

Strategi Pembelajaran Bermain Peran dalam Pendidikan Anak Usia Dini (Implementasi dan Implikasi)

Admesri Seo*, Delila Plaikol, Demarlin Talan, Seferianti Tanaem, Petrus Logo Radja
Institut Agama Kristen Negeri Kupang, Kota Kupang, Indonesia

*Corresponding Author: delilaplaikol349@gmail.com

Article history

Dikirim:

01-07-2026

Direvisi:

11-07-2026

Diterima:

14-07-2026

Key words:

Bermain Peran;
perkembangan sosial
emosional; anak usia
dini; taman kanak-
kanak.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis implementasi strategi bermain peran, (2) mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat, serta (3) mendeskripsikan dampaknya terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di Taman Kanak-Kanak (TK). Penelitian menggunakan metode literature review dengan menganalisis 19 artikel dan buku rujukan yang diterbitkan pada rentang tahun 1952–2023, melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil kajian menunjukkan bahwa implementasi bermain peran yang efektif memerlukan tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan dengan pijakan (scaffolding) yang memadai, dan evaluasi autentik, serta didukung oleh ketersediaan media yang tepat, kreativitas pendidik, dan kemampuan mengelola tantangan seperti egosentrisme, kurangnya disiplin, dan sikap pemalu pada anak. Bermain peran ditemukan berdampak positif terhadap keberanian dan kepercayaan diri, kemandirian, kemampuan komunikasi, keterampilan interaksi sosial, serta regulasi emosi anak. Temuan ini menegaskan bahwa bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak di TK dan perlu diintegrasikan secara sistematis ke dalam kurikulum PAUD.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter dan kompetensi anak sejak dini. Pada periode emas ini, anak-anak berkembang secara pesat dalam berbagai aspek, meliputi aspek kognitif, motorik, bahasa, seni, serta sosial emosional. Dalam konteks tersebut, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat menjadi hal yang sangat krusial. Salah satu strategi yang dianggap efektif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini adalah pembelajaran melalui bermain peran (role play).

Bermain peran merupakan bentuk permainan dramatik di mana anak-anak memerankan karakter atau situasi tertentu sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengandung nilai edukatif yang tinggi. Melalui bermain peran, anak diajak untuk mengeksplorasi berbagai kondisi sosial, mengembangkan empati, melatih kemampuan berkomunikasi, serta membangun kepercayaan diri. Vygotsky (1978) menekankan bahwa bermain peran memungkinkan anak untuk beroperasi di atas kemampuan perkembangan aktual mereka, yakni dalam zona perkembangan proksimal (zone of proximal development). Namun demikian, implementasi bermain peran di PAUD tidaklah sederhana. Pendidik perlu memahami landasan teori yang kuat, menyiapkan

media dan lingkungan bermain yang kondusif, serta mengelola dinamika sosial dalam kelompok anak. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa keberhasilan strategi bermain peran sangat dipengaruhi oleh peran aktif guru sebagai fasilitator, kreativitas dalam merancang skenario bermain, serta kemampuan guru untuk mengantisipasi berbagai tantangan seperti egosentrisme anak dan perilaku pemalu. Sejumlah kajian empiris menunjukkan bahwa bermain peran berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Perkembangan sosial emosional mencakup kemampuan mengelola emosi, berinteraksi dengan teman sebaya, memahami perasaan orang lain, serta mengembangkan identitas diri. Aspek-aspek ini sangat penting untuk kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya dan kehidupan sosial yang lebih luas. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis implementasi strategi pembelajaran bermain peran pada anak usia dini di TK; (2) mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya; serta (3) menggambarkan dampak bermain peran terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini. Kajian ini dilakukan melalui pendekatan *literature review* yang mengintegrasikan temuan dari berbagai artikel ilmiah dan jurnal terpercaya.

KAJIAN TEORI

Kajian teori dalam penelitian ini berfungsi sebagai landasan konseptual dan memperkuat posisi penelitian di tengah perkembangan ilmu pengetahuan yang telah ada. Bagian ini menguraikan berbagai teori, konsep, dan temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan fokus kajian, sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas tentang kesenjangan (*research gap*) yang akan diisi oleh penelitian ini. Dengan demikian, pembaca dapat memahami pijakan intelektual dan kebaruan yang ditawarkan.

Pada bagian ini, jelaskan secara ringkas dan padat teori-teori utama yang menjadi dasar penelitian. Teori harus dikutip dari sumber-sumber terpercaya dan ditulis dengan merujuk pada pendapat para ahli. Contoh: Penelitian ini berlandaskan pada Teori Konstruktivisme Sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi sosial dan penggunaan alat-alat budaya. Dalam konteks pendidikan, teori ini relevan untuk menganalisis bagaimana siswa mengembangkan pemahaman melalui kolaborasi dan bimbingan dari pihak yang lebih kompeten. Pendukung teori ini, seperti Wertsch (1991), juga menambahkan bahwa peran bahasa sangat krusial dalam mediasi tindakan mental.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *literature review* atau kajian kepustakaan, yaitu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, membaca, menganalisis, dan mensintesis berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian (Zed, 2008). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan

Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Menurut Piaget, anak usia dini berada pada tahap praoperasional (2–7 tahun), yaitu tahap ketika anak mulai berpikir menggunakan simbol, bahasa, dan imajinasi. Bermain peran merupakan salah satu bentuk permainan simbolik yang memungkinkan anak berpura-pura menjadi orang lain, seperti guru, dokter, atau

pedagang. Melalui kegiatan tersebut, anak belajar memahami situasi sosial, mengenali perasaan orang lain, dan memecahkan masalah sederhana yang muncul selama bermain. Dalam penelitian ini, teori Piaget mendukung bahwa implementasi strategi bermain peran dapat mengembangkan kemampuan berpikir simbolik sekaligus membantu anak memahami aturan sosial, sehingga berdampak pada peningkatan keterampilan sosial emosional, seperti kemampuan berinteraksi, bekerja sama, dan mengendalikan emosi

Teori Sosiokultural Lev Vygotsky

Vygotsky menjelaskan bahwa perkembangan anak terjadi melalui interaksi sosial dengan orang dewasa maupun teman sebaya. Konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) menunjukkan bahwa anak dapat mencapai kemampuan yang lebih tinggi apabila memperoleh bimbingan dari guru atau teman yang lebih mampu (scaffolding). Dalam implementasi bermain peran, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, contoh, dan dukungan selama kegiatan berlangsung. Anak juga belajar melalui komunikasi, kerja sama, berbagi tugas, dan penyelesaian konflik dengan teman sebaya. Teori ini mendukung penelitian karena menunjukkan bahwa strategi bermain peran menciptakan lingkungan belajar yang interaktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, seperti empati, komunikasi, kerja sama, serta kemampuan mengendalikan emosi dalam berinteraksi dengan orang lain.

Teori Bermain Sara Smilansky

Sara Smilansky menyatakan bahwa sociodramatic play (bermain peran sosial) merupakan bentuk permainan yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini. Dalam bermain peran, anak menggunakan imajinasi untuk memerankan tokoh tertentu dan berinteraksi sesuai dengan aturan atau skenario yang disepakati bersama. Melalui kegiatan tersebut, anak belajar memahami perspektif orang lain, mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menyelesaikan konflik, serta mengelola emosi selama bermain. Teori Smilansky mendukung penelitian ini karena secara langsung menjelaskan bahwa bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak, termasuk kemampuan berempati, percaya diri, disiplin, dan berinteraksi secara positif dengan teman sebaya.

Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson

Menurut Erikson, anak usia 3–6 tahun berada pada tahap Initiative vs. Guilt (Inisiatif vs. Rasa Bersalah). Pada tahap ini, anak memiliki keinginan untuk mencoba hal-hal baru, mengambil peran, dan berinteraksi dengan lingkungan. Apabila kesempatan tersebut didukung oleh guru dan lingkungan, anak akan berkembang menjadi pribadi yang percaya diri, mandiri, dan memiliki inisiatif. Sebaliknya, jika sering dilarang atau dikritik, anak dapat mengalami rasa bersalah dan kurang percaya diri. Implementasi bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan ide, mengambil keputusan, dan memainkan berbagai peran sesuai imajinasinya. Kegiatan ini membantu anak mengembangkan rasa percaya diri, keberanian berkomunikasi, tanggung jawab, dan kemampuan bersosialisasi. Teori Erikson mendukung penelitian ini karena menjelaskan bahwa bermain peran dapat menjadi sarana bagi anak untuk mengembangkan aspek psikososial yang menjadi bagian penting dari perkembangan sosial emosional.

Keempat teori tersebut saling melengkapi dalam menjelaskan mengapa strategi bermain peran efektif untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Piaget menjelaskan bahwa bermain peran mengembangkan kemampuan berpikir simbolik dan pemahaman terhadap lingkungan sosial. Vygotsky menegaskan bahwa interaksi dengan guru dan teman sebaya selama bermain menjadi faktor penting dalam perkembangan sosial emosional. Smilansky secara khusus menjelaskan bahwa bermain peran merupakan media yang efektif untuk melatih komunikasi, kerja sama, empati, dan pengendalian emosi. Sementara itu, Erikson menjelaskan bahwa bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan inisiatif, rasa percaya diri, dan kemampuan berinteraksi secara positif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelusuran dan analisis terhadap 19 sumber literatur sebagaimana diuraikan pada bagian metode, hasil kajian disajikan dalam tiga bagian utama yang selaras dengan tujuan penelitian, yaitu konsep dan implementasi bermain peran, tantangan dalam implementasi, serta dampak bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Konsep Dasar Bermain Peran dalam Pendidikan Anak Usia Dini

Bermain peran (role play) merupakan salah satu bentuk bermain yang paling umum dilakukan oleh anak usia dini. Dalam bermain peran, anak memerankan karakter atau figur tertentu—baik manusia, hewan, maupun tokoh imajiner—sambil mengembangkan skenario bermain sesuai imajinasi mereka. Menurut Erikson (1963), bermain peran adalah cara anak memproses pengalaman sehari-hari dan membangun pemahaman tentang dunia sosial di sekitar mereka. Terdapat dua jenis utama bermain peran dalam konteks PAUD, yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro melibatkan anak secara langsung sebagai pelaku dalam permainan, misalnya bermain dokter-dokteran, bermain pasar, atau bermain rumah-rumahan. Sementara itu, bermain peran mikro dilakukan menggunakan benda-benda kecil seperti miniatur atau boneka, di mana anak berperan sebagai sutradara yang mengendalikan cerita.

Landasan teoretis bermain peran berpijak pada teori konstruktivisme sosial dari Vygotsky yang menekankan peran interaksi sosial dalam pembelajaran anak. Vygotsky berpendapat bahwa bermain peran simbolik merupakan salah satu aktivitas yang paling mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak, karena di dalamnya anak belajar untuk: (a) memisahkan pikiran dari objek nyata; (b) bertindak berdasarkan aturan yang disepakati bersama; dan (c) mengembangkan regulasi diri.

Implementasi Bermain Peran di Taman Kanak-Kanak

Implementasi bermain peran di TK memerlukan perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang terstruktur. Berdasarkan kajian literatur, terdapat tiga tahapan penting dalam implementasi bermain peran yang efektif. Tahap pertama adalah perencanaan, mencakup penentuan tema bermain peran yang sesuai dengan pengalaman dan minat anak, penyiapan media dan properti pendukung, serta penyusunan skenario bermain yang fleksibel. Penelitian Musfiroh (2019) menunjukkan bahwa tema bermain peran yang dekat dengan kehidupan anak sehari-

hari, seperti profesi, keluarga, atau situasi pasar tradisional, lebih mudah memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif.

Tahap kedua adalah pelaksanaan, yang melibatkan tiga sub-tahap pijakan (scaffolding). Pertama, pijakan sebelum bermain (pre-play scaffolding), yaitu guru memperkenalkan tema, mendistribusikan peran, dan menyepakati aturan bermain. Kedua, pijakan selama bermain (during-play scaffolding), yaitu guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi dan memberikan dukungan tanpa mendominasi jalannya permainan. Ketiga, pijakan setelah bermain (post-play scaffolding), yaitu guru mengajak anak merefleksikan pengalaman bermain mereka. Tahap ketiga adalah evaluasi, yang bertujuan mengidentifikasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Evaluasi dalam bermain peran umumnya dilakukan melalui observasi langsung, catatan anekdot, dan portofolio. Hal ini sejalan dengan pendapat Isbell dan Raines (2003) bahwa penilaian dalam bermain peran hendaknya bersifat *authentic assessment* yang mencerminkan kemampuan anak dalam konteks bermain yang alami.

Faktor-faktor pendukung implementasi bermain peran yang teridentifikasi dari kajian literatur meliputi: (1) ketersediaan media dan properti bermain yang beragam; (2) kreativitas pendidik dalam merancang skenario dan mengadaptasi permainan; (3) jumlah anak dalam satu kelompok yang ideal (4–8 anak); (4) lingkungan bermain yang aman dan nyaman; serta (5) dukungan orang tua dalam mengenalkan konteks bermain peran di rumah.

Tabel 1. Tahapan implementasi bermain peran di tk

No	Tahapan	Kegiatan guru	Kegiatan anak
1	Perencanaan	Menentukan tema, menyiapkan media, Menyusun scanario	Mengamati dan menyiapkan media
2	Pra-bermain	Memperkenalkan tema, mendistribusikan peran, menyepakati aturan	Mendengarkan, memilih peran, bertanya
3	Saat bermain	Mendampingi, memfasilitasi, memberikan scaffolding	Bermain sesuai peran, berinteraksi dengan teman
4	Pasca bermain	Memimpin refleksi dan diskusi	Menceritakan pengalaman bermain, mengekspresikan perasaan.
5	Evaluasi	Observasi, catatan anekdot, penilaian fotofolio	Mengerjakan tugas, refleksi sederhana.

Implementasi Tantangan Dalam Bermain

Selain faktor pendukung, kajian literatur juga mengidentifikasi tantangan yang perlu diantisipasi dalam implementasi bermain peran di TK. Pemahaman terhadap tantangan ini penting agar pendidik dapat merancang strategi yang tepat untuk mengatasinya. Pertama, egosentrisme anak. Pada usia 2–7 tahun, anak berada pada tahap praoperasional menurut Piaget (1952), sehingga cenderung berpikir dari sudut pandang diri sendiri. Dalam bermain peran, egosentrisme ini dapat memunculkan konflik ketika anak tidak mau berbagi peran atau mendominasi alur cerita. Pendidik perlu menerapkan teknik mediasi yang efektif, seperti rotasi peran dan penguatan positif, untuk mengelola dinamika ini. Kedua, kurangnya disiplin. Situasi bermain yang relatif bebas kadang membuat anak sulit mematuhi aturan yang telah disepakati. Anak mungkin berlari-larian, keluar dari area bermain, atau mengganggu teman yang sedang bermain. Menurut Santrock (2018), disiplin dalam konteks

bermain peran perlu dibangun secara bertahap melalui pembiasaan dan kontrak belajar yang dibuat bersama anak.

Ketiga, sikap pemalu. Sebagian anak memiliki temperamen pemalu atau cemas secara sosial, sehingga enggan berpartisipasi aktif dalam bermain peran dan lebih memilih menjadi pengamat. Pendekatan yang tepat adalah memberikan peran kecil yang tidak menuntut banyak ekspresi verbal, kemudian secara bertahap meningkatkan keterlibatan mereka seiring dengan meningkatnya rasa percaya diri.

Dampak Bermain Peran terhadap Perkembangan Sosial Emosional

Kajian literatur secara konsisten menunjukkan bahwa bermain peran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini. Berikut adalah uraian dampak tersebut berdasarkan sintesis dari berbagai penelitian.

Pertama, pengembangan keberanian dan kepercayaan diri. Melalui bermain peran, anak diberi kesempatan untuk “menjadi” orang lain dalam lingkungan yang aman dan tanpa tekanan. Pengalaman ini membantu anak mengatasi rasa takut dan malu, sehingga secara bertahap membangun keberanian dan kepercayaan diri. Penelitian Hartati (2020) menemukan bahwa anak yang secara rutin terlibat dalam bermain peran menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek kepercayaan diri dibandingkan anak yang tidak. Kedua, pengembangan kemandirian. Bermain peran mendorong anak untuk membuat keputusan sendiri, menyelesaikan masalah dalam konteks cerita, dan mengambil tanggung jawab atas peran yang diperankan. Aspek-aspek ini secara langsung berkontribusi pada perkembangan kemandirian anak.

Ketiga, pengembangan kemampuan komunikasi. Bermain peran merupakan konteks yang kaya untuk pengembangan bahasa dan komunikasi. Dalam bermain peran, anak dituntut untuk: (a) menggunakan kosakata yang sesuai dengan konteks peran; (b) mengembangkan kemampuan berdialog; (c) belajar mendengarkan dan merespons perkataan teman; serta (d) menggunakan bahasa tubuh dan ekspresi wajah yang sesuai. Keempat, pengembangan keterampilan sosial dan interaksi. Bermain peran secara inheren merupakan aktivitas sosial yang memerlukan kerja sama, negosiasi, dan koordinasi dengan teman sebaya. Melalui pengalaman ini, anak belajar tentang norma sosial, aturan bermain bersama, cara berbagi, dan resolusi konflik secara damai. Penelitian Wati dan Putri (2022) menunjukkan bahwa bermain peran secara signifikan meningkatkan kemampuan prososial anak, termasuk empati dan altruisme. Kelima, pengembangan regulasi emosi. Dalam bermain peran, anak sering menghadapi situasi yang membutuhkan pengelolaan emosi, seperti ketika harus menerima peran yang tidak diinginkan atau ketika alur cerita tidak sesuai harapan. Pengalaman-pengalaman ini, dengan bimbingan guru, menjadi latihan yang efektif untuk pengembangan regulasi emosi.

Tabel 2. Dampak Bermain Peran terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini

No	Aspek perkembangan	Indikator dampak	Sumber /penelitian
1	Kepercayaan diri	Berani tampil beda,tidak ragu mengungkapkan pendapat	Hartati(2020);Musfiroh(2019)
2	Kemandirian	Mampu membuat Keputusan,menyelesaikan masalah sederhana	Vygotsky(1978);Santrock(2018)
3	Komunikasi	Perkembangan kosakata,kemampuan	Isbell&Raines(2003);Wati&Putri



		berdialog,ekspresi nonverbal	(2022)
4	Interaksi sosial	Kerja sama,negosiasi,berbagi,resolusi konflik	Wasti&Putri(2022);Hurlock(2016)
5	Regulasi emosi	Mengelola perasaan,empati,control diri	Erikson(1963);Santrock(2018)

Bermain Implikasi Pedagogis Peran di PAUD

Berdasarkan temuan-temuan dari kajian literatur, terdapat beberapa implikasi pedagogis penting bagi pendidik PAUD dalam mengimplementasikan strategi bermain peran.

Pertama, peningkatan kompetensi guru. Keberhasilan implementasi bermain peran sangat bergantung pada kompetensi guru sebagai fasilitator. Guru perlu memiliki pemahaman mendalam tentang teori perkembangan anak, teknik scaffolding, serta kemampuan merancang lingkungan bermain yang merangsang. Pelatihan dan pengembangan profesional berkelanjutan menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Kedua, perancangan lingkungan bermain. Implikasi kedua berkaitan dengan pentingnya merancang lingkungan fisik kelas yang mendukung bermain peran. Sudut-sudut bermain peran (dramatic play corners) yang dilengkapi properti tematik yang beragam terbukti meningkatkan motivasi dan kreativitas anak dalam bermain peran.

Ketiga, kolaborasi dengan orang tua. Efektivitas bermain peran di sekolah akan semakin optimal apabila didukung oleh kegiatan serupa di rumah. Orang tua perlu dilibatkan dan diedukasi tentang manfaat serta cara memfasilitasi bermain peran bersama anak di lingkungan keluarga.

Keempat, integrasi bermain peran dalam kurikulum. Bermain peran hendaknya tidak dipandang sebagai kegiatan sampingan, melainkan diintegrasikan secara sistematis ke dalam kurikulum PAUD sebagai strategi pembelajaran utama. Tema-tema bermain peran dapat diselaraskan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap 19 sumber sebagaimana diuraikan pada bagian hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, terkait implementasi bermain peran di TK (tujuan penelitian pertama), kajian literatur menunjukkan bahwa keberhasilannya memerlukan tahapan yang terstruktur, mencakup perencanaan yang matang, pelaksanaan dengan pijakan (scaffolding) yang memadai pada tiga sub-tahap (Vygotsky, 1978), serta evaluasi autentik melalui observasi, catatan anekdot, dan portofolio (Isbell & Raines, 2003).

Kedua, terkait faktor pendukung dan penghambat (tujuan penelitian kedua), kajian literatur mengidentifikasi bahwa keberhasilan implementasi dipengaruhi oleh ketersediaan media dan properti bermain, kreativitas pendidik, serta pengelolaan kelompok anak yang ideal. Sebaliknya, tantangan seperti egosentrisme anak (Piaget, 1952), kurangnya disiplin (Santrock, 2018), dan sikap pemalu perlu diantisipasi melalui teknik mediasi, penguatan positif, dan pendekatan bertahap. Ketiga, terkait dampak bermain peran (tujuan penelitian ketiga), kajian literatur secara konsisten mengonfirmasi bahwa bermain peran memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini, meliputi keberanian dan kepercayaan

diri (Hartati, 2020), kemandirian (Santrock, 2018), kemampuan komunikasi (Isbell & Raines, 2003), keterampilan interaksi sosial (Wati & Putri, 2022; Harianja et al., 2023), serta regulasi emosi (Erikson, 1963).

Dengan demikian, bermain peran terbukti merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK, sehingga perlu diintegrasikan secara sistematis ke dalam kurikulum PAUD serta didukung oleh peningkatan kompetensi guru dan kolaborasi dengan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (2021). *Social learning theory*. Routledge.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* (2nd ed.). W. W. Norton & Company.
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Hartati, S. (2020). Pengaruh bermain peran terhadap kepercayaan diri anak usia dini di TK Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 112–125.
- Hurlock, E. B. (2016). *Perkembangan anak jilid 1* (6th ed.) (M. Tjandrasa, Terj.). Erlangga. (Karya asli diterbitkan 1978)
- Inten, D. N. (2017). Pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109–120. <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2712>
- Isbell, R., & Raines, S. (2003). *Creativity and the arts with young children*. Delmar Learning.
- Khadijah, Arlina, Hardianti, R. W., & Maisarah. (2021). Model pembelajaran Bank Street dan sentra, serta pengaruhnya terhadap sosial emosional anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1960–1972. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1054>
- 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. *Kidido: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.19105/kidido.v1i1.2978>
- Mukhlis, A., & Mbello, F. H. (2019). Analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11–28. <https://doi.org/10.18860/preschool.v1i1.8172>
- Musfiroh, T. (2019). Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan: Stimulasi kecerdasan majemuk anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 3(1), 45–60.



- Paré, G., Trudel, M. C., Jaana, M., & Kitsiou, S. (2015). Synthesizing information systems knowledge: A typology of literature reviews. *Information & Management*, 52(2), 183–199. <https://doi.org/10.1016/j.im.2014.08.008>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan sebaya dan permainan tradisional pada keterampilan sosial dan emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011–1021. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Santrock, J. W. (2018). *Child development* (15th ed.). McGraw-Hill Education.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wati, E., & Putri, R. A. (2022). Pengaruh bermain peran terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Islam Terpadu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2118–2130. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1982>
- Wertsch, J. V. (1991). *Voices of the mind: A sociocultural approach to mediated action*. Harvard University Press.
- Zed, M. (2008). *Metode penelitian kepustakaan*. Yayasan Obor Indone