak usia dini sangat penting dilakukan. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengembangkan nilai agama dalam pembelajaran yakni dengan menggunakan metode bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya bermain peran dalam pengembangan nilai agama pada anak usia dini. Jenis penelitian ini merupakan penelitian studi kepustakaan (*Library Research*) dengan pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi dari jurnal terbitan tahun 2015-2022 dan buku referensi yang sesuai fokus penelitian. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan metode bermain peran khususnya pada kegiatan bermain peran dokter-dokteran, menjadi imam, dan menjadi anak penolong (bersedekah) dapat mengembangkan dan meningkatkan nilai agama anak.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Metode Pembelajaran, Bermain Peran, Nilai Agama

### Abstract

*The development of religious values in early childhood is very important. One way that can be done in developing religious values in learning is by using role-playing methods. This study aims to find out the importance of role-playing in the development of religious values in early childhood. This type of research is a library study research (Library Research) with data collection using documentation techniques from journals published in 2015-2022 and*

*reference books that are in accordance with the focus of the research. The data analysis used in this study is content analysis. The results of the study show that role-playing methods, especially in the role-playing activities of doctors, becoming priests, and being a helper child (almsgiving) can develop and increase children's religious values.*

**Keywords:** *Early Childhood, Learning Methods, Role Playing, Religious Value*

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun atau disebut dengan masa keemasan atau *golden-age*. Anak usia dini adalah seorang anak yang usianya belum memasuki lembaga formal seperti sekolah dasar dan biasanya mereka tetap tinggal di rumah atau mengikuti kegiatan dalam bentuk berbagai lembaga pendidikan prasekolah seperti kelompok bermain, taman kanak-kanak, atau taman penitipan anak (Nurmalitasari, 2015). Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan dalam memberikan rangsangan guna mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani anak. Anak adalah salah satu anugerah paling berharga dari Allah SWT sebagai titipan dan amanah. Orang tuanya memiliki kewajiban untuk menjaga, merawat, dan mendidik, serta mengarahkannya agar berkembang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimilikinya (Wibowo, 2017).

Pendidikan Anak usia dini menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 adalah suatu proses yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan dengan memberikan sebuah rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan (Latif et al., 2013). Sasaran pendidikan anak usia dini adalah membantu perkembangan dan pertumbuhan enam aspek perkembangan anak (moral agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, seni dan bahasa) serta memastikan tidak ada aspek yang terhambat (Yeni & Euis, 2017). Perubahan adalah pola perubahan yang dimulai sejak masa konsepsi dan berlanjut sepanjang kehidupan (Masganti, 2015). Pembentukan karakter baik sikap, perilaku, dan kepribadian seorang anak di masa depan. Masa balita juga sebagai periode emas bagi orang tua untuk mengembangkan potensi anak secara optimal (Wulandari et al., 2017).

Santrock menjelaskan bahwa perkembangan moral dan agama adalah perkembangan membahas tentang aturan mengenai apa yang harus dilakukan oleh manusia saat berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Anak ketika dilahirkan belum mewujudkan aspek nilai agamanya (Nuraidah, 2017). Anak usia dini 4-6 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang lingkungannya. Mereka memperoleh pengalaman belajar yang bermakna melalui bermain, melakukan percobaan, menemukan, dan melalui interaksi sosial (Setiasih, 2017).

Bagi anak usia dini, implementasi nilai agama menjadi suatu hal yang sangat penting. Mengingat fase anak usia dini (0-6 tahun) berada pada fase paniruan atau imitasi. Apabila kejadian-kejadian yang terjadi di lingkungannya cenderung negatif maka besar kemungkinan perilaku anak usia dini juga cenderung menyimpang. Dunia bagi anak usia dini seharusnya merupakan dunia yang dipenuhi dengan kesenangan serta sebagian besar waktunya diisi dengan berbagai jenis kegiatan permainana (Ananda, 2017).

Nilai-nilai agama yang ada pada anak usia dini dapat bersikap seperti menirukan sikap yang baik, cara pandang serta tingkah laku (Purba et al., 2013). Perkembangan dan pertumbuhan dalam kondisi puncak keemasan pada masa inilah kesempatan dapat membentuk karakter anak usia dini (Sujiono, 2013). Sehingga, penanaman nilai-nilai agama yang kuat seharusnya dilakukan sejak usia dini (Fauziddin, 2016).

Menurut Amalia dan Hariyanti (2022), nilai agama dapat diintegrasikan dengan kegiatan bermain peran anak usia dini. Seperti halnya ketika seorang anak memerankan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, yaitu kegiatan melafalkan doa untuk memohon kecerdasan saat akan memulai pembelajaran. Selain itu, bermain sangat mempengaruhi perkembangan sosial dan kepribadian anak, bermain peran adalah kegiatan yang membantu anak untuk berhubungan dengan teman sebayanya dan di lingkungan sekitarnya, serta menunjukkan karakter anak (Nurhafizah & Kosnin, 2015).

Dunia anak adalah dunia bermain, dan bermain peran adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan media yang menghasilkan pengertian atau memberi informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak (Reso et al., 2019). Bermain peran yaitu suatu kegiatan yang diperankan seseorang sehingga memiliki pemahaman dan pandangan yang benar tentang suatu peristiwa yang akan membawa manfaat bagi anak kedalam kehidupannya (Widiyati, 2016). Senada dengan yang diungkapkan oleh Alda dan Rini (2015) bahwa metode bermain peran ialah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan cara menirukan tingkah laku dari sesuatu situasi sosial, metode bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan pada murid untuk bermain peran dalam menirukan masalah-masalah yang ada.

Bermain peran juga merupakan teknik yang dapat dilakukan oleh anak dengan memainkan peranan dalam dramatisasi mengenai masalah sosial atau psikologis dan dalam bermain peran perlu diterapkan pada anak untuk menstimulasi kemampuan berbicara, sehingga anak akan mampu merangkai kalimat dan melakukan percakapan dengan teman sebaya (Rumilasari et al., 2016). Kegiatan bermain peran dapat mengungkapkan bahwasanya ciri-ciri dari anak usia dini ialah individu yang mempunyai sifat yang energik, aktif, spontan, dan relative sehingga anak mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi (Madyawati, 2017).

Bermain peran sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak karena dalam hal ini anak harus menjadi pribadi yang lebih baik. Apabila anak usia dini di tanamkan perkembangan yang telah ditentukan (Madrisah et al., 2020). Menurut Ilsa dan Nurhafizah (2020) melalui bermain peran, anak-anak mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Bermain peran membantu anak memperoleh pengalaman berharga melalui aktivitas interaksional dengan teman-temannya. anak belajar memberi masukan atas perang orang lain, dan menerima masukan dari orang lain, di samping dapat menimba pengalaman mengenai cara-cara menghadapi masalah, melalui bermain peran, dan para anak dapat melatih diri (Sudarto, 2018).

Kegiatan bermain peran sangat membantu anak menuangkan gagasan-gagasan yang dimilikinya sekaligus mengembangkan dalam berbagai bentuk kegiatan kreatifitas. Melalui kegiatan bermain peran anak memperoleh pengalaman penting yang mengantarkan anak memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupan di kemudian hari. Kegiatan bermain peran memberikan anak pandangan positif yaitu anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas, sehingga melalui bermain peran dapat membantu anak berusaha mencapai mimpi atau cita-cita yang anak inginkan. Dan dapat membuka kesempatan untuk memecahkan masalah yaitu pikiran anak akan terlihat untuk menemukan solusi (Rumilasari et al., 2016). Dengan demikian, melalui kegiatan bermain peran anak-anak mampu menggunakan alat mainannya dengan teman sebayanya sesuai dengan peran dan alur cerita yang telah ada. Eksplorasi alat main untuk bermain peran memberi kesempatan anak untuk mengembangkan bahasa lisannya (Erlinda, 2015).

Guru telah menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi anak. Media yang digunakan dalam pembelajaran bagi anak usia dini adalah alat bantu untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tema dan sub tema yang telah ditetapkan, dimana media tersebut lebih dapat mengoptimalkan pemberdayaan seluruh indera anak selama bermain peran. Proses pembelajaran yang melibatkan banyak indera akan membuat anak lebih mudah mengerti peran dan materi yang disampaikan guru (Saurina, 2016). Penggunaan media sebagai properti dalam mendukung terlaksana proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran dalam penelitian ini menunjukkan bahwa anak usia dini lebih tertarik untuk terlibat aktif dan properti tersebut dapat membangkitkan daya imajinasi mereka. Keterlibatan aktif tersebut menjadi peluang bagi anak-anak untuk mengeskpresikan imajinasinya menjadi sebuah cerita yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak mendapatkan stimulasi media (Rahmawati et al., 2016).

Metode bermain peran memiliki kelebihan dan juga memiliki kelemahan.

Kelebihan metode bermain peran (*role playing*) melibatkan seluruh anak berpartisipasi, memiliki kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Anak juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Namun adapun kelemahan atau kekurangan dalam setiap metode bermain peran yaitu, metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak, memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun anak, dan ini tidak semua guru yang memilikinya dan tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini serta apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai (Suharto, 2013).

Tahap penelitian pada kegiatan bermain peran, di mana anak mampu berpikir abstrak, memahami dan memecahkan peran yang dimainkan (Anggraini, 2015). Metode bermain peran ialah cara pendidik dalam menyajikan materi pengajaran dan pengalaman yang diperankannya dan pengalaman belajar dengan adanya cara anak usia dini memainkan bermacam peran tertentu yang sesuai dengan alur cerita yang dimainkan, semisal dengan anak bermain dokter, bermain menjadi seorang imam, menjadi anak penolong (bersedekah) dan lain sebagainya (Srihayati, 2016).

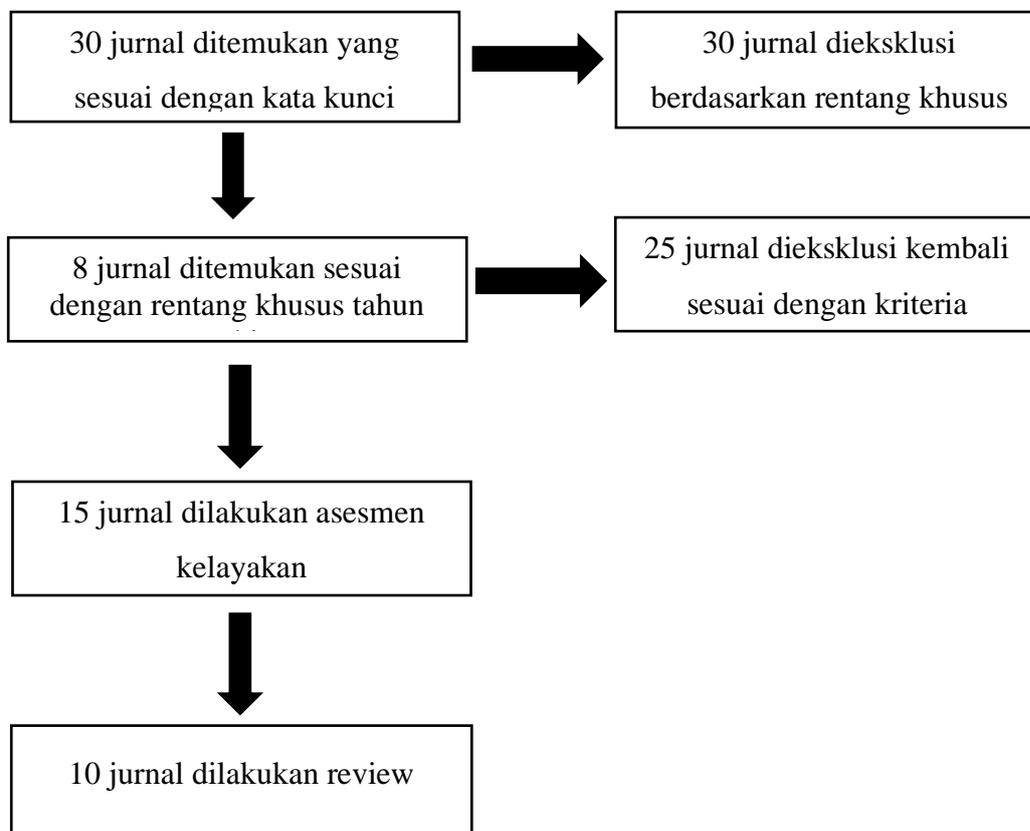
Tujuan kerja sama anak usia dini dalam kegiatan bermain peran ialah; (1) Untuk menyiapkan anak dalam dunia yang selalu berkembang; (2) Mengembangkan kemampuan bekerja sama dengan teman sebayanya dalam situasi atau keadaan saat melakukan peran; (3) Membentuk pengetahuan secara aktif; (4) Memperkuat korelasi antara anak dan di antara anak dengan guru (Nurhafizah & Chaniago, 2019). Bermain peran diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung, di mana seorang anak melakukan interaksi dengan lawan perannya atau orang lain, benda-benda di sekelilingnya yang dilakukan dengan perasaan senang dan gembira, menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya serta atas keinginannya, menggunakan daya imajinasinya atau daya khayalnya sendiri, melalui bermain peran anak dapat mengembangkan sosialnya dan dalam bermain peran baik itu secara kelompok atau kooperatif (Latifah, 2016). Metode bermain peran ini menyediakan lingkungan yang aman bagi anak untuk berimajinasi, bereksperimen dengan perilaku dan keterampilan baru. Maka pembelajaran bersifat holistik dengan melibatkan emosi, psikomotorik maupun kognisi (Maghfiroh et al., 2020).

Kegiatan bermain peran di TK di samping fantasi dan emosi yang menyertai permainan itu, anak belajar berbicara sesuai dengan peran yang dimainkan, belajar mendengarkan dengan baik, dan melihat hubungan antar berbagai peran yang dimainkan di drama. Seperti telah dipaparkan sebelumnya, setiap dalam bermain peran memiliki langkah-langkah tertentu seperti (1) menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai *role playing*; (2) guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan dimainkan; (3) guru mendapatkan

pemain yang akan terlibat dalam role playing, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan; (4) guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya khususnya kepada anak yang terlibat dalam pemeranan; (5) bermain peran mulai dimainkan oleh kelompok pemeran; (6) melakukan diskusi tentang peran yang dimainkan.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian studi kepustakaan (*Library Research*). Pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi dengan bersumber dari jurnal terbitan tahun 2015-2022 yang sesuai fokus penelitian yakni bermain peran dokter-dokteran, imam-imaman dan peran bersedekah. Penelitian ini berfokus pada metode bermain peran terkait dengan pengembangan nilai agama anak.



Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan analisis isi dengan memperhatikan fokus penjabaran pengembangan nilai agama melalui bermain peran. Analisis ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis dan mengobservasi isi komunikasi yang terbuka dari seorang komunikator. Pada penelitian ini, analisis isi dilakukan dengan menggambarkan isi komunikasi anak saat bermain peran kemudian ditarik kesimpulan berdasarkan konteks yang terjadi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan nilai agama dapat ditingkatkan melalui bermain peran yang dimana dapat dikatakan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran, yang dimana dalam metode tersebut atau bermain peran dalam artian anak mampu bermain pura-pura, fantasi imajinasi dan main drama sehingga dapat meningkatkan kecerdasan spiritual anak untuk dapat memahami perannya atau karakter yang dimiliki oleh anak (Huda et al., 2020). Berikut ini peneliti paparkan temuan pokok hasil penelitian :

### **Mengajarkan Anak Empati pada Orang Sakit**

Pada permainan peran dokter-dokteran, anak lebih mempunyai rasa perhatian dan sensitif pada kebutuhan orang sakit. Anak mempunyai rasa empati dalam artian anak sudah mempunyai sikap rasa peduli, sikap ingin menolong, tanggung jawab jadi dalam hal ini dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan bermain peran. Guru maupun orang tua akan memberikan pembiasaan-pembiasaan yang positif sehingga anak mampu meniru dari pembiasaan tersebut (Nurfazrina et al., 2020).

### **Melatih Kemampuan Berbicara atau Komunikasi**

Pada permainan peran dokter-dokteran, skenario pura-pura membuat tingkah laku anak mampu adaptif pada sebuah situasi. Berbicara pada “pasien” ketika anak sedang berbicara atau pada saat melakukan komunikasi maka disitulah anak dapat menyampaikan maksud dari pikirannya, perasaannya serta melakukan interaksi tanya jawab dengan “pasien” maka disitulah muncul keterampilan anak dalam berbicara atau melakukan komunikasi dalam metode bermain peran (Sayekti et al., 2019).

### **Modelling Positif**

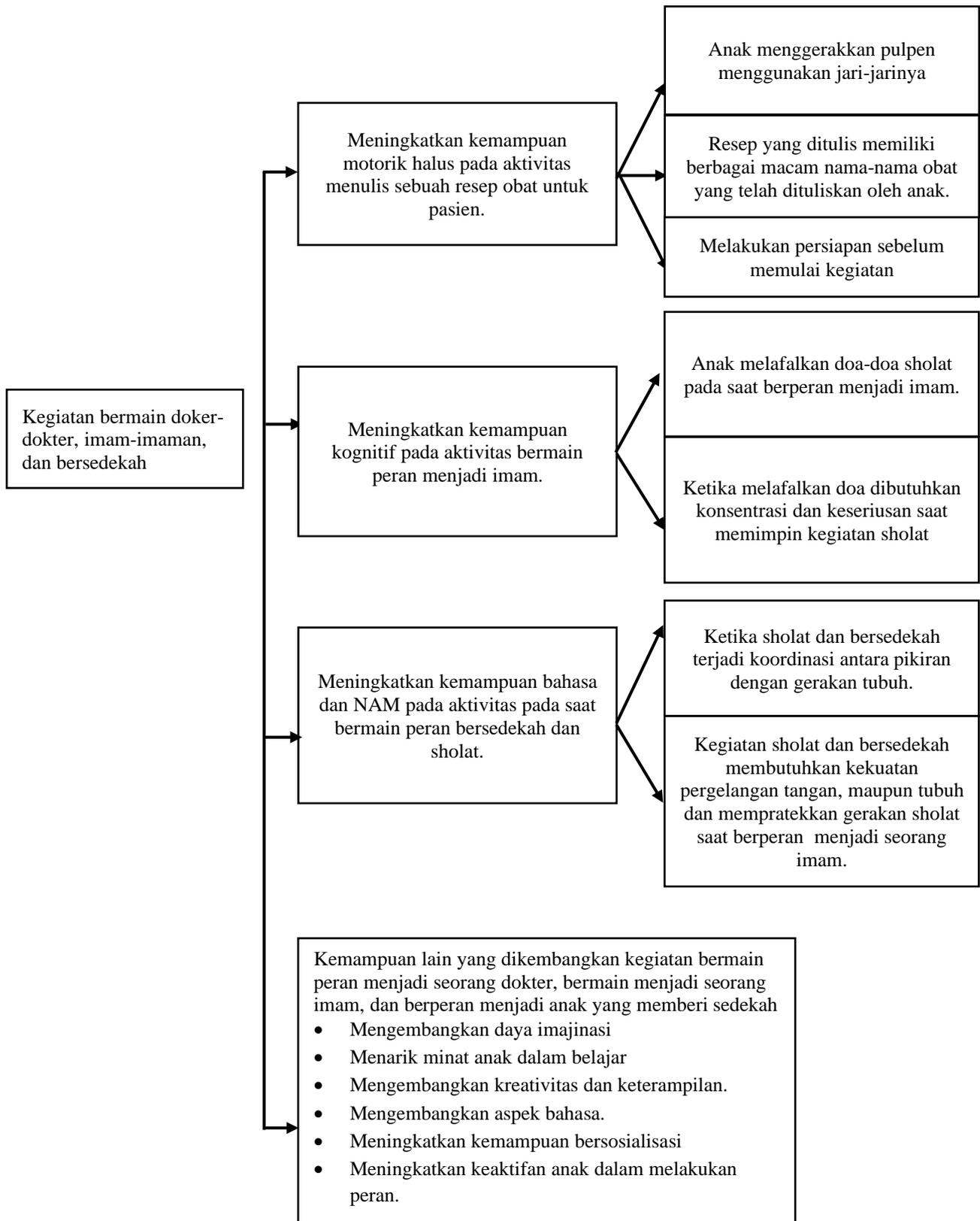
Bermain peran menjadi imam sebagai bentuk stimulasi pembiasaan positif pada anak. Ketika anak diberi stimulus melalui pembiasaan maka anak akan melakukan atau akan terbiasa salat karena jelas modellingnya. Akhirnya anak tersebut akan melihat dan mencontohi baik dari orang tua ataupun gurunya serta peran imam yang dicontohi tersebut (Sopiyana & Budiman, 2018).

Melalui bermain peran anak sebenarnya sedang mempraktekkan keterampilan yang dimiliki secara langsung, karena dengan adanya bermain peran melalui perkembangan nilai agama dan moral maka anak akan berlatih sesuai dengan kemampuannya sehingga anak akan memiliki kompetensi atau keterampilannya melalui metode bermain peran. Dengan adanya bermain peran dalam pengembangan nilai agama dan moral. Anak tidak menghadapi suatu masalah dan untuk mengantisipasi anak dari perbuatan menyimpang, tercela, dan agar anak memiliki sikap toleransi yang tinggi (Lestari & Muqowim, 2020).

### **Anak dapat Bersedekah**

Pada bermain peran bersedekah orang tua dan guru memberikan sebuah contoh kepada anak bagaimana cara bersedekah dan mengeluarkan sebagian rezeki. Ketika anak berperan menjadi seseorang yang selalu memberi atau bersedekah maka membuat anak akan tahu jika selalu memberi atau bersedekah maka akan mempunyai rasa senang jika disertai rasa ikhlas. Jadi anak akan menilai dan memahami apa yang ia perankan itu salah satu perbuatan yang positif. Anak yang terbiasa diajarkan untuk bersedekah maka kelak ia akan lebih ringan tangan dalam melakukan amalan ibadah sedekah ini.

Bermain peran adalah cara memahami sesuatu melalui peran-peran yang dilakukan oleh tokoh atau benda-benda di sekitar anak, sehingga anak dapat memahami sesuatu sambil berimajinasi (Kertamuda, 2015). Menurut Renawati dan Na'imah (2021) bermain peran bagi anak usia dini dapat membantu mereka tumbuh dan berkembang hingga usia lanjut serta mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, bertutur kata yang baik, dan melibatkan sang pencipta dalam segala aktivitasnya. Sikap agama yang ditanamkan sejak dini dapat menjadi alat ukur untuk masa depannya. Selain itu, Amalia dan Hariyanti (2022) juga mengungkapkan bahwa nilai agama dapat diintegrasikan dengan kegiatan bermain peran anak usia dini. Seperti halnya ketika seorang anak memerankan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, yaitu kegiatan melafalkan doa untuk memohon kecerdasan saat akan memulai pembelajaran.



## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan bermain peran khususnya bermain dokter-dokter, imam-imaman, dan bersedekah dapat meningkatkan nilai agama dan moral pada anak. Selain itu juga meningkatkan perkembangan yang lain, seperti fisik motoric, sosial dan emosi, kognitif, bahasa dan seni. Hal ini dilihat pada saat anak bermain peran sholat dan bersedekah jadi ketika sholat dan bersedekah terjadi adanya koordinasi antara pikiran dengan gerakan tubuh sehingga kegiatan sholat dan bersedekah membutuhkan kekuatan pergelangan tangan maupun tubuh dan mempratekkan gerakan sholat saat berperan menjadi seorang imam dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada aktivitas bermain peran menjadi imam yang dimana anak melafalkan doa-doa sholat pada saat berperan menjadi imam dan ketika melafalkan doa maka dibutuhkan konsentrasi dan keseriusan saat memimpin kegiatan sholat. Kemudian sebelum melakukan persiapan bermain peran dokter-dokter maka anak akan memulai kegiatan dengan mempersiapkan berbagai macam alat yang digunakan seperti anak menulis sebuah resep obat untuk pasien, yang dimana anak menggerakkan pulpen menggunakan jari-jarinya, resep yang ditulis memiliki berbagai macam nama-nama obat yang telah dituliskan oleh anak dalam hal ini dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada aktivitas menulis sebuah resep obat untuk pasien. Kemampuan lain yang dikembangkan kegiatan bermain peran menjadi seorang dokter, bermain menjadi seorang imam dan berperan menjadi anak yang memberi sedekah diantaranya dapat mengembangkan daya imajinasi, menarik minat anak dalam belajar, mengembangkan kreativitas dan keterampilan, mengembangkan aspek bahasa, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, dan meningkatkan keaktifan anak dalam melakukan peran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alda, N., & Rini, R. A. P. (2015). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologis Indonesia*, 4(01).
- Amalia, D., & Hariyanti, D. P. D. (2022). Analisis Nilai Karakter dalam Kegiatan Bermain Peran Anak Usia Dini. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 73–88. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v1i1.389>
- Ananda, R. (2017). Implementasi Nilai-nilai Moral dan Agama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 19–31. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.28>
- Anggraini, D. D. (2015). Peningkatan Pengembangan Nilai Agama dan Moral

melalui Metode Bercerita. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(2), 76–149.

- Erlinda, E. P. (2015). Hubungan Kegiatan Bermain Peran Mikro dengan Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kartika li-26 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Fauziddin, M. (2016). Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TKIT Nurul Islam Pare Kabupaten Kediri Jawa Timur). *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(2), 8–17.
- Huda, L., Syafrida, R., & Nirmala, I. (2020). Menanamkan Nilai-Nilai Islami Pada Anak Usia Dini 3-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran. [Http://Jurnal.Radenfatah.Ac.Id/Index.Php/Raudhatulathfal/](http://Jurnal.Radenfatah.Ac.Id/Index.Php/Raudhatulathfal/), 4(2), 181–191.
- Ilsa, F. N., & Nurhafizah. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 1080–1090.
- Kertamuda, M. A. (2015). *Golden Age*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Latif, M., Zulkharina, Z. R., & Adanda, M. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Latifah. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, D., & Muqowim. (2020). Pengembangan Nilai Agama pada Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 77–85.
- Madrisah, Ahmad, A., Fauzia, S. N., & Pendidikan Guru Anak Usia Dini, J. (2020). Mengembangkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 5(2), 10–21.
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Prenada Media Group.
- 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>
- Masganti, S. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Jilid 1*. Medan: Perdana Publishing.
- Nuraidah, A. (2017). *Pengaruh Film Animasi Adit dan Sopo Jarwo Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini*.
- Nurfazrina, S. A., Muslihin, H. Y., & Sumardi, S. (2020). Analisis Kemampuan Empati Anak Usia 5-6 Tahun (Literature Review). *Jurnal Paud Agapedia*, 4(2), 285–

299.

- Nurhafizah, N., & Chaniago, R. D. (2019). Pengaruh Permainan Bola Ceria Terhadap Perilaku Kerjasama Anak Di Taman Kanak Kanak Jabal Rahmah Padang. *Thufuli: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.33474/thufuli.v1i2.4915>
- Nurhafizah, N., & Kosnin, A. M. (2015). Implementasi Permainan Tradisional Indonesia di Taman Kanak-Kanak Kota Padang. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 85. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v15i1.5249>
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>
- Purba, E., Yusuf, A., & Astuti, I. (2013). Peningkatan Nilai-nilai Agama dan Moral melalui Metode Bercerita pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Society of Exploration Geophysicists International Exposition and 83rd Annual Meeting, SEG 2013: Expanding Geophysical Frontiers (2013)*, 2905–2909. <https://doi.org/10.1190/segam2013-0137.1>
- Rahmawati, W., Nugraheni, A., & Rahmadi, F. (2016). Pengaruh Stimulasi Media Interaktif Terhadap Perkembangan Bahasa Anak 2-3 Tahun. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 5(4), 1873–1885.
- Renawati, & Na'imah. (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. forentina, Haryono, S. E., & Muntomimah, S. (2019). 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. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Bagi Guru Dan Dosen*, 3, 801–807.
- Rumilasari, N. P. D., Tegeh, I. M., & Ujianti, P. R. (2016). Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2), 1–11.
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95. <https://doi.org/10.31284/j.ipitek.2016.v20i1.27>
- Sayekti, T., Wasitoh, N., & Rusdiyani, I. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Sentra Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun. *Jpp Paud Fkip Untirta*, 6, 4–5.
- Setiasih, O. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Proyek Dalam Meningkatkan*

*Keterampilan KPM*. Tidak diterbitkan.

- Sopiyana, M., & Budiman, S. A. (2018). Metode Pendidikan Shalat pada Anak Usia 5-10 Tahun dalam Keluarga. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 1(02), 245–265. <https://doi.org/10.37542/iq.v1i02.18>
- Srihayati, H. (2016). Penerapan Metode Bermain Perandalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasaanak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kartika 1-4 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 115–124. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v5i1.3686>
- Sudarto. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Peran Anak Usia 4-5 Tahun di TK Panca Setya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(1), 50–62.
- Suharto. (2013). *Pendekatan dan Teknik Belajar dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Wibowo, A. (2017). *Pendidikan Karakter Usia Dini (Strategi Membangun Karakter Di Usia Emas)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widiyati, S. (2016). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Melalui Kegiatan Bermain Peran Makro Pada Kelompok A Martha Citraningwulan Dwi Saputri. *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03), 91–94.
- Wulandari, R., Ichsan, B., & Romadhon, Y. A. (2017). Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Usia 3-6 Tahun dengan Pendidikan Usia Dini dan Tanpa Pendidikan Usia Dini di Kecamatan Peterongan Jombang. *Biomedika*, 8(1), 47–53. <https://doi.org/10.23917/biomedika.v8i1.2900>
- Yeni, R., & Euis, K. (2017). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.