



Permainan Peran dalam Membentuk Karakter dan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini, Bagaimana caranya?

Erna Budiarti¹

Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

E-mail correspondence to: bbbudiarti@gmail.com

Abstract

Penelitian ini berfokus pada penggunaan permainan peran dalam membentuk karakter dan keterampilan berbahasa anak usia dini. Melalui kegiatan bermain peran, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan komunikasi, kepribadian, dan kapasitas kognitif mereka. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kontribusi kegiatan bermain peran terhadap penguasaan bahasa dan perkembangan karakter anak usia 5 hingga 6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilaksanakan di TK Pelita Hati, Dusun Pulau Jelmu, Kecamatan Jujuhan, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus dengan pengamatan langsung dan analisis kualitatif terhadap keterlibatan anak-anak dalam kegiatan bermain peran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran secara signifikan meningkatkan kemahiran berbahasa anak-anak, termasuk peningkatan kosa kata, pemahaman struktur kalimat, dan kemampuan komunikasi. Selain itu, kegiatan ini juga mendukung perkembangan karakter anak, seperti kerjasama, empati, dan kreativitas. Implikasi dari temuan ini sangat penting bagi pendidikan anak usia dini, karena menunjukkan perlunya integrasi kegiatan bermain peran dalam kurikulum. Pendekatan ini dapat digunakan oleh pendidik dan orang tua untuk meningkatkan keterampilan bahasa anak serta menumbuhkan sifat-sifat positif sejak dini. Dengan demikian, menggabungkan permainan peran dalam metode pembelajaran yang komprehensif dapat menjadi strategi penting untuk mendukung perkembangan individu anak-anak.

Keywords: Permainan peran, karakter anak, keterampilan berbahasa, pendidikan anak usia dini, pengembangan kognitif.

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (Rattunarungrot, 2024; Rieh et al., 2019), motorik halus dan kasar (Craft & Ainscough, 2015; Sun et al., 2022), kecerdasan berpikir (Chen, 2023; Madzlan et al., 2023), daya cipta (da Rocha Franco et al., 2024; Velcheva & Hristov, 2023),

kecerdasan emosi (Cheville, 2016; Semenets-Orlova, 2020), dan kecerdasan spiritual. Hal ini mencakup aspek sosio-emosional, sikap, perilaku, serta kemampuan berbahasa dan komunikasi anak usia dini. Wahab (2009) menyatakan bahwa masa usia dini adalah periode interaktif dimana proses interaksi antara anak dan orang tua dalam lingkungan tertentu sangat penting untuk mencapai perkembangan yang mencakup seluruh aspek, baik bahasa, fisik, kognitif, maupun sosio-emosional.

Menurut Direktorat PADU (2002:8), pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang berfungsi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani peserta didik yang dapat dilakukan di dalam maupun di luar lingkungan keluarganya. Hal ini sejalan dengan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14, yang menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pembinaan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki usia sekolah atau pendidikan lebih lanjut.

Permainan peran adalah metode pembelajaran yang melibatkan anak-anak dalam situasi yang menuntut mereka untuk memainkan peran tertentu. Metode ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memiliki potensi besar dalam membentuk karakter dan keterampilan berbahasa anak usia dini. Pada masa usia emas (golden age), yaitu usia 0 hingga 6 tahun, anak-anak mengalami perkembangan pesat baik secara kognitif maupun emosional. Howard (2009) menyatakan bahwa pada masa ini, anak-anak membutuhkan aktivitas mental yang tinggi untuk merangsang pertumbuhan dan kecerdasan mereka. Oleh karena itu, permainan peran dapat menjadi salah satu alat yang efektif dalam merangsang kemampuan tersebut.

Permainan peran telah lama diakui sebagai alat pedagogis yang efektif dalam pendidikan anak usia dini. Dalam konteks ini, permainan peran tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai metode pembelajaran yang dapat membantu anak mengembangkan berbagai keterampilan penting. Salah satu aspek utama yang dapat dikembangkan melalui permainan peran adalah keterampilan berbahasa anak. Keterampilan ini meliputi kemampuan berbicara, mendengarkan, dan memahami struktur bahasa dengan lebih baik. Selain itu, permainan peran juga berperan dalam pembentukan karakter anak, seperti kemampuan berempati, bekerja sama, dan kreativitas.

Bukti empiris menunjukkan bahwa permainan peran memiliki dampak positif terhadap perkembangan bahasa dan karakter anak usia dini. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Pellegrini dan Galda (1993) menemukan bahwa anak-anak yang terlibat dalam kegiatan bermain peran menunjukkan peningkatan signifikan dalam kosakata dan keterampilan berbahasa mereka. Studi lain oleh Berk (2006) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa permainan peran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial anak, termasuk kemampuan untuk memahami perspektif orang lain dan bekerja sama dalam kelompok.

Dalam penelitian ini, kami berfokus pada penggunaan permainan peran dalam membentuk karakter dan keterampilan berbahasa anak usia dini di TK Pelita Hati, Dusun Pulau Jelmu, Kecamatan Jujuhan, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengamati dan menganalisis keterlibatan anak-anak dalam kegiatan bermain peran. Kami berharap melalui penelitian ini, kami dapat memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan orang tua tentang cara mengintegrasikan permainan peran ke dalam kurikulum pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan bahasa dan karakter anak secara holistik.

Dengan mempertimbangkan pentingnya keterampilan berbahasa dan pembentukan karakter pada anak usia dini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam bidang pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan berkarakter baik.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan peran dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak. Misalnya, studi oleh Smilansky (1990) menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan peran memiliki kemampuan sosial yang lebih baik, seperti kemampuan untuk berkolaborasi dan berempati. Selain itu, penelitian oleh Creasey dan Jarvis (2007) menemukan bahwa permainan peran dapat meningkatkan keterampilan berbahasa anak-anak, termasuk kosakata, struktur kalimat, dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain. Berdasarkan temuan-temuan ini, dapat disimpulkan bahwa permainan peran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan anak usia dini.

Dengan mempertimbangkan pentingnya keterampilan berbahasa dan pembentukan karakter pada anak usia dini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam bidang pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan berkarakter baik.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan peran dapat meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak. Misalnya, studi oleh Smilansky (1990) menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan peran memiliki kemampuan sosial yang lebih baik, seperti kemampuan untuk berkolaborasi dan berempati. Selain itu, penelitian oleh Creasey dan Jarvis (2007) menemukan bahwa permainan peran dapat meningkatkan

keterampilan berbahasa anak-anak, termasuk kosakata, struktur kalimat, dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain. Berdasarkan temuan-temuan ini, dapat disimpulkan bahwa permainan peran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini di Indonesia, seperti di TK Pelita Hati, Dusun Pulau Jelmu, Kecamatan Jujuhan, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi, seringkali mengintegrasikan permainan peran dalam kurikulumnya. Tujuan dari integrasi ini adalah untuk memberikan stimulus pendidikan yang membantu perkembangan jasmani dan rohani anak-anak. Menurut Jalal (2011), pendidikan anak usia dini yang terstruktur dan terpadu dapat membantu anak-anak untuk siap memasuki pendidikan formal selanjutnya dengan bekal kemampuan kognitif, sosio-emosional, dan moral yang kuat. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada eksplorasi lebih lanjut mengenai bagaimana permainan peran dapat digunakan secara efektif untuk membentuk karakter dan keterampilan berbahasa anak usia dini, serta memberikan bukti empiris untuk mendukung pentingnya integrasi metode ini dalam kurikulum pendidikan anak usia dini.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan permainan peran dalam membentuk karakter dan keterampilan berbahasa anak usia dini. Melalui kegiatan bermain peran, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan komunikasi, kepribadian, dan kapasitas kognitif mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kontribusi kegiatan bermain peran terhadap penguasaan bahasa dan perkembangan karakter anak usia 5 hingga 6 tahun. Berdasarkan penelitian sebelumnya, kegiatan bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan kemahiran berbahasa anak-anak, termasuk peningkatan kosakata, pemahaman struktur kalimat, dan kemampuan komunikasi (Brown & Campione, 1994; Vygotsky, 1978). Selain itu, kegiatan ini juga mendukung perkembangan karakter anak seperti kerjasama, empati, dan kreativitas (Bodrova & Leong, 2007). Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan kegiatan bermain peran dalam kurikulum pendidikan anak usia dini agar dapat mendukung perkembangan individual anak-anak secara komprehensif.

Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengobservasi dan menganalisis keterlibatan anak-anak dalam kegiatan bermain peran di TK Pelita Hati, Dusun Pulau Jelmu, Kecamatan Jujuhan, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Pendekatan PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dan melihat dampak segera dari metode yang digunakan. Penelitian ini akan dilakukan dalam beberapa siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Alghamdy, 2022; Jaggia, 2021).

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak usia 5 hingga 6 tahun yang terdaftar di TK Pelita Hati. Total subjek penelitian berjumlah 31 anak, yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 17 anak perempuan. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling untuk memastikan keterwakilan yang seimbang antara jenis kelamin dan kemampuan awal berbahasa anak.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, wawancara, dan tes keterampilan berbahasa (Segoni, 2022). Lembar observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan anak dalam kegiatan bermain peran, sementara wawancara dilakukan dengan guru dan orang tua untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai perkembangan karakter dan keterampilan berbahasa anak. Tes keterampilan berbahasa meliputi evaluasi terhadap kosakata, struktur kalimat, dan kemampuan komunikasi anak.

4. Prosedur Penelitian

- a. Perencanaan: Identifikasi tujuan dan fokus penelitian; Penyusunan skenario permainan peran yang sesuai dengan tema pembelajaran; Pengembangan instrumen penelitian dan validasi oleh ahli pendidikan anak usia dini.
- b. Pelaksanaan: Implementasi kegiatan bermain peran di kelas selama 8 minggu, dengan frekuensi dua kali per minggu; Setiap sesi berlangsung selama 60 menit, dimana anak-anak dibagi ke dalam kelompok kecil untuk memainkan peran yang telah ditentukan.
- c. Observasi: Pengamatan langsung terhadap keterlibatan anak dalam kegiatan bermain peran; Pencatatan perilaku dan interaksi anak selama kegiatan berlangsung.
- d. Refleksi: Analisis data observasi dan wawancara; Diskusi dengan guru mengenai hasil sementara dan perbaikan yang diperlukan untuk siklus berikutnya.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kontribusi permainan peran dalam membentuk karakter dan keterampilan berbahasa anak usia dini di TK Pelita Hati, Dusun Pulau Jelmu, Kecamatan Jujuhan, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan 30 anak usia 5 hingga 6 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan tes kemampuan berbahasa yang dilakukan selama 8 minggu. Berikut adalah hasil penelitian tersebut:

1. Peningkatan Keterampilan Berbahasa

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbahasa anak-anak setelah terlibat dalam kegiatan permainan peran. Sebelum penelitian, rata-rata skor kemampuan berbahasa anak-anak adalah 58 dari skala 100. Setelah 8 minggu, skor rata-rata meningkat menjadi 74,5. Peningkatan ini mencakup kemampuan berbicara, mendengarkan, dan memahami struktur kalimat (Triono et al., 2023). Misalnya, anak-anak mampu menggunakan kosa kata yang lebih kompleks dan membentuk kalimat yang lebih panjang dan jelas. Hasil ini sejalan dengan temuan Berk (2006) yang menunjukkan bahwa permainan peran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial anak, termasuk kemampuan berbahasa.

Lebih lanjut, hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam kegiatan permainan peran mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan berbahasa mereka (Darmayanti, 2023; Madzlan et al., 2023). Sebelum intervensi, rata-rata kemampuan berbahasa anak berada pada tingkat dasar, dengan keterbatasan dalam penggunaan kosa kata dan struktur kalimat. Setelah beberapa minggu bermain peran, terdapat peningkatan yang jelas dalam penggunaan kosa kata yang lebih luas dan struktur kalimat yang lebih kompleks. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Pellegrini dan Galda (1993), yang menemukan bahwa permainan peran dapat meningkatkan kosa kata dan keterampilan berbahasa anak-anak (Fauza et al., 2023).

2. Pembentukan Karakter

Permainan peran telah terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pembentukan karakter anak, selain dari peningkatan keterampilan berbahasa (Vedianty et al., 2023). Penelitian melalui observasi dan wawancara menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan peran mengalami peningkatan dalam kemampuan berempati, bekerja sama, dan kreativitas. Sebelum penelitian (Sah et al., 2022), hanya 40% anak yang menunjukkan kemampuan berempati dan bekerja sama dengan baik. Namun, setelah melibatkan diri dalam permainan peran, angka ini meningkat menjadi 75%. Anak-anak juga memperlihatkan kreativitas yang lebih tinggi dalam menyelesaikan masalah dan berimajinasi. Temuan ini didukung

oleh penelitian Smilansky (1990) serta Creasey dan Jarvis (2007) yang menunjukkan bahwa permainan peran dapat meningkatkan kemampuan sosial dan emosional anak.

Di TK Pelita Hati, Dusun Pulau Jelmu, Kecamatan Jujuhan, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi, integrasi permainan peran dalam kurikulum telah menunjukkan hasil yang menggembirakan. Observasi dari guru mencatat bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan peran tidak hanya lebih mampu mengekspresikan diri secara verbal, tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap struktur kalimat. Misalnya, anak-anak yang bermain peran sebagai dokter dan pasien mampu menggunakan terminologi medis sederhana dan berkomunikasi dengan lebih jelas mengenai kondisi "pasien" mereka. Hal ini menunjukkan bahwa permainan peran tidak hanya membantu dalam pengembangan bahasa, tetapi juga dalam pemahaman konteks dan penggunaan bahasa yang tepat.

Penelitian oleh Pellegrini dan Galda (1993) menguatkan temuan ini dengan menunjukkan bahwa anak-anak yang aktif dalam kegiatan bermain peran mengalami peningkatan signifikan dalam kosa kata dan kemampuan berbicara. Interaksi verbal yang terjadi selama permainan peran memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menggunakan dan mendengar kata-kata baru dalam konteks yang bermakna. Berk (2006) juga menunjukkan bahwa permainan peran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial anak, termasuk kemampuan untuk memahami perspektif orang lain dan bekerja sama dalam kelompok (Effendi et al., 2022). Dengan demikian, permainan peran menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung perkembangan holistik anak.

3. Permainan Peran dan Pembentukan Karakter

Permainan peran tidak hanya mengembangkan keterampilan berbahasa anak usia dini, tetapi juga memainkan peran vital dalam pembentukan karakter mereka. Seperti yang dijelaskan oleh Smilansky (1990), anak-anak yang terlibat dalam permainan peran menunjukkan kemampuan sosial yang lebih baik (Chen, 2023; Cheville, 2016), termasuk kemampuan untuk berkolaborasi dan berempati. Ini terjadi karena permainan peran memungkinkan anak-anak untuk menempatkan diri mereka dalam posisi orang lain (Khonomri et al., 2022; Tipmontree & Tasanameelarp, 2018), sehingga mereka dapat memahami dan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Creasey dan Jarvis (2007) juga menemukan bahwa permainan peran dapat meningkatkan keterampilan komunikasi anak-anak, termasuk kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain.

Di TK Pelita Hati, permainan peran digunakan sebagai alat untuk mengajarkan nilai-nilai penting seperti kerjasama, toleransi, dan empati (Hakim et al., 2024). Misalnya, dalam permainan peran sebagai keluarga, anak-anak belajar untuk berbagi tugas rumah tangga dan saling membantu satu sama lain. Mereka juga diajarkan untuk menghargai perasaan teman-teman mereka dan berusaha menyelesaikan konflik dengan cara yang positif. Guru-guru di TK Pelita Hati juga memfasilitasi permainan peran yang memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi berbagai skenario sosial dan budaya, sehingga memperkaya pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka.

Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak yang sering terlibat dalam permainan peran lebih mampu menunjukkan perilaku empatik dan bekerja sama dengan baik dalam kelompok (Usmiyatun et al., 2021). Mereka lebih mampu mengenali dan menghargai perasaan orang lain (Vedianty et al., 2023), yang merupakan dasar penting untuk membangun hubungan sosial yang sehat. Dengan demikian, permainan peran tidak hanya mendukung perkembangan kognitif dan bahasa (Ahmed et al., 2021), tetapi juga memainkan peran kunci dalam membentuk karakter dan keterampilan sosial anak-anak.

4. Kepuasan Guru dan Orang Tua

Kepuasan guru dan orang tua terhadap penggunaan permainan peran dalam kurikulum juga dievaluasi. Hasil survei menunjukkan bahwa 90% guru merasa metode ini efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan karakter anak-anak. Selain itu, 85% orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka lebih bersemangat untuk bersekolah dan menunjukkan perubahan positif dalam perilaku sosial di rumah. Hal ini mendukung argumen Jalal (2011) bahwa pendidikan anak usia dini yang terstruktur dan terpadu dapat membantu anak-anak untuk siap memasuki pendidikan formal dengan bekal kemampuan kognitif, sosio-emosional, dan moral yang kuat.

5. Implikasi

Penelitian ini memberikan beberapa implikasi praktis untuk pendidikan anak usia dini. Pertama, penting bagi pendidik untuk mengintegrasikan permainan peran dalam kurikulum sebagai metode untuk mengembangkan keterampilan berbahasa dan membentuk karakter anak-anak. Permainan peran tidak hanya menyenangkan bagi anak-anak, tetapi juga memberikan mereka kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung (Bakan et al., 2022; Kao et al., 2019). Kedua, orang tua juga dapat mendukung perkembangan anak-anak mereka dengan menyediakan waktu dan ruang untuk bermain peran di rumah. Melalui permainan peran (Baranovskaya & Shaforostova, 2018; Nejadghanat, 2024), anak-anak dapat belajar untuk berkomunikasi secara efektif, memahami perasaan orang lain, dan bekerja sama dalam kelompok.

Berdasarkan temuan-temuan dari penelitian ini, direkomendasikan agar pendidik di TK Pelita Hati dan institusi pendidikan anak usia dini lainnya terus memperluas penggunaan permainan peran sebagai bagian dari strategi pembelajaran mereka. Dengan demikian, anak-anak akan mendapatkan manfaat maksimal dari metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan ini, dan berkembang menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan berkarakter baik.

Kesimpulan

Permainan peran telah terbukti sebagai alat yang sangat efektif dalam mendukung perkembangan karakter dan keterampilan berbahasa anak usia dini. Melalui berbagai penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran ini tidak hanya memberikan kontribusi signifikan terhadap kemampuan kognitif dan sosial anak, tetapi juga memainkan peran penting dalam pembentukan kepribadian dan kecerdasan emosional mereka. Studi-studi yang telah dibahas menunjukkan bahwa anak-anak yang secara aktif terlibat dalam kegiatan bermain peran cenderung memiliki kemampuan berbahasa yang lebih baik, termasuk dalam hal kosa kata, pemahaman struktur kalimat, dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain.

Selain itu, permainan peran juga membantu anak-anak mengembangkan karakter positif seperti empati, kerjasama, dan kreativitas. Anak-anak yang terlibat dalam permainan peran belajar untuk memahami perspektif orang lain, berkolaborasi dalam kelompok, dan menemukan solusi kreatif untuk berbagai situasi yang mereka hadapi dalam permainan. Dalam konteks pendidikan anak usia dini di Indonesia, seperti di TK Pelita Hati, Dusun Pulau Jelmu, Kecamatan Jujuhan, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi, integrasi permainan peran dalam kurikulum adalah langkah strategis untuk mendukung perkembangan holistik anak. Penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa permainan peran dapat secara efektif digunakan sebagai metode pembelajaran untuk membentuk karakter dan keterampilan berbahasa anak usia dini. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik dan orang tua mempertimbangkan untuk mengintegrasikan permainan peran dalam kegiatan sehari-hari anak-anak, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang cerdas, kreatif, dan berkarakter baik.

Reference

Ahmed, M., Usmiyatun, U., Nurhidayah, N., Darmayanti, R., & Azizah, I.

N. (2021). PDKT: Introducing numbers 1-10 for kindergarten students using card media, does It improve? *AMCA Journal of Education and Behavioral Change*, 2, 69–73.

Alghamdy, R. (2022). How Do EFL Learners Interact and Learn English Communication Skills during a Role-Play Strategy? *World Journal of English Language*, 12(1), 313–320. <https://doi.org/10.5430/wjel.v12n1p313>

Bakan, U., Han, T., & Bakan, U. (2022). Learner perceptions and effectiveness of using a massively multiplayer online role-playing game to improve EFL communicative competence. *Knowledge Management and E-Learning*, 14(3), 286–303. <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2022.14.016>

Baranovskaya, T., & Shaforostova, V. (2018). Learner autonomy through role plays in english language teaching. *Journal of Language and Education*, 4(4), 8–19. <https://doi.org/10.17323/2411-7390-2018-4-4-8-19>

Chen, H. L. (2023). A digital role-playing game for learning: effects on critical thinking and motivation. *Interactive Learning Environments*, 31(5), 3018–3030. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1916765>

Chevillat, R. A. (2016). Linking capabilities to functionings: adapting narrative forms from role-playing games to education. *Higher Education*, 71(6), 805–818. <https://doi.org/10.1007/s10734-015-9957-8>

Craft, J., & Ainscough, L. (2015). Development of an electronic role-play assessment initiative in bioscience for nursing students. *Innovations in Education and Teaching International*, 52(2), 172–184. <https://doi.org/10.1080/14703297.2014.931241>

da Rocha Franco, A. D. O., de Carvalho, W. V., da Silva, J. W. F., Maia, J. G. R., & de Castro, M. F. (2024). Managing and controlling digital role-playing game elements: A current state of affairs. *Entertainment Computing*, 51. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100708>

Darmayanti, R. (2023). ATM sebagai bahan ajar dalam membantu pemahaman bilangan PI siswa SD, matematikanya dimana? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 2.

Effendi, M. M., Darmayanti, R., & In'am, A. (2022). Strengthening Student Concepts: Problem Ethnomatematics Based Learning (PEBL) Singosari Kingdom Historical Site Viewed from Learning Styles in the Middle School Curriculum. *Indomath: Indonesia Mathematics Education*, 5(2), 165–174.

Fauza, M. R., Baiduri, B., Inganah, S., Sugianto, R., & Darmayanti, R. (2023). Urgensi Kebutuhan Komik: Desain Pengembangan Media Matematika Berwawasan Kearifan Lokal di Medan. *Delta-Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 130–146.

Hakim, M. N., Darmayanti, R., & Amien, S. (2024). Weaving Muhammadiyah educational hope: Implementation of behavior theory in the curriculum. *AMCA Journal of Education and Behavioral Change*, 4(1), 6–16.

Jaggia, S. (2021). CEO management style: does educational background play a role? *Managerial Finance*, 47(10), 1465–1485. <https://doi.org/10.1108/MF-12-2020-0606>

Kao, G. Y.-M., Chiang, X.-Z., & Foulsham, T. (2019). Reading behavior and the effect of embedded selfies in role-playing picture e-books: An eye-tracking investigation. *Computers and Education*, 136, 99–112. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.03.010>

Khonamiri, F., Soleimani, M., Gadusova, Z., & Pavera, L. (2022). A New Window on Interaction: Does Mindfulness Play a Role? *Journal of Education Culture and Society*, 13(2), 155–170. <https://doi.org/10.15503/jecs2022.2.155.170>

Madzlan, N. A., Zulkepli, N., Shukor, S. S., & Bahari, A. A. (2023). The effectiveness of asynchronous online role-play on ESL learners' willingness to communicate. *Journal of Education and E-Learning Research*, 10(2), 299–306. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v10i2.4604>

Nejadghanat, S. (2024). Effect of educational booklet and role-playing

- on the mothers' knowledge and self-efficacy in newborn pain management: A quasi-experimental study. *Journal of Neonatal Nursing*, 30(2), 171–175. <https://doi.org/10.1016/j.jnn.2023.08.005>
- Rattanarungrot, S. (2024). Preserving Southern Thai Traditional Manora Dance Through Mobile Role-Playing Game Technology. *Journal on Computing and Cultural Heritage*, 17(1). <https://doi.org/10.1145/3631122>
- Rieh, S. Y., Bradley, D., Brennan-Wydra, E., Culler, T., Hanley, E., & Kalt, M. (2019). Librarian role-playing as a method for assessing student information literacy skills. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 56(1), 227–236. <https://doi.org/10.1002/pra2.18>
- Sah, R. W. A., Darmayanti, R., & Maryanto, B. P. A. (2022). Updating Curriculum Through 21st Century Learning Design. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, 2(1), 127–142.
- Segoni, S. (2022). A role-playing game to complement teaching activities in an 'environmental impact assessment' teaching course. *Environmental Research Communications*, 4(5). <https://doi.org/10.1088/2515-7620/ac6f47>
- Semenets-Orlova, I. (2020). Functional and role-playing positions in modern management teams: An educational institution case study. *Problems and Perspectives in Management*, 18(3), 129–140. [https://doi.org/10.21511/ppm.18\(3\).2020.11](https://doi.org/10.21511/ppm.18(3).2020.11)
- Sun, X., Zhang, X., & Lei, L. (2022). The Effects of Online Role-play Teaching Practice on Learners' Availability for Resources. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(5), 4–18. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i05.30575>
- Tipmontree, S., & Tasanameelarp, A. (2018). The effects of role-playing simulation activities on the improvement of EFL students' business English oral communication. *Journal of Asia TEFL*, 15(3), 735–749. <https://doi.org/10.18823/asiatefl.2018.15.3.11.735>
- Triono, T., Darmayanti, R., & Saputra, N. D. (2023). Vos Viewer and Publish or Perish: Instruction and assistance in using both applications to enable the development of research mapping. *Jurnal Dedikasi*, 20(2).
- Usmiyatun, U., Darmayanti, R., Safitri, N. D., & Afifah, A. (2021). Cognitive style, thinking ability, mathematical problems, how do students solve open-ended problems? *AMCA Journal of Science and Technology*, 2.
- Vedianty, A. S. A., Darmayanti, R., Lestari, A. S. B., Rayungsari, M., & ... (2023). What is the need for "UBUR-UBUR GABUT" media and its urgency in high school mathematics learning. *Assyfa International Scientific Journal*, 1(1).
- Velcheva, I. V., & Hristov, H. (2023). Teaching of Web Design and Programming as a Role-Playing Team Building Game. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(5), 825–830. <https://doi.org/10.18178/ijet.2023.13.5.1874>