



IMPLEMENTASI RAGAM KEGIATAN BERMAIN PERAN DALAM PENGEMBANGAN MORAL ANAK USIA DINI

Jumiatmoko, Fina Rohmah, Sarah Sausan Nafiah
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Corresponding author: jumiatmoko@staff.uns.ac.id

ABSTRAK

Aktivitas bermain peran memiliki berbagai dampak positif bagi perkembangan anak usia dini. Namun, belum ada identifikasi secara khusus mengenai ragam implementasi kegiatan bermain peran dalam stimulasi pengembangan moral anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi ragam implementasi kegiatan bermain peran dalam pengembangan moral anak usia dini di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode *literature review* dengan terdiri dari 6 (enam) tahap, meliputi: *scoping, selecting, searching, analyzing, synthesizing and reporting* terhadap artikel jurnal yang relevan dengan fokus penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran diimplementasikan dalam berbagai stimulasi pengembangan moral anak usia dini. Komponen perkembangan keterampilan interpersonal secara umum memuat nilai agama dan mora, kejujuran, toleransi, sopan santun, tanggung jawab, dan empati. Pembahasan terhadap hasil dilaksanakan dengan berpijak pada *Cognitive Theory Vygotsky, Social Learning Theory*, dan perspektif filsafat progresivisme.

Kata Kunci: bermain peran; moral; karakter; anak usia dini

ABSTRACT

Role playing activities have various positive impacts on early childhood development. However, there has been no specific identification regarding the various implementations of role-playing activities in developing moral stimulation in early childhood. The goal of this research was to identify various implementations of role-playing activities in the moral development of early childhood in Indonesia. This research employed the literature review method which consists of 6 (six) stages, including: scoping, selecting, searching, analyzing, synthesizing and reporting on journal articles that are relevant to the research focus. The research results show that role-playing activities are implemented in various stimulations for the moral development of early childhood, including social/interpersonal skills, general religious and moral values, honesty, tolerance, courtesy, responsibility and empathy. Discussion of the results was carried out based on Vygotsky's Cognitive Theory, Social Learning Theory, and the perspective of progressivism philosophy.

Keywords: role play; moral; character; early childhood

PENDAHULUAN

Stimulasi pada masa usia dini berdampak bagi keberhasilan pengembangan potensi akademik dan non-akademik setiap individu (Busch et al., 2023; Courtney et al., 2023; McCoy et al., 2017). Hal ini mendasari para orang tua untuk memberikan berbagai stimulasi perkembangan pada anak usia dini. Terlebih perihal perkembangan nilai agama dan moral (Rahiem, 2023). Perkembangan moral dipahami sebagai aspek perkembangan yang mencakup sekurang-kurangnya aspek kognitif dan afektif. Kognitif terdiri dari pengetahuan mengenai 'baik atau buruk' dan 'benar atau salah'. Kemudian, aspek afektif mencakup cara mengimplementasikan pengetahuan moral tersebut dalam perilaku (Wahidah & Maemonah, 2020). Dengan kata lain, secara umum moral dapat dijelaskan sebagai serangkaian aturan berperilaku manusia dalam kehidupannya (Sinurat et al., 2022).

Pengembangan moral pada anak umumnya mengandalkan adanya *reward and punishment*. Perilaku baik akan disertai dengan penguatan positif berupa: persetujuan, pujian, dukungan, dan hadiah. Sebaliknya, pada perilaku negatif akan dihubungkan dengan reaksi yang tidak menyenangkan misalnya: hukuman (Jamiatul et al., 2020). Lebih dari itu, pengembangan moral semestinya dapat dipahami sebagai kesatuan yang utuh. Terbangun dari kesadaran, pemahaman, dan komitmen yang tinggi untuk melaksanakan nilai-nilai moral, baik terhadap Tuhan yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun masyarakat dan bangsa keseluruhan sehingga menjadi manusia sempurna sesuai dengan kodratnya (Asiyah, 2020). Nilai moral yang dikembangkan juga beragam, mulai dari yang paling sederhana yaitu bersikap jujur, tanggung jawab, sopan santun, disiplin, maupun kerjasama.

Sayangnya, masih banyak anak-anak yang belum mencapai tingkatan tugas perkembangan yang ideal. Khususnya, pada aspek nilai agama dan moral. Safitri & 'Aziz (2019) mencontohkan bahwa masih banyak anak yang sering berkelahi dengan temannya. Bahkan untuk beberapa anak perempuan sudah ada yang membuat kelompok kecil seperti *geng* dan ada beberapa anak yang saling mengucilkan temannya. Terlebih di era digital kini, banyak sekali hal-hal yang seharusnya tidak diketahui anak namun justru terinternalisasi secara masif pada anak usia dini (Aditya et al., 2022). Seperti ucapan kasar, umpatan, ujaran kebencian, adegan kekerasan, atau bahkan menirukan perilaku orang dewasa yang tidak semestinya dilakukan. Banyak orang tua atau guru yang berusaha untuk mengurangi dampak negatif tersebut. Namun pada kenyataannya, masih cukup sulit memberikan kontrol pada penggunaan gawai dan media sosial pada anak usia dini. Seharusnya, anak usia dini sudah mulai dikenalkan dan terbiasa dengan perilaku positif yang berlandaskan nilai agama dan moral. Bukan justru sebaliknya. Ragam metode, media, dan kompetensi guru masih menjadi kendala yang signifikan dalam pengembangan moral anak usia dini (Hasanah, 2018; Nurussufiah et al., 2022)

Di antara ragam metode pengembangan moral, salah satu yang telah teruji berhasil adalah bermain peran (Annisa & Djamas, 2021; Rutland & Killen, 2015). Metode ini menjadi salah satu kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak usia dini untuk aktif dan dinilai efektif dalam meningkatkan pengembangan moral. Kegiatan bermain peran, didefinisikan oleh Yuniati & Rohmadheny (2020) sebagai kegiatan bermain secara aktif, yaitu saat anak dapat bebas mengekspresikan peran yang ia lakukan melalui pengalaman pribadi ataupun arahan dari guru. Bermain peran dijelaskan "*who defined it as a social and human activity in which users assume or adopt a role or function, in most cases within a previously established contextual and social framework*" (Moreno-Guerrero et al., 2020). Bermain peran merupakan aktivitas sosial yang memberikan kesempatan bagi anak mengambil atau mengadopsi peran tertentu dalam banyak kasus melalui kerangka situasi kontekstual dan sosial yang telah ditetapkan sebelumnya. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat mengoptimalkan panca indera baik mata, telinga, tangan, mulut, dan juga kaki, yang mana dapat mengembangkan kreativitas berbagai imajinasi yang ada dalam pikiran. Bermain peran sendiri menjadi salah satu topik yang banyak dibahas dan memiliki banyak peran positif bagi aspek-aspek perkembangan anak.

Tentunya kegiatan bermain peran memiliki tujuan yang bervariasi dalam perkembangan anak usia dini. Piaget misalnya, menguraikan tujuan bermain peran untuk memberikan kesempatan bagi: a) anak belajar memahami diri sendiri, keluarga, dan lingkungan sekitar, b) anak belajar cara komunikasi dengan orang lain, c) anak belajar cara untuk bergaul dan bekerjasama dengan orang lain, d) anak belajar untuk menjadi kreatif dan inovatif serta mampu belajar memecahkan masalah, e) anak

belajar tentang memahami perasaan anak lain, f) anak dapat mengembangkan keahlian fisik dengan menggunakan otot dan koordinasi panca indera, g) anak dapat memahami cara orang lain bersikap, berfikir dan merasa, dan h) anak belajar untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (Damayanti et al., 2018). Dalam uraian tujuan tersebut tampak jelas adanya potensi keterkaitan antara bermain peran dengan stimulasi pengembangan moral anak usia dini. Alasan khususnya, karena dalam bermain peran anak memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan moralitas dalam berbagai bentuk interaksi dengan teman mainnya.

Terdapat banyak temuan dalam penelitian yang telah dipublikasikan, yang menunjukkan terkait manfaat dari bermain peran pada berbagai aspek perkembangan anak usia dini (Lihat misalnya: Anggarani et al., 2022; Anggraini & Putri, 2019; Damayanti et al., 2018; Fika et al., 2019, 2020; Fitriyanti & Marlina, 2019; Naiborhu, 2019; Yuniati & Rohmadheny, 2020). Namun, sejauh pengetahuan peneliti, secara spesifik belum ada penelitian yang mengkaji ragam implementasi kegiatan bermain peran dalam pengembangan moral anak usia dini di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi ragam implementasi kegiatan bermain peran dalam pengembangan moral anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian kualitatif dengan metode *literature review* atau studi kepustakaan digunakan dalam penelitian ini. Dalam studi kepustakaan ini analisis didasarkan pada deskripsi melalui kajian kepustakaan (Cendana & Suryana, 2021; Fatmawati & Sholikin, 2019).

Penelitian ini utamanya menggunakan *database* dari *Sinta* dan *Google Scholar*. Artikel yang dikaji ditetapkan memiliki rentang publikasi antara tahun 2018 hingga 2023. Diperoleh 24 (dua puluh empat) artikel yang paling relevan. Secara keseluruhan, digunakan kerangka metode *literature review* yang dikembangkan Rickinson & May (2009). Terdiri dari 6 (enam) tahap, meliputi : *scoping, selecting, searching, analyzing, synthesizing and reporting* (Saxena & Mishra, 2021).

Scoping dilaksanakan dengan menetapkan ruang lingkup terhadap pustaka yang diteliti. Ruang lingkungnya berupa: Bermain peran pada anak usia dini. Berdasarkan ruang lingkup ini, kemudian dilanjutkan dengan *selecting* untuk menetapkan kata kunci yang relevan. Terpilih beberapa kata kunci yang digunakan dalam pencarian (*searching*) meliputi: “bermain peran anak usia dini” atau “*role play* anak usia dini” atau “*role playing* anak usia dini”.

Pustaka yang telah dikumpulkan kemudian masuk ke tahap *analyzing* dan *synthesizing*. Pustaka dianalisis untuk mengidentifikasi uraian-uraian yang berkaitan dengan kontribusi kegiatan bermain peran terhadap pengembangan moral. Komponen moral yang berhasil dianalisis kemudian dikelompokkan dalam tema-tema khusus melalui proses *synthesizing*. Tahap terakhir yakni *reporting*. Hasilnya dipaparkan dalam tabulasi yang memuat 1) komponen moral, 2) jumlah pustaka, 3) metode penelitian, dan 4) referensi yang terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian pustaka dipaparkan dalam tabel 1. Diperoleh 24 artikel yang paling relevan dengan fokus penelitian. Dalam tabel 1, teruraikan komponen moral, jumlah artikel, metode penelitian, dan referensi. Komponen moral yang berhasil diidentifikasi sebanyak 7 (tujuh) tema. Susunan diurutkan dari komponen moral yang paling banyak ditemukan. Dalam urutan teratas, kegiatan bermain peran diterapkan dalam berbagai tujuan dan dinyatakan telah memberikan dampak bagi pengembangan keterampilan

interpersonal, nilai agama dan moral, dan kejujuran pada anak usia dini. Selain itu, bermain peran juga terbukti memberikan pengaruh positif bagi pengembangan toleransi, sopan, santun, tanggung jawab, dan empati.

Tabel 1. Pengembangan Moral melalui Metode Bermain Peran

Komponen Moral	Jumlah	Metode Penelitian	Referensi
Keterampilan Interpersonal	8	A; A; B; B; C; C; C; E	(Arini, 2022; Damayanti et al., 2018; Hartinah et al., 2020; Kusumawati, 2022; Kusumawati et al., 2021; Manila, 2022; Meilina et al., 2021; Puspitasari et al., 2021)
Nilai Agama dan Moral	7	B; C; C; C; D; D; D**	(Agusriani, 2020; Huda et al., 2020; Jaberia et al., 2022; Nurhayati et al., 2019, 2022; Nusaibah et al., 2021; Susila et al., 2021)
Kejujuran	5	A; B; D; D; D*	(Agusriani, 2020; Alpiana et al., 2021; Aresti & Eliza, 2023; Heldisari, 2020; Sulastri & Fahmi, 2019)
Toleransi	1	D*	(Heldisari, 2020)
Sopan santun	1	A	(Aini, 2019)
Tanggung Jawab	1	B	(Andini & Ramiati, 2020)
Empati	1	C	(Umar et al., 2022)
		A=4	2018=1
		B=5	2019=3
		C=7	2020=7
		D=7	2021=6
		E=1	2022=6
			2023=1
Σ	24		

Keterangan:

Penelitian Tindakan Kelas=A; Kuasi Eksperimen=B; Studi Kepustakaan=C; Kualitatif Deskriptif=D; Studi Kasus=E; *Kombinasi lagu dolanan; **Kombinasi Film Kartun Animasi.

Metode penelitian yang berhasil diidentifikasi ada 5 (lima) jenis, meliputi: penelitian tindakan kelas, kuasi eksperimen, studi kepustakaan, kualitatif deskriptif, dan studi kasus. Metode yang paling banyak digunakan adalah studi kepustakaan dan kualitatif deskriptif. Pada 2 penelitian, variabel bermain peran dikombinasikan dengan Lagu Dolanan dan film kartun animasi. Bagian terakhir berkaitan dengan tahun publikasi artikel yang dikaji. Mayoritas artikel dipublikasi antara rentang 2020 hingga 2022.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, secara empiris kegiatan bermain peran memiliki pengaruh terhadap perkembangan moral anak usia dini. Hal ini dapat dikuatkan dengan pengujian dampak tersebut, melalui penelitian kuasi eksperimen. Dalam kajian ini ditemukan sebanyak 5 (lima) penelitian kuasi eksperimen yang secara langsung menguji dampak penerapan kegiatan bermain peran terhadap perkembangan moral anak usia dini. Lebih lanjut, kegiatan bermain peran juga diimplementasikan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sebanyak 4 (empat) penelitian, menunjukkan hasil yang positif. Maksudnya, kegiatan bermain peran dapat meningkatkan perkembangan moral, khususnya dalam komponen kejujuran, sopan santun, dan keterampilan sosial/interpersonal anak usia dini. Temuan ini menjadi wujud konsistensi pandangan Vygotsky bahwa bermain, termasuk bermain peran, dapat menjadi sarana yang efektif bagi perpindahan siklikal nilai-nilai sosial dari para pelakunya (Holzman, 2009).

Penjelasan tersebut tentu sangat berkaitan dengan kerangka *Social Learning Theory* yang dikemukakan Bandura. Bahwa perkembangan moral anak dapat terjadi melalui proses interaktif antara pengondisian dan peniruan (*imitation*). Kedua hal ini, dapat diakomodasi melalui kegiatan bermain peran (Cowan et al., 1969). Maka, implikasi logisnya guru dan orang tua perlu menyediakan kegiatan yang memiliki potensi berkembangnya nilai-nilai moral yang diharapkan (Jumiatmoko, 2018; Maryatun, 2016; Sari & Khotimah, 2021), bukan justru sebaliknya.

Salah satu temuan yang menarik dalam penelitian ini yakni bermain peran dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi toleransi. Toleransi ini juga berkaitan dengan komponen moral yang berupa empati. Namun, masing-masing komponen moral tersebut hanya ditemukan 1 (satu) hasil. Hal ini, mengkonfirmasi beberapa penelitian lainnya yang menyatakan bahwa ada banyak faktor yang menghambat stimulasi toleransi pada anak usia dini di Indonesia. Misalnya: karena kurangnya contoh metode (Hasanah, 2018) dan model pembelajaran (Aryani & Wilyanita, 2022; Wilyanita et al., 2023).

Berikutnya, bermain peran paling banyak memberikan dampak terhadap pengembangan moral yang berkaitan dengan keterampilan sosial dan interpersonal. Hal ini sejalan dengan fungsi bermain peran sebagai wahana untuk menyediakan situasi imajinatif yang menyerupai situasi seperti yang sebenarnya (Damayanti et al., 2018; Moreno-Guerrero et al., 2020). Situasi yang sebenarnya memiliki makna bahwa kegiatan bermain peran dapat menyediakan skenario, peran, properti, dan aktivitas-aktivitas yang serupa dengan kehidupan sehari-hari manusia. Utamanya, dalam situasi tersebut terdapat interaksi sosial antar sesama pemeran tokoh (Nurwati, 2019; Segoni et al., 2018). Komposisi ini yang mendorong para pendidik menjadikan bermain peran sebagai upaya untuk mengembangkan moral yang berkaitan dengan keterampilan sosial dan interpersonal anak usia dini.

Terakhir, ada 2 (dua) penelitian yang mengkombinasikan kegiatan bermain peran dengan variabel lainnya. Bermain peran diintegrasikan dengan pemanfaatan lagu dolanan dan film kartun animasi. Integrasi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat ditingkatkan efektivitasnya melalui beragam inovasi oleh guru (Sunarti, 2021). Sehingga, kegiatan bermain menjadi semakin menyenangkan. Inovasi ini juga bersesuaian dengan semangat pendidikan progresivisme yang mengedepankan inovasi, pembaharuan, dan penyesuaian diri dalam rangka menghadapi permasalahan pendidikan di era modern (Febriani, 2021).

KESIMPULAN

Bermain peran terbukti memberikan telah diimplementasikan dalam tujuan dan dampak yang beragam terhadap perkembangan moral anak usia dini. Dalam konteks penelitian di Indonesia, bermain peran berdampak terhadap perkembangan keterampilan sinterpersonal, nilai agama dan moral secara umum, kejujuran, toleransi, sopan santun, tanggung jawab, dan empati. Sayangnya, penelitian yang dilaksanakan sepertiganya berupa studi kepustakaan.

Oleh karena itu, perlu dilaksanakan penelitian-penelitian empiris atau *field study* lanjutan dalam rangka menguji pengaruh ragam bermain peran baik yang berjenis *role-play*, *socio-dramatic play*, atau *make believe-play* bagi perkembangan indikator-indikator moral anak usia dini secara komprehensif. Lebih lanjut, dapat dilaksanakan identifikasi terhadap implementasi bermain peran dan dampaknya terhadap perkembangan moral anak usia dini di berbagai negara maju. Hal ini akan menjadi acuan atau *best-practices* pengembangan moral anak usia dini berbasis kegiatan bermain peran di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, F., Widiatmaka, P., Rahngang, R., & Purwoko, A. A. (2022). Pembentukan karakter toleransi pada anak usia dini melalui metode pembelajaran yang bervariasi. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 5(2), 1–14. <https://doi.org/10.15575/japra.v5i2.17351>
- Agusriani, A. (2020). Metode bermain berperan dalam perkembangan moral anak. *NANAEKE Indonesian Journal of Early Childhood*, 3(2), 90–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i2.17096>
- Aini, Q. (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>
- Alpiana, W. C., Kurnanto, E., & Yusdiana. (2021). Mengembangkan karakter kejujuran melalui metode role play pada anak usia 5-6 tahun. *Albanna*, 1, 1–10.
- Andini, Y. T., & Ramiati, E. (2020). Penggunaan metode bermain peran guna meningkatkan karakter tanggung jawab anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 8–15.
- Anggarani, F. K., Setyowati, R., Satwika, P. A., & Andayani, T. R. (2022). Pengaruh pendidikan literasi keuangan dengan pendekatan bermain peran pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3836–3845. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1920>
- Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. *JECED : Journal of*

- Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104–114.
<https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>
- Annisa, D., & Djamas, N. (2021). Meningkatkan perilaku prososial anak usia 5 – 6 tahun melalui permainan tradisional babington. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 42.
<https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.592>
- Aresti, S., & Eliza, D. (2023). Pengaruh metode macro play terhadap pengembangan karakter kejujuran pada anak di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 25503–25512.
- Arini, P. (2022). Role playing game; upaya dalam mengatasi anak introvert. *EDUCARE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 01(01), 56–68.
- Aryani, N., & Wilyanita, N. (2022). Pendidikan karakter berbasis keluarga terintegrasi pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai toleransi sejak dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4653–4660.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2339>
- Asiyah, N. (2020). Penerapan pembelajaran tematik dalam penanaman moral anak usia dini. *Journal of Basic Education Research*, 1(2), 45–53.
<https://doi.org/10.37251/jber.v1i2.82>
- Busch, J., Buchmüller, T., & Leyendecker, B. (2023). Implementation and quality of an early childhood education program for newly arrived refugee children in Germany: an observational study. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s40723-023-00105-8>.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Courtney, J. R., Garcia, J. T., Rowberry, J., Eckberg, N., Dinces, S. M., Lobaugh, C. S., & Tolman, R. T. (2023). Measuring impact of New Mexico prekindergarten on standardized test scores and high school graduation using propensity score matching. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s40723-023-00112-9>.
- Cowan, P. A., Longer, J., Heavenrich, J., & Nathanson, M. (1969). Social learning and Piaget's cognitive theory of moral development. *Journal of Personality and Social Psychology*, 11(3), 261–274. <https://doi.org/10.1037/h0027000>.
- Damayanti, R. R., Handini, M. C., & Hapidin, H. (2018). Pengaruh bermain peran mikro terhadap kecerdasan interpersonal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 34. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.5>.
- Fatmawati, I. N., & Sholikin, A. (2019). Literasi digital, mendidik anak di era digital bagi orang tua milenial. *Madani: Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan*,

11(2), 119–138.

- Febriani, S. W. (2021). Penerapan aliran filsafat progresivisme dalam pendidikan karakter. *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 27(2), 34–40.
- Fika, Y., Meilanie, S. M., & Fridani, L. (2019). Peningkatan kemampuan bicara anak melalui bermain peran berbasis budaya. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 50. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.229>
- Fika, Y., Meilanie, S. M., & Fridani, L. (2020). Peningkatan kemampuan bicara anak melalui bermain peran berbasis budaya abstrak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 50–57. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.229>.
- Fitriyanti, U. H., & Marlina, L. (2019). Pengaruh metode bermain peran terhadap kreativitas anak di PAUD Kelompok Bermain Kartini Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 158–175. <https://doi.org/10.19109/ra.v3i2.4796>.
- Hartinah, Nurhayati, & AH, N. M. (2020). Optimalisasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dengan metode bermain peran. *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 115–127.
- Hasanah, U. (2018). Implementasi pendidikan multikultural dalam membentuk karakter anak usia dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 35–53. <https://doi.org/10.29313/ga.v2i1.3990>.
- Heldisari, H. P. (2020). Building characters of primary school students through lagu dolanan anak (kid's playing songs) by using the role-playing method. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jere.v4i1.23324>.
- Holzman, L. (2009). *Vygotsky at Work and Play*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315676081>.
- Huda, L., Syafrida, R., & Nirmala, I. (2020). Menanamkan nilai-nilai islami pada anak usia dini 3-6 tahun melalui metode bermain peran. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 181–191.
- Jaberia, Dwi Yanti Mulyono, F., Damayanti, E., Tasnim, A., & Syarif, E. (2022). Pengembangan nilai agama melalui metode bermain peran anak usia dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 15–27. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v5i1.29110>.
- Jamiatul, J., Maghfiroh, M., & Astuti, R. (2020). Pola asuh orang tua dan perkembangan moral anak usia dini (studi kasus di TK Al-Ghazali Jl. Raya Nyalaran Kelurahan Kolpajung Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan). *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–9.
- Jumiatmoko. (2018). Peran guru dalam pengembangan sikap toleransi beragama pada anak usia dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*,

6(2), 199. <https://doi.org/10.21043/thufula.v6i2.4033>.

Kusumawati, S. A. R. (2022). Metode bermain peran sebagai upaya pengembangan keterampilan sosial anak usia dini. *Al Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 13–19.

Kusumawati, S. A. R., Sundari, N., & Mashudi, E. A. (2021). Metode bermain peran sebagai upaya pengembangan keterampilan sosial anak usia dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen PAUD*, 4(2), 46–54.

Manila, P. (2022). Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini dengan menggunakan metode bermain peran. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(14), 528–534. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7210309>.

Maryatun, I. B. (2016). Peran pendidik paud dalam membangun karakter anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 747–752. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12370>.

McCoy, D. C., Yoshikawa, H., Ziol-Guest, K. M., Duncan, G. J., Schindler, H. S., Magnuson, K., Yang, R., Koepf, A., & Shonkoff, J. P. (2017). Impacts of Early Childhood Education on Medium- and Long-Term Educational Outcomes. *Educational Researcher*, 46(8), 474–487. <https://doi.org/10.3102/0013189X17737739>.

Meilina, H., Sugiyo, S., & Astuti, B. (2021). The effectiveness of role-playing methods for early childhood emotional social development and independence. *Journal of Primary Education*, 10(3), 336–347.

Moreno-Guerrero, A. J., Rodríguez-Jiménez, C., Gómez-García, G., & Navas-Parejo, M. R. (2020). Educational innovation in higher education: Use of role playing and educational video in future teachers' training. *Sustainability (Switzerland)*, 12(6). <https://doi.org/10.3390/su12062558>.

Naiborhu, R. (2019). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa inggris melalui metode bermain peran. *Jurnal Global Edukasi*, 3(1), 7–12..

Nurhayati, Awalunisah Sita, & Amrullah. (2019). Keefektifan metode role play terhadap nilai moral anak usia 5-6 tahun. *Akrab Juara*, 4(2), 181–195.

Nurhayati, Fitriana, Patipurnama, & Durrotunnisa, D. (2022). The role of role playing methods on the implementation of religious and moral values based on cartoon/animation film based on karun/animation film ages 5-6 years old. *International Journal of Social Science*, 2(3), 1627–1640. <https://doi.org/10.53625/ijss.v2i3.3105>

Nurussofiah, F. F., Avita Khoirun Nisa', & Pratiwi Dwi Warih Sitaresmi. (2022). Upaya meningkatkan kecerdasan moral dengan metode sosiodrama mata pelajaran al-qur'an hadist. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 5(4), 159–175. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v5i4.360>

Nurwati, N. (2019). Penerapan model pembelajaran berbasis sentra dalam

- mengembangkan kecerdasan jamak di taman kanak-kanak kota samarinda. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 2(1), 15–31. <https://doi.org/10.21093/sajie.v2i1.1860>.
- Nusaibah, A. W., Ramadan, W., Ichsan, Y., Alam, M. S. Q., & Safi'i, I. (2021). Implementasi metode pembelajaran role playing dalam mata pelajaran akidah akhlak untuk membentuk akhlakul karimah peserta didik era milenial. *Tarlim : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 107–122. <https://doi.org/10.32528/tarlim.v4i2.5146>
- Puspitasari, T., Uminar, A. W., & Anggraeni, W. (2021). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun pada TK Al Munawaroh II Natar Kabupaten Lampung Selatan. *JPGMI*, 7(2), 83–93.
- Rahiem, M. (2023). Persepsi orang tua tentang konsep dan capaian perkembangan moral dan agama anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 57–73. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.160>.
- Rutland, A., & Killen, M. (2015). A developmental science approach to reducing prejudice and social exclusion: Intergroup processes, social-cognitive development, and moral reasoning. *Social Issues and Policy Review*, 9(1), 121–154. <https://doi.org/10.1111/sipr.12012>
- Safitri, L. N., & 'Aziz, H. (2019). Pengembangan nilai agama dan moral melalui metode bercerita pada anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 85–96. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.41-08>.
- Sari, M. P., & Khotimah, N. (2021). Hubungan peran orang tua dalam mendukung kegiatan belajar dengan perkembangan moral anak. *Kumara Cendekia*, 9(3), 193. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i3.53912>
- Saxena, M., & Mishra, D. K. (2021). Gamification and gen Z in higher education: A systematic review of literature. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 17(4), 1–22. <https://doi.org/10.4018/IJICTE.20211001.0a10>
- Segoni, S., Sabka, D., Junior, P. L., Carpendale, J., & Cooper, R. (2018). The implementation of role play in education of pre-service vocational teacher. *IOP Conference Series Materials Science and Engineering*, 296(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/296/1/012016>.
- Sinurat, J., Indra, M., Khairina, A., Setiawati, E., Rahmawati, D., & Melianai, F. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini* (A. Masruroh (ed.)). Penerbit Widina Bhakti Persada.
- Sulastri, S., & Fahmi. (2019). Peningkatan karakter jujur melalui kegiatan role play pada anak di TK Aisyiah 4 Beringin Sakti Pagar Alam Selatan. *Al-Athfal :*

- Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 69–82. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.51-05>.
- Sunarti, S. (2021). Metode mengajar kreatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Jurnal Perspektif*, 13(2), 129–137. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v13i2.16>
- Susila, R., Zamana, M., & Nurtiani, T. A. (2021). Analisis metode bermain peran dalam menstimulasi kecerdasan spiritual anak usia 5-6 tahun di PAUD Ibnu Sina Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 1–15.
- Umar, M. F. R., Saudi, N. A., & Gismin, S. S. (2022). Penanaman perilaku empati melalui role playing pada anak. *Nusantara Hasana Journal*, 2(7), 276–282.
- Wahidah, A. F. N., & Maemonah, M. (2020). Moral thought of early childhood in perspective Lawrence Kohlberg. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v4i1.5991>
- Wilyanita, N., Aryani, N., & Jannah, N. R. (2023). Efektivitas penanaman sikap toleransi pada anak usia 5-6 tahun dengan model pendidikan karakter berbasis keluarga terintegrasi pembelajaran PAUD di TK Bustanul Atfal II. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3613–3616. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11588>.
- Yuniati, S., & Rohmadheny, P. S. (2020). Bermain Peran: Sebuah metode untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 60. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.509>.