

Website: <https://jurnalpelitanegribelantaraya.com/index.php/JPPM>

Naskah Masuk	Direvisi	Diterbitkan
28-02-2026	18-05-2026	01-06-2026

Implementasi Metode Role Play untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak: Studi di PAUD Mawar Jingga Terusan

Mahdayeni

Universitas Islam Batang Hari
laangelina99@gmail.com

Akfil Khulalil Jannah

Universitas Islam Batang Hari
akfilkhulaliljannah@gmail.com

Iffah

Universitas Islam Batang Hari
iffahsukes@gmail.com

Irjus Indrawan

Universitas Islam Indragiri
irjus9986@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the low social skills of 4-5 year old children (Group A) at Mawar Jingga Terusan Preschool, characterized by dominant egocentric attitudes (55.5%), low communication skills (29.3%), and difficulty sharing (15.2%). The objective of this activity was to improve children's social skills through the implementation of role-playing. The research method used was hands-on practice involving four main stages: observation and situation analysis, media planning, implementation, and evaluation and reflection. The simulation, themed "Traditional Market," involved children playing roles such as vendors, buyers, and cashiers using creative media made from recycled materials. The results showed significant progress in children's independence, fluency, and empathy. The role-playing method has proven effective in providing freedom of expression, fostering cooperation, strengthening speaking skills, and educating children in problem-solving. This research provides practical guidance for educators in implementing early interventions to accelerate children's interpersonal maturity.

Keywords: Role Playing, Social Skills, Early Childhood, Role Play.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun (Kelompok A) di PAUD Mawar Jingga Terusan, yang ditandai dengan sikap egosentris dominan (55,5%), rendahnya keberanian berkomunikasi (29,3%), dan kesulitan berbagi (15,2%). Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui implementasi metode role play (bermain peran). Metode penelitian yang digunakan adalah praktik langsung yang melibatkan empat tahap utama: observasi dan analisis situasi, perencanaan media, implementasi, serta evaluasi dan refleksi. Simulasi dilakukan dengan tema "Pasar Tradisional", di mana anak-anak memerankan figur seperti pedagang, pembeli, dan kasir menggunakan media kreatif dari bahan daur ulang. Hasil penelitian menunjukkan adanya progres signifikan pada kemandirian, kelancaran berbicara, serta empati anak. Metode role play terbukti efektif dalam memberikan kebebasan berekspresi, melatih kerja sama, memperkuat kapasitas berbicara, dan mengedukasi anak dalam resolusi masalah. Penelitian ini memberikan panduan aplikatif bagi pendidik dalam melakukan intervensi dini untuk mempercepat kematangan interpersonal anak.

Kata Kunci: Bermain Peran, Keterampilan Sosial, Anak Usia Dini, Role Play.

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter, perilaku, dan kematangan emosional anak sebelum memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu tantangan besar yang dihadapi dalam lingkungan PAUD saat ini adalah rendahnya keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun (Kelompok A).¹ Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berinteraksi, berkomunikasi, serta membangun hubungan yang harmonis dengan teman sebaya berdasarkan norma yang berlaku.² Hal ini mengimplikasikan bahwa anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan mampu bekerja sama, berbagi, dan berempati, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif.³ Sebaliknya, minimnya keterampilan sosial memicu problem interaksi yang krusial karena dapat menghambat kesejahteraan psikologis dan adaptasi anak di ekosistem sekolah secara menyeluruh.⁴

Data dari berbagai observasi perkembangan anak di lembaga pendidikan anak usia dini mengonfirmasi bahwa keterlambatan perkembangan sosial masih menjadi ancaman serius bagi pertumbuhan anak.⁵ Berdasarkan statistik perkembangan emosional, ditemukan bahwa mayoritas anak usia dini sering mengalami kendala dalam perilaku prososial. Berdasarkan jenis kendala yang dihadapi, mayoritas anak menunjukkan sikap egosentris yang dominan (55,5%), diikuti dengan rendahnya keberanian untuk berkomunikasi atau menjawab pertanyaan (29,3%), serta kesulitan dalam berbagi alat permainan (15,2%). Sebaran data ini menunjukkan bahwa anak pada rentang usia 4-5 tahun menempati persentase tertinggi dalam kebutuhan stimulasi sosial dibandingkan usia di bawahnya, mengingat pada usia ini mereka seharusnya mulai beralih dari bermain sendiri (*solitary play*) menuju bermain bersama yang terorganisir.⁶

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi setiap anak-anak akan merasa bebas dan leluasa untuk mengungkapkan kehendaknya tanpa ada tekanan dari siapapun. Jadi dalam kegiatan bermain anak tidak ada tekanan dan kegiatan bermain dilakukan secara menyenangkan.⁷ Bentuk kegiatan bermain salah satunya adalah dengan bermain kooperatif yaitu masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan bermain. Permainan ini sering disebut dengan bermain peran. Jadi bermain perandilakukan oleh beberapa anak dan mempunyai tema/judul permainan.

¹ Nurjanah, S. (2017). *Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran*. Jurnal Pendidikan Anak, 6(2), 213-221.

² Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

³ Syaodih, E., & Agustin, M. (2016). *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

⁴ Syaodih, E., & Agustin, M. (2016). *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

⁵ Hayati, N. (2018). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak melalui Metode Bermain Peran di Kelompok A. Jurnal Ilmiah Visi, 13(1), 35-42.

⁶ Aisyah, S. (2017). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1-9.

⁷ Akollo, Jane Gresia, Tiffany Adriana Wattilete, and Delkia Lesbatta. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Bermain peran memperbolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan sehingga anak mempunyai sikap sosial dimasa yang akan datang. Sikap sosial yang dibangun untuk anak berkebutuhan khusus maupun tidak sebaiknya didukung, karena pada dasarnya kemampuan setiap anak dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya tidak sama tetapi mereka mempunyai hak yang sama untuk mengembangkan potensinya (Mardiani dan Yetti 2020). Kegiatan bermain peran ditandai dengan adanya interaksi sosial dengan orang di sekeliling anak, sehingga akhirnya anak mampu terlibat dalam kerjasama dalam bermain peran.

Metode merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peran (Role) bisa di artikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh.⁸

Bermain peran (*role play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. Bermain peran merupakan suatu metode bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dalam kelompok. Di dalam kelas, suatu masalah diperagakan secara singkat sehingga siswa dapat mengenali karakter tokoh seperti apa yang siswa peragakan tersebut atau yang menjadi lawan mainnya memiliki atau sebagian peran seperti apa. Santrock juga menyatakan bermain peran memungkinkan anak mengatasi frustasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik anak dan cara-cara mereka mengatasinya (Aan 2019).

Metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga anak dapat mengembangkan daya hayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan, begitu pula dengan Vygostky menyatakan bahwa pada saat bermain, pikiran anak terbebas dari situasi kehidupan nyata yang menghambat anak berfikir abstrak. Jadi pada saat situasi ini dimanfaatkan untuk menstimulan perkembangan pada diri anak secara optimal. Metode mengajar bermain peran merujuk pada dimensi pribadi dan dimensi sosial pendidikan. Ditinjau dari dimensi pribadi diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungan yang bermanfaat, dan dapat memecahkan problem yang dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya (*peer group*) dapat juga dikatakan metode ini membantu memberi kesempatan pada anak didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama antara pribadi mereka.⁹

⁸ Deska Julyasari. (2017). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/1602>

⁹ Maghfiroh, Anna Shihatul, dan Jamiludin Usman. (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>

Menurut Hartely, Frank dan Goldenson ada delapan fungsi bermain bagi anak, yang dapat diterapkan dalam bermain peran yaitu:¹⁰

- a. Menirukan apa yang dilakukan orang dewasa. Misal: meniru ibu memasak di dapur, dokter memeriksa orang sakit, pedagang menjual barang dagangannya dll.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata. Misal: guru mengajar dikelas, sopir mengendarai bus dll.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman kehidupan nyata. Misal: ibu memandikan adik, ayah membaca koran dll.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat, seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dll.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan peran yang tidak dapat diterima. Misal: berperan sebagai pencuri, anak yang nakal, pelanggaran lalu lintas dll.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang bisa dilakukan. Misal: menggosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota dll.
- g. Mencerminkan pertumbuhan anak. Misalnya: semakin tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, semakin cepat larinya dll.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah, misal: menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan dll.

Bermain peran dapat memberikan penyaluran emosi secara aman, misalnya melepas dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima dalam kehidupan nyata, misalnya menjadi pencuri. Dalam dunia nyata tentunya perilaku semacam ini tidak diperbolehkan, anak tidak dapat berbuat hal-hal yang menentang peraturan. Dengan adanya kegiatan bermain peran anak dapat menyalurkan perasaan/emosi dengan sepuas-puasnya, tetapi tetap pada aturan yang telah ditentukan sebelum anak bermain.¹¹

Metode ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan peran sosial, mengenalkan berbagai profesi, serta memberikan pemahaman tentang bagaimana cara berinteraksi dan bekerja sama dalam sebuah tim. Melalui kegiatan *role play* yang terstruktur, anak dapat lebih peka terhadap perasaan orang lain, lebih memahami aturan main, dan belajar untuk berkomunikasi secara aktif di lingkungan sekolah mereka.¹²

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berfokus pada upaya peningkatan keterampilan sosial melalui metode *role play* yang dilakukan di PAUD Mawar Jingga Terusan. Anak-anak Kelompok A (usia 4-5 tahun) di sekolah tersebut terlibat dalam kegiatan, dengan tujuan mengedukasi mereka mengenai cara berinteraksi yang baik serta peningkatan kesadaran kolektif terkait pentingnya berbagi

¹⁰ Aini, Qurrarul. (2019). Pengembangan Karakter Sopan Santun Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di Tk Adirasa Jumiang. *Islamic EduKids* 1 (2): 41–48. <https://doi.org/10.20414/iek.v1i2.1699>.

¹¹ Jamilah, Sri. (2019). Pengembangan Sosial- Emosional Anak Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Di Kelompok B Anak Usia Dini.” *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 1 (1): 83–101. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.282>

¹² Hayati, N. (2018). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak melalui Metode Bermain Peran di Kelompok A. *Jurnal Ilmiah Visi*, 13(1), 35-42.

dan bekerja sama. Keterlibatan seluruh pihak, mulai dari mahasiswa KKN hingga guru pendamping dalam aktivitas bermain peran ini, diharapkan dapat terbentuk budaya sekolah yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak serta mewujudkan atmosfer positif di PAUD Mawar Jingga Terusan. Oleh karena itu, upaya memberikan stimulasi sosial melalui bermain peran sangat penting dilakukan untuk mencetak generasi yang cerdas secara emosional dan cakap secara sosial (Aisyah, 2017).

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode praktik langsung. Pendekatan ini dipilih agar tidak hanya memberikan teori kepada pendidik, tetapi juga terlibat langsung dalam menstimulasi perkembangan sosial anak di PAUD Mawar Jingga Terusan. Penelitian ini diadakan dengan anak-anak KB Mawar Jingga, usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilaksanakan pada “Rabu, 7 Januari 2026, pukul 08 : 30 – 09 : 30 WIB”. Langkah-langkah pelaksanaan dibagi menjadi empat tahap utama sebagai berikut:

1. Tahap Observasi dan Analisis Situasi

Pada tahap awal koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas di PAUD Mawar Jingga Terusan. Fokus utama tahap ini adalah mengidentifikasi karakteristik anak usia 4-5 tahun, memetakan kendala sosial yang muncul (seperti anak yang pemalu atau sering berebut), serta mengevaluasi ketersediaan media pembelajaran di sekolah tersebut.

2. Tahap Perencanaan (Persiapan Media)

Berdasarkan hasil observasi, skenario bermain peran yang relevan dengan dunia anak meliputi penyusunan alur cerita untuk tema "Pasar Tradisional" dan pembuatan media pembelajaran kreatif menggunakan bahan daur ulang (seperti uang mainan dari kertas bekas, dan rak dagangan dari kardus).

3. Tahap Implementasi

Pada tahap ini mencontohkan dialog dan perilaku sosial dalam peran tertentu (misalnya cara menyapa pelanggan). Kemudian anak-anak memilih peran yang diinginkan dan mempraktikkannya dengan pendampingan mahasiswa untuk membantu mereka bernegosiasi dan berkomunikasi dengan teman.

4. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tahap terakhir adalah evaluasi hasil kegiatan melalui instrumen observasi perilaku. Keberhasilan penelitian diukur berdasarkan perubahan sikap anak dalam hal:

- Kemauan berbagi alat bermain.
- Keberanian melakukan dialog sederhana.
- Kemampuan mengantre atau mengikuti aturan main.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di yang dilaksanakan di KB Mawar Jingga Desa Terusan ini difokuskan pada penguatan aspek kecerdasan sosial-emosional serta kecakapan verbal anak melalui penerapan metode role playing. Kegiatan ini dirancang dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam simulasi peran yang mengacu pada aktivitas harian. Tema yang diangkat adalah "Pasar Tradisional", yang melibatkan berbagai peran seperti pedagang sayur, pembeli, kasir, dan kuli panggul. Pemilihan tema ini bertujuan agar anak-anak di KB Mawar Jingga Desa Terusan merasa antusias dan mampu memproyeksikan diri mereka dalam situasi sosial yang nyata. Secara sistematis, kegiatannya dilaksanakan melalui tahapan berikut:

Tahap Persiapan/Perencanaan, dengan menyusun naskah bermain peran yang selaras dengan fase perkembangan anak, menyiapkan atribut pendukung (seperti timbangan mainan, keranjang, dan uang kertas mainan), serta melakukan koordinasi dengan tenaga pendidik di KB Mawar Jingga Desa Terusan.

Tahap Pelaksanaan, Anak-anak dikelompokkan dan diberikan tanggung jawab peran sesuai skenario pasar. Mahasiswa dan guru bertindak sebagai mentor yang membimbing dialog serta mendorong anak untuk berani berekspresi secara komunikatif.

Tahap Evaluasi yakni melakukan pengamatan mendalam terhadap respons emosional dan kemampuan interaksi anak, yang diakhiri dengan sesi refleksi bersama untuk memberikan penguatan motivasi.

1. Analisis Hasil Kegiatan:

a. Tahap Perencanaan

Pada fase awal di KB Mawar Jingga Desa Terusan, kegiatan difokuskan pada pematangan konsep. Naskah disusun agar relevan dengan kearifan lokal pasar tradisional desa. Persiapan sarana mencakup penyediaan kostum sederhana dan perlengkapan dagang untuk menciptakan pengalaman yang otentik. Pemilihan kelompok dilakukan secara cermat agar komposisi anak yang komunikatif dan pemalu dapat saling melengkapi dalam interaksi.

b. Tahap Implementasi

Pada tahap praktik, guru/mahasiswa membimbing anak memahami peran mereka, misalnya bagaimana seorang pembeli bertanya mengenai harga sayuran. Di sini, anak mulai diajak berlatih dialog sederhana di depan rekan-rekannya. Guru ataupun mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang memotivasi anak yang lebih pendiam agar berani mengambil peran dalam transaksi pasar.



Gambar 1. Proses perencanaan role play



Gambar 2. Pelaksanaan role play

c. Pengembangan dan Improvisasi

Memasuki siklus ketiga, skenario dikembangkan menjadi lebih menantang. Jika sebelumnya anak hanya bertanya harga, kini mereka diajak melakukan negosiasi atau menyelesaikan masalah, seperti saat barang dagangan habis atau uang kembalian yang kurang. Hasilnya menunjukkan progres yang signifikan: anak-anak di KB Mawar Jingga Desa Terusan menjadi lebih mandiri, lancar dalam berbicara, dan menunjukkan empati yang tinggi terhadap mitra mainnya.

2. Pembahasan Pengaruh Metode Role Playing

Metode bermain peran terbukti memberikan pengaruh fundamental dalam menstimulasi kematangan sosial-emosional anak. Dengan menciptakan simulasi dunia nyata di dalam kelas, anak dapat berlatih kecakapan hidup dalam koridor yang edukatif. Beberapa poin krusial dari pengaruh metode ini meliputi:

- Kebebasan Berekspresi:** Anak mengenal spektrum emosi saat berperan sebagai pedagang yang gigih atau pembeli yang teliti, yang pada akhirnya membantu regulasi emosi harian mereka.
- Keterlibatan Sosial Aktif:** Skenario pasar tradisional menuntut kerja sama untuk menyelesaikan alur cerita, yang secara otomatis melatih kemampuan mendengar dan resolusi konflik secara persuasif.
- Penguatan Kapasitas Berbicara:** Anak didorong untuk memperkaya kosakata dan memperbaiki artikulasi melalui dialog interaktif dalam skenario pasar.
- Edukasi Resolusi Masalah:** Melalui dinamika pasar, anak belajar berpikir taktis dan fleksibel saat menghadapi situasi yang tidak terencana dalam permainan.

Penelitian ini memberikan dampak nyata pada bidang Psikologi Perkembangan dan Pendidikan, dengan membuktikan secara empiris bahwa lingkungan bermain yang terstruktur mampu mempercepat kematangan interpersonal anak. Selain itu, program ini menyediakan panduan aplikatif

bagi komunitas pendidikan di Desa Terusan dalam melakukan intervensi dini yang bermakna bagi tumbuh kembang anak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role play dengan tema "Pasar Tradisional" efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak Kelompok A di PAUD Mawar Jingga Terusan. Proses pembelajaran yang terstruktur—mulai dari perencanaan naskah yang relevan dengan kearifan lokal hingga improvisasi skenario negosiasi—mampu mengubah perilaku anak menjadi lebih positif. Peningkatan tersebut terlihat nyata pada beberapa aspek krusial, yaitu; Kematangan Emosional: Anak memiliki wadah yang aman untuk menyalurkan emosi dan belajar meregulasi perasaan melalui peran yang dimainkan; Interaksi Sosial: Anak belajar bekerja sama, mengantre sesuai aturan, dan berbagi alat main guna mencapai tujuan bersama dalam permainan kooperatif; Kecakapan Komunikasi: Terjadi penguatan kapasitas berbicara dan keberanian melakukan dialog sederhana di depan rekan sebaya; Kemampuan Problem Solving: Anak mulai mampu berpikir taktis dalam menghadapi dinamika sosial, seperti melakukan negosiasi saat menghadapi kendala dalam simulasi.

Saran dan Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada pihak yang telah membantu pelaksanaan pengabdian ini, kami juga mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Jurnal Pelita Pengabdian Masyarakat yang memfasilitasi penerbitan artikel ini.

Daftar Pustaka

- Aisyah, S. (2017). *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 1-9.
- Aini, Qurrarul. (2019). Pengembangan Karakter Sopan Santun Melalui Kegiatan Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di Tk Adirasa Jumiang. *Islamic EduKids* 1 (2): 41–48. <https://doi.org/10.20414/iek.v1i2.1699>.
- Akollo, Jane Gresia, Tiffany Adriana Wattilete, and Delkia Lesbatta. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun
- Deska Julyasari. (2017). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/1602>
- Hayati, N. (2018). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak melalui Metode Bermain Peran di Kelompok A*. Jurnal Ilmiah Visi, 13(1), 35-42.

- Jamilah, Sri. (2019). Pengembangan Sosial- Emosional Anak Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Di Kelompok B Anak Usia Dini.” *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 1 (1): 83–101. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.282>
- Maghfiroh, Anna Shihatul, dan Jamiludin Usman. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan.” *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1 (1): 51–65. <https://doi.org/10.19105/kidido.v1i1.2978>
- Nurjanah, S. (2017). *Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 213-221.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Syaodih, E., & Agustin, M. (2016). *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yustikasari, R., & Syaodih, E. (2021). *Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(1), 1-10.