

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN METAMORFOSIS KUPU-KUPU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT BAITUSSHALIHIN

Yeska Sari¹, Janatul Hasanah², Anisa³, Munfarijah⁴, Maiti⁵, Nur Asiyah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Bina Bangsa Getsempena

* Corresponding Author: yeskasaribomel@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : Jul 02, 2024
Revised : Aug 29, 2024
Accepted : Sep 27, 2024
Available : Oct 10, 2024

Kata Kunci:

Bermain Peran, Metamorfosis
Kupu-kupu, Kemampuan Kognitif

Keywords:

Butterfly Metamorphosis Role Play,
Cognitive Ability

ABSTRAK

Bermain peran adalah tantangan untuk pemainnya, karena pada permainan ini terdapat peraturan yang lurus untuk membuka imajinasi anak, gerakan baru, dan detail. Tidak hanya itu, definisi bermain peran atau purapura merupakan perilaku simbolik dengan penuh menyenangkan seolah-olah itu adalah hal yang lain. Rumusan dalam penelitian ini adalah : bagaimanakah efektivitas bermain peran metamorfosis kupu-kupu dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelompok B TK IT Baitussalihin ?. Tujuan penelitian ini adalah : untuk mengetahui efektivitas bermain peran metamorfosis kupu-kupu dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini kelompok B TK IT Baitussalihin. Metode penelitian yang digunakan dalam

penelitian ini merupakan jenis penelitian one group Penelitian eksperimen pretest-Posttest design adalah jenis penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh anak yang ada pada kelompok B sebanyak 20 anak, yang terdiri dari 9 Laki-laki dan 11 perempuan. Hasil penelitian menjelaskan bahwa pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan db (distribusi bilangan) $n - 1 = 20 - 1 = 19$, maka daftar distribusi t dengan $t(0,975) (19)$, sehingga diperoleh $t(0,975) (19) = 2,09$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $14,48 > 2,09$. Dengan demikian hipotesis penelitian ini, H_a diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan penggunaan bermain peran metamorfosis kupu-kupu berpengaruh terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B di TK IT Baitussalihin.

ABSTRACT

Role play is a challenge for the players, because in this game there are straight rules to open children's imagination, new movements, and details. Not only that, the definition of role play or pretending is symbolic behavior with full fun as if it were something else. The formulation in this study is: how is the effectiveness of butterfly metamorphosis role play in improving cognitive abilities in early childhood group B TK IT Baitussalihin?. The purpose of this study is: to determine the effectiveness of butterfly metamorphosis role play in improving cognitive abilities in early childhood group B TK IT Baitussalihin. The research method used in this study is one group research type Pretest-Posttest design experimental research is a type of research that has a control group, but cannot function fully to control external variables that affect the implementation of the experiment. The sample in this study were all children in group B as many as 20 children, consisting of 9 boys and 11 girls. The

results of the study explain that hypothesis testing using the right-hand test with a significant level of $\alpha = 0.05$ and db (number distribution) $n - 1 = 20 - 1 = 19$, then the t distribution list with $t (0.975) (19)$, so that $t (0.975) (19) = 2.09$ is obtained because $t \text{ count} > t \text{ table}$, which is $14.48 > 2.09$. Thus the hypothesis of this study, H_a is accepted, so that the hypothesis in this study states that the use of butterfly metamorphosis role play has an effect on cognitive abilities in children in group B at TK IT Baitussalihin.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Bina Bangsa Getsempena



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal pokok yang akan menopang kemajuan suatu bangsa. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Pendidikan perlu dimulai sejak dini, untuk mempersiapkan anak memasuki era globalisasi, khususnya masalah kualitas sumber daya manusia (Kamaruddin, 2022: 18). Pendidikan tidak hanya terjadi di lembaga sekolah, akan tetapi juga terjadi di dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Pendidikan merupakan suatu proses yang membutuhkan waktu yang lama. Proses pendidikan ini, mengandung upaya pembinaan, pengembangan, peningkatan potensi, serta peningkatan kemampuan yang dimiliki anak untuk mencapai kemajuan dalam hidupnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pemberian rangsangan kepada anak dari usia 0-6 tahun melalui berbagai metode yang dilaksanakan melalui kegiatan bermain sambil belajar sehingga dengan permainan tersebut dapat merangsang, menstimulasi dan mengembangkan aspek kecerdasan anak. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan (Dewi 2020:3).

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang sangat penting, anak usia dini memerlukan bimbingan dan stimulasi yang tepat untuk bisa tumbuh dan berkembang secara optimal. Pembinaan dan rangsangan yang diberikan akan membimbing anak dalam menggali serta mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri anak, sehingga memungkinkan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pertumbuhan dan perkembangan yang optimal menjadi bekal bagi anak untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Diantara perkembangan kemampuan anak yang sangat penting yaitu perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif anak usia dini adalah suatu proses berpikir berupa

kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Perkembangan kognitif anak usia dini dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Aspek kognitif didasari pada konsep perkembangan di masa anak-anak mengenai hal-hal yang menghubungkannya dengan minat (Ubaidillah, 2020: 41).

Salah satu kemampuan kognitif yang perlu ditingkatkan di Taman Kanak-Kanak (TK) adalah kemampuan anak dalam hal memecahkan masalah sederhana agar nantinya dalam kehidupan sehari-hari ketika anak menghadapi masalah anak mampu mengatasinya.

Berdasarkan hasil nilai observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada Bulan Oktober 2024 pada anak Kelompok B TK IT Baitussalihin didapatkan hasil bahwa dari 25 anak terdapat 14 anak (56%) pada kategori BB, 5 anak (20%) pada kategori MB, 2 anak (8%) pada kategori BSH, 4 anak (16%) pada kategori BSB, rendahnya kemampuan kognitif anak dipengaruhi oleh anak belum mampu menyampaikan ide, pikiran, gagasan, dan perasaannya. Kemudian pembelajaran ini masih sering terpaku kepada Lembar Kerja Anak (LKA) di banding kegiatan-kegiatan yang membuat anak senang dan tertarik mengikuti pembelajaran. Apabila perasaan anak senang dan gembira maka pada saat pembelajaran di kelas anak lebih tertarik untuk mendengarkan guru yang ada di kelas.

Hal ini juga membuat keterampilan kognitif anak kurang meningkat karena guru lebih aktif dibanding anak, serta metode yang kurang menarik membuat keterampilan kognitif anak belum optimal.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti menggunakan metode yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, salah satu metode yang digunakan yaitu metode bermain peran metamorfosis kupu-kupu.

Bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk memerankan suatu cerita pada kehidupan nyata.

Dengan demikian peneliti mengambil judul “ Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Peran Metamorfosis Kupu-Kupu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Baitussalihin”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini di laksanakan di TK IT Baitusshalihin yang berlokasi di Jl.Teuku Iskandar komplet Mesjid Baitusshalihin ulee kareng, Kota banda aceh

Pendekatan penilaian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif dimana pengolahan data yang digunakan menggunakan rumus. Dalam suatu penelitian perlu menerapkan metode yang sesuai dan dapat mengungkapkan suatu permasalahan. Keberhasilan suatu penelitian ilmiah tidak akan terlepas dari suatu metode yang digunakan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen dengan teknik tes yang dianggap mampu memberikan gambaran tentang pembuktian hasil penelitian.

Penelitian ini tergolong penelitian eksperimen yang meneliti hubungan sebab akibat dengan memanipulasi satu atau lebih variabel pada satu atau lebih kelompok eksperimental. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *one group* Penelitian eksperimen *pretest-Postets design* adalah jenis penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen

Subyek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah subjek yang di tuju untuk di teliti oleh penelitian. Subjek penelitian ini anak kelompok B uisa 5-6 tahun di TK IT Baitusshalihin Banda Aceh.

Teknik pengumpulan data

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu : dengan menggunakan observasi, tes dan dokumetasi yaitu sebagai berikut

a. Observasi

Observasi adalah suatu aktivitas pengamatan mengenai suatu objek tertentu secara cermat secara langsung di lokasi penelitian tersebut berada. Selain itu, observasi ini juga termasuk kegiatan pencatatan yang dilakukan secara sistematis tentang semua gejala objek yang diteliti.

b. Tes

Tes adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada anak untuk mendapat jawaban dari anak dalam bentuk perbuatan (tes tindakan) (Sugiyono, 2022: 32). Teknik pengumpulan data yang digunakan alam penelitian ini adalah dengan memberikan tes awal (pretes) sebanyak 4 indikator dan test akhir sebanyak 4 indikator. Tes awal diberikan sebelum pelajaran dimulai sedangkan tes akhir (postets) diberikan ketika akhir pembelajaran yang bertujuan untuk melihat berpengaruh terhadap kemampuan

menggambar siswa dengan menggunakan teknik tekan, jadi keseluruhan soal anak sebanyak 4 indikator.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan dengan mencari data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat teori dan yang berhubungan dengan penelitian. Dokumen yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data-data yang berkaitan dengan penelitian, seperti identitas siswa, guru, sekolah, perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan tindakan dan lain-lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

TK IT Baitusshalihin Ule Kareng Banda Aceh didirikan pada tahun 2006 Kepemilikan tanah (Waqaf Statu) jenjang akreditasi A pada tahun 2014, dengan nomor izin operasional 421.9/A.4/6588/2014 Hal ini sesuai dengan realita yang didapatkan di lapangan bahwa sarana dan prasarana sudah lengkap dengan berbagai fasilitas pendidikan dan pengajaran. Fasilitas tersebut dalam bentuk bangunan atau gedung.

Jumlah tenaga pengajar (guru) pada TK IT Baitusshalihin Ulee Kareng sebanyak 23 guru berstatus 1 PNS dan lainnya guru yayasan. Namun pada umumnya guru yang mengajar profesional. Bahkan secara keseluruhan dapat di pandang guru senior dalam proses mengajar.

Tabel 1. Jumlah Anak-anak Pada TK IT Baitussalihin Ulee Kareng Banda Aceh

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	A	11	9	20
2.	B	8	12	20
Jumlah		40		Jumlah

Pembahasan

Data penelitian yang diperoleh melalui hasil pretest dan posttest pada bermain peran metamorfosis kupu-kupu terhadap kemampuan kognitif pada anak di TK IT Baitussalihin. Tes diberikan sebelum dan setelah keseluruhan materi diajarkan dengan penggunaan bermain peran metamorfosis kupu-kupu. Instrumen tes disesuaikan dengan tujuan pembelajaran untuk mengukur kemampuan kognitif anak melalui data hasil pretest dan posttest anak ke dalam bentuk tabel untuk mempermudah pengolahan data yang diperoleh di lapangan, yaitu sebagai berikut:

Hasil Observasi Anak

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan uji t, maka peneliti selanjutnya melakukan observasi untuk melihat berapa anak yang tuntas dalam pembelajaran dengan menggunakan media loose part yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak, Adapun observasi yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Hasil observasi diatas didapatkan hasil bahwa dengan penggunaan media loose part dapat meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B di TK IT Baitussalihin Ulee Kareng Banda Aceh.

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode bermain peran metamorfosis kupu-kupu dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Baitusshalihin. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui permainan peran yang menggambarkan tahapan metamorfosis kupu-kupu, yaitu telur, ulat, kepompong, dan kupu-kupu. Anak diberi kesempatan untuk memerankan setiap tahapan sehingga mereka dapat memahami proses perubahan makhluk hidup secara konkret dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran, diperoleh peningkatan kemampuan kognitif anak pada aspek mengenal konsep sains sederhana, kemampuan mengelompokkan tahapan metamorfosis, kemampuan mengingat urutan proses, serta kemampuan menjelaskan kembali informasi yang telah diperoleh.

Sebelum penerapan metode bermain peran, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam memahami urutan metamorfosis kupu-kupu. Anak cenderung hanya mengenal bentuk kupu-kupu tanpa memahami proses perubahan yang terjadi. Setelah kegiatan bermain peran dilaksanakan, anak menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan. Mereka mampu menyebutkan tahapan metamorfosis secara berurutan, mengidentifikasi ciri-ciri setiap fase, serta menjelaskan proses perubahan kupu-kupu dengan bahasa sederhana.

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa anak menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran. Keterlibatan langsung dalam permainan membuat anak lebih fokus, antusias, dan mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, anak mampu bekerja sama dengan teman sebaya saat memerankan setiap tahap metamorfosis.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran metamorfosis kupu-kupu efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6

tahun di TK IT Baitusshalihin. Hal ini terlihat dari meningkatnya kemampuan anak dalam memahami konsep, mengingat informasi, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, dan menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran metamorfosis kupu-kupu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini. Peningkatan tersebut terjadi karena metode bermain peran memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dibandingkan dengan metode ceramah atau penjelasan verbal semata.

Pada kegiatan bermain peran, anak tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam memerankan setiap tahapan metamorfosis kupu-kupu. Aktivitas ini membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis dan memahami hubungan sebab-akibat dalam proses perubahan makhluk hidup. Anak belajar bahwa kupu-kupu tidak muncul secara langsung, tetapi melalui beberapa tahapan perkembangan yang saling berhubungan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman konkret dan aktivitas yang melibatkan simbol serta imajinasi. Bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi langsung dengan lingkungan belajar.

Selain itu, metode bermain peran juga mendukung teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh anak melalui pengalaman belajar yang bermakna. Ketika anak berperan sebagai telur, ulat, kepompong, atau kupu-kupu, mereka secara tidak langsung membangun pemahaman tentang konsep metamorfosis berdasarkan pengalaman yang mereka alami selama kegiatan berlangsung.

Peningkatan kemampuan kognitif yang ditemukan dalam penelitian ini juga terlihat dari kemampuan anak mengingat urutan tahapan metamorfosis, mengelompokkan gambar sesuai fase perkembangan, serta menjawab pertanyaan yang diajukan guru mengenai proses metamorfosis kupu-kupu. Kemampuan tersebut menunjukkan perkembangan aspek berpikir simbolik, memori, dan pemecahan masalah sederhana yang merupakan indikator perkembangan kognitif anak usia dini.

Selain meningkatkan kemampuan kognitif, kegiatan bermain peran juga memberikan dampak positif terhadap aspek perkembangan lainnya, seperti kemampuan

bahasa, sosial-emosional, dan motorik. Anak belajar berkomunikasi dengan teman, bekerja sama dalam kelompok, serta mengekspresikan gerakan sesuai karakter yang diperankan. Dengan demikian, metode bermain peran memberikan pengalaman belajar yang holistik dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang berpusat pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian teori, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran metamorfosis kupu-kupu merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK IT Baitussalihin. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga anak lebih mudah memahami konsep sains sederhana yang diajarkan. Oleh karena itu, guru PAUD disarankan untuk memanfaatkan metode bermain peran sebagai alternatif pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, khususnya pada tema alam semesta dan makhluk hidup.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta berdasarkan pengolahan data, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

Penggunaan bermain peran metamorfosis kupu-kupu efektif terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK IT Baitussalihin, bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $14.48 > 2,09$ sehingga hipotesis dalam penelitian ini H_a di terima

Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru untuk dapat memunculkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan variasi dan inovasi metode yang beragam sehingga kemampuan kognitif anak dapat meningkat.
2. Disarankan kepada sekolah agar dapat meningkatkan sarana dan prasarana demi kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.
3. Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini sangat sederhana dan terdapat sejumlah sudut tertentu yang belum sempat diteliti. Oleh karena itu, melalui hasil penelitian ini, peneliti mengharapkan agar temuan dalam penelitian ini dapat dikaji ulang oleh pihak yang berkepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2020. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan empati pada anak usia 5-6 tahun. *DIDAXEI*, 1(1).
- Arikunto, S. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka. Cipta.
- Dek Ngurah Laba Laksana. 2021. *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management
- Dewi Ratna Sari . 2024. Efektivitas Pembelajaran Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kecerdasan Finansial Anak Usia Dini. Universitas Pendidikan Indonesia
- Fajriani, C., & Kurnia, S. D. (2020). Penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia dini kelompok b di taman kanak-kanak nurul yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone. *EDUCHILD (Journal of Early Childhood Education)*, 2(2), 68-79. <https://doi.org/10.30863/educhild.v2i2.1319>
- Gusniarti, G., Pura, D. N., & Haryono, M. (2020). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Media Kartu Angka dari Kardus Bekas di Paud Ceria Desa Pagar Agung Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma. *Early Childhood Research and Practice*, 1(01), 28-33.
- Husnul Bahri. 2020. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Bengkulu: CV. Zigie Utama
- Kadir, A., Malik, A., & Patta, R. Kamaruddin.(2022). Hubungan Perhatian Orang Tua Terhadap Disiplin Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(4), 449-457. <https://doi.org/10.26858/pjppsd.v2i2.32199>
- Khadijah & Nurul Amelia. 2021. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Kasmini, L., & Purba, N. (2016). Pengaruh Eksperimen Sains Pada Materi Mencampur Warna Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 Pada TK Pertiwi Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 3(1), 31-42. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v3i1.541>
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51-65.
- Nursalam. 2020. *Metodologi Penelitian* (P. P. Lestari (ed.); Edisi 5). Salemba Medika.
- Rosita, R., Alawiyah, N., & Diananda, A. (2021). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Dalam Kegiatan Bermain Sentra. *JECIES: Journal of Early Childhood Islamic Education Study*, 2(1), 1-17. <http://dx.doi.org/10.33853/jecies.v2i1>
- Gontina, R., Komariyah, K., & Hasanah, U. H. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 79-92. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.4946>
- Sumitra, A., Windarsih, C. A., Elshap, D. S., & Jumiati, D. (2020). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini melalui metode bercerita menggunakan boneka jari. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 1-5. <https://doi.org/10.22460/ts.v6i1p%25p.1487>
- Maisyaroh, S., Nisa, H., & Ilmiyah, I. U. (2023). Efektivitas bermain peran untuk meningkatkan perkembangan bahasa pada anak usia dini. *AS-SUNNIYYAH*, 2(02), 36-45. <https://doi.org/10.62097/assunniyyah.v2i02.1862>
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Ubaidillah, U. (2019). Pengembangan minat belajar kognitif pada anak usia dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 3(1), 58-85. <https://doi.org/10.30736/jce.v2i2.66>

Yani, S. (2020). *Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Darul Ulum Baturaja Kecamatan Sungkai Utara Kabupaten Lampung Utara* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).