

Meningkatkan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran

Nurhani^{1*}, Riskal Fitri¹, Ashar¹

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Makassar, INDONESIA

Abstrak

Kemandirian merupakan aspek perkembangan fundamental yang harus ditanamkan sejak dini, namun kenyataannya banyak anak usia 5–6 tahun di TK Bukit Permai 2 Karampang Eja yang masih menunjukkan tingkat otonomi yang rendah serta ketergantungan yang tinggi pada orang dewasa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak usia 5–6 tahun melalui implementasi metode bermain peran (role playing) yang terstruktur dan berpusat pada anak. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang mengadopsi model spiral Kemmis dan McTaggart. Subjek penelitian terdiri atas 15 anak Kelompok B di TK Bukit Permai 2 Karampang Eja, Kabupaten Gowa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan, di mana setiap siklusnya mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui teknik observasi terstruktur dengan instrumen rubrik penilaian perkembangan kemandirian (meliputi indikator kemampuan fisik, percaya diri, dan tanggung jawab) serta diperkuat oleh catatan lapangan dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase untuk data kuantitatif dan model interaktif Miles dan Huberman untuk data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya eskalasi perkembangan kemandirian anak yang sangat signifikan di setiap siklusnya. Rata-rata capaian kemandirian klasikal anak pada kondisi Prasiklus hanya sebesar 20,00%, kemudian meningkat menjadi 42,22% pada akhir Siklus I, dan mencapai tingkat keberhasilan optimal sebesar 82,22% pada akhir Siklus II. Angka akhir tersebut berhasil melampaui indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan sebesar 75%. Simpulan penelitian ini membuktikan bahwa metode bermain peran secara empiris sangat efektif untuk melejitkan kemandirian anak usia dini secara holistik.

Kata Kunci: Kemandirian Anak, Metode Bermain Peran, Penelitian Tindakan Kelas, Pendidikan Anak Usia Dini.

* Corresponding author. *E-mail addresses:* nurhani.birkal@gmail.com

Nurhani, N., Fitri, R., Ashar, A. (2025). Meningkatkan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*. Vol. 3(3), 576-590. <https://doi.org/10.59638/ihyaulum.v3i3.780>

Received 10 August 2024; Revised 27 September 2025; Accepted 20 October 2025; Available online 30 November 2025

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu unik yang berada dalam rentang proses pertumbuhan dan perkembangan fisik serta psikologis yang sangat pesat, sebuah fase yang secara universal diakui sebagai masa keemasan (*golden age*) (Monitasari & Katoningsih, 2022; Revormis & Saridewi, 2022). Pada periode krusial ini, anak-anak secara aktif dan dinamis mengembangkan berbagai potensi hakiki mereka, meliputi kemampuan kognitif, bahasa, motorik, hingga sosial-emosional (Salum et al., 2024). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang menasar anak usia 0-6 tahun hadir sebagai sebuah upaya pembinaan sistematis yang bertujuan untuk menstimulasi dan memaksimalkan seluruh aspek perkembangan tersebut agar mereka siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (Laela & Novita, 2022; Supriati, 2023). Di antara berbagai dimensi perkembangan, penanaman karakter kemandirian sejak dini menduduki posisi yang sangat fundamental (Masitoh & Wijayanti, 2023). Kemandirian pada anak usia dini didefinisikan sebagai kemampuan otonom untuk berpikir, merasakan, melakukan aktivitas sehari-hari, serta mengambil keputusan sederhana atas dorongan diri sendiri tanpa ketergantungan yang berlebihan pada orang lain atau orang tua (Rosdiani, 2024). Melalui kemandirian, anak belajar menyelaraskan perilakunya dengan tuntutan lingkungan (Suryana et al., 2021), membangun konsep diri yang positif, serta memunculkan inisiatif dan kreativitas yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Revormis & Saridewi, 2022).

Secara empiris, pembentukan kemandirian anak di lembaga PAUD dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan yang dirancang oleh pendidik. Guru di sekolah dituntut bertindak sebagai motivator, fasilitator, dan mediator yang responsif (Hidayati et al., 2022). Guru memegang tanggung jawab utama dalam merencanakan, menginstruksikan, dan menilai aktivitas pembelajaran yang menunjang fungsi eksekutif anak seperti memori dan perhatian (Shaheen et al., 2024). Namun, realitas pedagogis menunjukkan bahwa pendekatan instruksional di kelas sering kali terjebak dalam pola kaku dan didaktis akibat tekanan kurikulum, standar administratif, maupun ekspektasi keliru dari orang tua yang memaksa anak menguasai kemampuan akademik secara instan (Boinett et al., 2022; Kim et al., 2024). Pendekatan yang memaksa ini bertentangan dengan fitrah alami anak (Radzi et al., 2023). Sejatinya, dunia anak adalah dunia bermain; bermain merupakan aktivitas vital dan esensial yang memberikan kepuasan instingtif, kebebasan berekspresi, dan ruang eksplorasi tanpa beban orientasi hasil akhir (Radzi et al., 2023; Supriati, 2023). Melalui model pembelajaran berbasis bermain, anak dapat mengajukan pertanyaan, memecahkan masalah, dan mengonstruksi pengetahuan secara mandiri (Radzi et al., 2023). Salah satu stimulasi bermain yang paling efektif untuk mengintegrasikan aspek kognitif, bahasa, dan sosial-emosional anak adalah metode bermain peran (*role playing*) (Paggama et al., 2023; Wantini et al., 2022).

Metode bermain peran (*role playing*) merupakan sebuah strategi pengajaran di mana anak mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung konflik atau masalah, dengan tujuan agar anak dapat menemukan pemecahan masalah melalui adegan yang mereka perankan (Trisnawati & Fathoni, 2023). Bermain peran memungkinkan anak untuk meniru, menciptakan tempat, dan mempraktikkan skenario kehidupan sehari-hari yang familiar di lingkungan mereka, seperti meniru profesi atau peran dalam keluarga (Wantini et al., 2022). Aktivitas imajinatif spontan ini sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif bergerak dan suka

bermain (Febriani et al., 2022). Dari perspektif perkembangan, metode bermain peran memiliki keunggulan multisektoral. Pertama, metode ini melatih inisiatif dan kreativitas secara alami (Trisnawati & Fathoni, 2023). Kedua, bermain peran menyediakan konteks imersif bagi perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif melalui percakapan, negosiasi peran, dan penuturan cerita (Febriani et al., 2022; Shaheen et al., 2024). Ketiga, aktivitas ini mengoptimalkan kecerdasan sosial-emosional; anak belajar mengendalikan impuls, bekerja sama, memahami aturan kelompok, dan mengatasi situasi stres melalui drama (Boinett et al., 2022). Yang paling utama, keterlibatan aktif dalam bermain peran menumbuhkan rasa identitas yang kuat, kemandirian diri (*self-reliance*), serta kepercayaan diri untuk bertindak secara mandiri tanpa didikte (Ncanana, 2024; Salum et al., 2024).

Meskipun literatur terdahulu telah banyak mengupas manfaat bermain peran terhadap aspek perkembangan anak, sebagian besar studi masih berfokus secara parsial pada peningkatan kemampuan bahasa (Febriani et al., 2022) atau keterampilan sosial makro (Salum et al., 2024). Terdapat keterbatasan kajian yang secara spesifik mengintegrasikan metode bermain peran dengan indikator kemandirian fisik dan tanggung jawab personal anak usia 5-6 tahun dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di wilayah urban-suburban Sulawesi Selatan. Selain itu, banyak guru PAUD yang masih ragu menerapkan metode ini secara konsisten karena keterbatasan referensi operasional, sehingga mereka cenderung kembali ke metode konvensional berbasis lembar kerja (Boinett et al., 2022; Kim et al., 2024). Berdasarkan observasi awal di draf naskah utama, ditemukan masalah nyata di mana anak usia 5-6 tahun di lokasi penelitian masih menunjukkan tingkat kemandirian yang rendah; mereka belum mampu memakai dan melepas sepatu sendiri, masih sangat tergantung pada bantuan fisik guru atau orang tua saat beraktivitas, kurang percaya diri dalam memilih peran, serta belum menunjukkan tanggung jawab terhadap penyelesaian tugas individu maupun kerapian barang bawaannya.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada modifikasi dan penerapan tahapan bermain peran yang diintegrasikan secara terstruktur dengan tiga indikator kemandirian anak usia dini, yaitu: (1) Indikator kemampuan fisik (kemampuan mengurus diri sendiri seperti memakai sepatu dan merapikan alat main). (2) Indikator percaya diri/sosial-emosional (keberanian memilih peran dan memimpin tanpa ragu). (3) Indikator tanggung jawab (menyelesaikan peran yang dipilih dan menjaga barang milik sendiri).

Berbeda dengan penelitian bermain peran konvensional yang berfokus pada hasil akhir pementasan drama, penelitian tindakan kelas ini menitikberatkan pada proses *agency* (keagenan) anak, di mana anak diberikan kebebasan penuh dalam memilih peran, mengelola konflik intra-permainan, dan melakukan refleksi mandiri setelah bermain.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya khazanah keilmuan pendidikan anak usia dini, khususnya mengenai efektivitas pedagogi berbasis bermain (*play-based pedagogy*) dalam membentuk karakter otonomi anak. Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi para guru PAUD berupa panduan aplikatif mengenai strategi pengorganisasian kelas, penyusunan rencana pembelajaran (RPPH) berbasis bermain peran (Revormis & Saridewi, 2022), serta penggunaan media penunjang yang variatif dan inklusif (Shalichah et al., 2023). Bagi pihak sekolah dan orang tua, studi ini menawarkan

model kolaborasi yang konsisten untuk melanjutkan pembiasaan kemandirian dari sekolah ke lingkungan rumah demi perkembangan anak yang berkesinambungan (Faruq et al., 2022; Laela & Novita, 2022).

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini secara khusus bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak usia 5-6 tahun melalui penerapan metode bermain peran yang sistematis di Taman Kanak-Kanak Bukit Permai 2 Karampang Eja, Kabupaten Gowa. Melalui pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas yang dirancang dalam dua siklus ini, diharapkan terjadi peningkatan persentase ketercapaian kemandirian anak secara bertahap dan signifikan pada setiap indikator yang diukur.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dirancang untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas secara sistematis, reflektif, dan kolaboratif. Desain PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, di mana setiap siklus tindakan terdiri atas empat tahapan utama yang saling berkaitan secara berkesinambungan, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) observasi (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Penggunaan desain dua siklus dalam penelitian ini memungkinkan adanya perbaikan kualitas pembelajaran dan pemantauan perkembangan karakter anak secara bertahap, terukur, dan berkelanjutan dari satu siklus ke siklus berikutnya.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Bukit Permai 2 Karampang Eja, Kabupaten Gowa. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada studi pendahuluan yang menunjukkan adanya urgensi praktis terkait rendahnya tingkat kemandirian anak di lembaga tersebut. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak Kelompok B (usia 5–6 tahun) pada tahun ajaran berjalan, dengan jumlah total peserta didik sebanyak 15 anak. Kelompok usia 5–6 tahun dipilih secara sengaja (*purposive*) karena fase ini merupakan masa transisi yang fundamental bagi anak untuk membangun otonomi diri, regulasi emosi, serta kesiapan mental dan karakter sebelum mereka memasuki jenjang pendidikan dasar lanjutan.

Prosedur Tindakan Per Siklus

Pelaksanaan tindakan dibagi ke dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Secara rinci, prosedur pelaksanaan tindakan pada setiap siklus dijabarkan sebagai berikut: (1) Perencanaan (*Planning*): Pada tahap ini, peneliti bersama guru kelas melakukan kolaborasi untuk menyusun perangkat pembelajaran yang matang, meliputi Program Semester (PROSEM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang mengintegrasikan metode bermain peran. Peneliti juga menyiapkan skenario cerita bermain peran yang bervariasi (seperti bermain peran profesi dan peran mikro keluarga), menetapkan aturan permainan, menyiapkan media penunjang atau atribut karakter yang menarik minat anak, serta menyusun lembar instrumen observasi kemandirian anak. (2) Pelaksanaan Tindakan

(Acting): Guru mengimplementasikan pembelajaran berbasis aktivitas (*activity-based learning*) yang berpusat pada anak menggunakan metode bermain peran sesuai dengan RPPH yang telah disusun. Kegiatan dimulai dengan guru menjelaskan tema cerita dan aturan main, memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih peran yang mereka inginkan, memfasilitasi jalannya dramatisasi situasi sosial, serta mendorong anak untuk secara aktif menyelesaikan peran dan masalah sederhana di dalam permainan secara mandiri.

Tahap berikutnya adalah (3) Observasi (*Observing*): Bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan pengamatan terstruktur dan pencatatan secara objektif terhadap seluruh aktivitas anak. Fokus observasi diarahkan pada kemunculan indikator-indikator kemandirian fisik, percaya diri, dan tanggung jawab anak selama proses bermain peran berlangsung. Peneliti juga mendokumentasikan kegiatan serta mencatat kendala pedagogis yang dihadapi guru saat mengelola kelas. (4) Refleksi (*Reflecting*): Setelah pertemuan pada setiap siklus selesai, peneliti dan guru melakukan analisis mendalam terhadap hasil observasi dan catatan lapangan. Proses refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan, mengidentifikasi hambatan yang menyebabkan anak bingung atau kurang aktif pada siklus I, serta merumuskan rencana perbaikan (*revised planning*) yang akan diimplementasikan pada siklus II guna mengoptimalkan stimulasi kemandirian anak.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui pendekatan kombinasi kualitatif dan kuantitatif (*mixed method approach*) yang lazim digunakan dalam prinsip Penelitian Tindakan Kelas guna memperoleh gambaran komprehensif. (1) Data Kuantitatif: Diperoleh secara langsung melalui teknik observasi terstruktur menggunakan instrumen lembar penilaian (rubrik) perkembangan kemandirian anak. Instrumen ini diturunkan ke dalam tiga indikator operasional, yaitu: (1) *Indikator Kemampuan Fisik*, mengukur kemampuan anak memakai/melepas sepatu sendiri dan merapikan alat main; (2) *Indikator Percaya Diri*, mengukur keberanian anak memilih peran dan memimpin tanpa ragu; dan (3) *Indikator Tanggung Jawab*, mengukur kemampuan anak menyelesaikan tugas perannya serta menjaga barang-barang miliknya sendiri. Penilaian menggunakan skala capaian perkembangan anak usia dini yang baku, meliputi Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). (2) Data Kualitatif: Dikumpulkan melalui teknik dokumentasi (foto kegiatan) dan catatan lapangan (*field notes*) untuk merekam respons verbal, interaksi sosial, ekspresi emosional anak, serta catatan reflektif guru selama proses pembelajaran drama berlangsung.

Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengukur progres peningkatan kemandirian anak pada setiap siklus. (1) Analisis Data Kuantitatif: Menggunakan statistik deskriptif persentase untuk menghitung frekuensi distribusi capaian kemandirian anak. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase klasifikasi perkembangan anak secara klasikal adalah: $\text{Persentase (\%)} = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$. $\sum X$ adalah jumlah anak yang mencapai kriteria tertentu (misal BSH/BSB), dan N adalah jumlah total subjek penelitian (15 anak). (2) Analisis Data Kualitatif: Mengikuti model interaktif dari Miles dan Huberman (1994) yang

meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data (menyeleksi dan memfokuskan data dari catatan lapangan), penyajian data (menyusun narasi logis hasil observasi), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data.

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila indikator keberhasilan tindakan secara klasikal telah tercapai, yaitu minimal 75% dari jumlah total anak (11-12 anak dari total 15 anak) telah mencapai kriteria tingkat perkembangan kemandirian dengan predikat Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) pada akhir Siklus II.

HASIL

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kemandirian anak usia 5–6 tahun melalui metode bermain peran di Taman Kanak-Kanak Bukit Permai 2 Karampang Eja, Kabupaten Gowa, dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 15 anak pada Kelompok B. Data hasil penelitian ini diperoleh melalui lembar observasi terstruktur yang mengukur tiga indikator utama kemandirian, yaitu indikator kemampuan fisik (mengurus diri sendiri dan merapikan alat main), indikator percaya diri (keberanian memilih peran dan memimpin), serta indikator tanggung jawab (menyelesaikan tugas peran dan menjaga barang milik sendiri).

Deskripsi Kondisi Prasiklus (Data Awal)

Sebelum memberikan tindakan berupa penerapan metode bermain peran, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan awal (Prasiklus) untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemandirian dasar yang dimiliki oleh 15 anak Kelompok B di TK Bukit Permai 2 Karampang Eja. Berdasarkan observasi awal tersebut, ditemukan bahwa sebagian besar anak masih menunjukkan tingkat kemandirian yang rendah dan sangat bergantung pada guru maupun pengasuh/orang tua mereka saat berada di sekolah.

Secara fisik, ketika tiba di sekolah, mayoritas anak belum mampu membuka dan menyimpan sepatunya sendiri di rak sepatu secara rapi. Dalam hal emosional dan sosial, anak-anak cenderung pasif, ragu-ragu, dan sering kali menangis atau enggan ditinggal oleh orang tuanya di dalam kelas. Saat proses pembelajaran berlangsung, anak-anak juga belum menunjukkan inisiatif untuk memilih kegiatan sendiri dan selalu meminta bantuan guru untuk menyelesaikan tugas-tugas sederhana yang semestinya sudah dapat mereka lakukan secara mandiri. Data kuantitatif hasil pengamatan awal (Prasiklus) disajikan secara rinci pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Capaian Kemandirian Anak pada Kondisi Prasiklus

No	Indikator Kemandirian Anak	BB (Anak)	MB (Anak)	BSH (Anak)	BSB (Anak)	Total Subjek	Persentase Klasikal (BSH+BSB)
1	Kemampuan Fisik (Memakai sepatu & merapikan mainan)	7	5	2	1	15	20,00%
2	Percaya Diri	8	4	2	1	15	20,00%

No	Indikator Kemandirian Anak	BB (Anak)	MB (Anak)	BSH (Anak)	BSB (Anak)	Total Subjek	Persentase Klasikal (BSH+BSB)
	(Memilih peran & memimpin tanpa ragu)						
3	Tanggung Jawab (Menyelesaikan tugas & menjaga barang)	6	6	2	1	15	20,00%
Rata-rata Capaian Klasikal Prasiklus		7	5	2	1	15	20,00%

Keterangan Kriteria: BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik).

Berdasarkan Tabel 1, terlihat jelas bahwa pada kondisi awal (Prasiklus), tingkat kemandirian anak secara klasikal sangat rendah. Pada indikator kemampuan fisik, terdapat 7 anak (46,67%) dalam kategori Belum Berkembang (BB), 5 anak (33,33%) Mulai Berkembang (MB), 2 anak (13,33%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan hanya 1 anak (6,67%) yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada indikator percaya diri, sebanyak 8 anak (53,33%) masih berada pada kategori BB karena sifat pemalu dan ketergantungan yang tinggi. Sementara pada indikator tanggung jawab, terdapat 6 anak (40,00%) berada pada kategori BB dan 6 anak (40,00%) pada kategori MB. Secara akumulatif, rata-rata anak yang mencapai kriteria ketuntasan mandiri (kategori BSH dan BSB) pada tahap Prasiklus hanya sebesar 20,00% (3 dari 15 anak). Angka ini jauh dari indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan sebesar 75%. Oleh karena itu, peneliti melakukan kolaborasi dengan guru kelas untuk mengimplementasikan metode bermain peran pada Siklus I.

Deskripsi Hasil Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dirancang dalam dua kali pertemuan dengan menerapkan metode bermain peran bertema "Lingkunganku" dengan subtema "Rumahku Surgaku" (bermain peran mikro tentang fungsi anggota keluarga di rumah). Pertemuan pertama (Siklus I), guru membagi anak ke dalam kelompok bermain peran makro dan mikro. Pada awal tindakan, kondisi kelas menjadi cukup riuh karena anak-anak masih bingung mengenai esensi bermain peran. Ketika guru meminta anak untuk memilih peran (misal menjadi Ayah, Ibu, atau Anak), sebagian besar anak (8 anak) saling berebut peran yang sama, sementara sebagian lainnya (5 anak) bersikap pasif dan harus ditunjuk langsung oleh guru. Ketika permainan drama dimulai, anak-anak masih sering keluar dari skenario dan mencari guru untuk menanyakan apa yang harus mereka katakan selanjutnya. Dalam hal kemandirian fisik, setelah bermain selesai, hanya sebagian kecil anak yang berinisiatif merapikan kembali peralatan bermain drama ke tempat semula, sedangkan sisanya langsung meninggalkan area bermain.

Pertemuan Kedua (Siklus I), guru melakukan perbaikan pengkondisian kelas dengan menggunakan media visual pendukung yang lebih jelas dan membuat aturan main yang lebih tegas sebelum drama dimulai (seperti aturan tidak boleh merebut

peran teman dan kewajiban merapikan alat main sendiri). Pada pertemuan kedua ini, anak-anak mulai memperlihatkan sedikit adaptasi. Ketergantungan terhadap instruksi langsung dari guru mulai berkurang, meskipun beberapa anak masih terlihat ragu-ragu saat berdialog dengan teman sebaya.

Data hasil observasi perkembangan kemandirian anak pada akhir Siklus I direkapitulasi secara sistematis pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Capaian Kemandirian Anak pada Akhir Siklus I

No	Indikator Kemandirian Anak	BB (Anak)	MB (Anak)	BSH (Anak)	BSB (Anak)	Total Subjek	Persentase Klasikal (BSH + BSB)
1	Kemampuan Fisik (Memakai sepatu & merapikan mainan)	3	5	5	2	15	46,67%
2	Percaya Diri (Memilih peran & memimpin tanpa ragu)	4	5	4	2	15	40,00%
3	Tanggung Jawab (Menyelesaikan tugas & menjaga barang)	3	6	4	2	15	40,00%
Rata-rata Capaian Klasikal Siklus I		3,3	5,3	4,3	2	15	42,22%

Tabel 2 menunjukkan adanya pergeseran positif pada tingkat kemandirian anak dibandingkan data Prasiklus. Pada indikator kemampuan fisik, anak yang berada pada kategori BB menurun menjadi 3 anak (20,00%), kategori MB sebanyak 5 anak (33,33%), kriteria BSH meningkat menjadi 5 anak (33,33%), dan BSB sebanyak 2 anak (13,33%), sehingga persentase indikator ini mencapai 46,67%. Pada indikator percaya diri, jumlah anak yang tuntas (BSH + BSB) meningkat menjadi 6 anak dengan persentase 40,00%. Demikian pula pada indikator tanggung jawab yang mencapai 40,00% (6 anak).

Secara keseluruhan, rata-rata capaian kemandirian klasikal anak pada akhir Siklus I mengalami peningkatan dari 20,00% menjadi 42,22%. Walaupun grafiknya meningkat, hasil ini belum memenuhi indikator keberhasilan tindakan yang ditargetkan (75%). Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, kegagalan pencapaian target disebabkan karena media atau atribut yang disiapkan kurang bervariasi sehingga anak cepat bosan, skenario cerita terlalu panjang untuk memori anak usia 5-6 tahun, dan guru kurang memberikan penguatan (*reward*) kepada anak yang berhasil menunjukkan perilaku mandiri. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan ke Siklus II dengan perbaikan strategi pedagogis.

Deskripsi Hasil Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan Siklus II ditujukan untuk memperbaiki kelemahan pada Siklus I. Tema yang diambil pada Siklus II adalah "Pekerjaan" (Bermain peran makro profesi: Dokter, Perawat, dan Pasien di Rumah Sakit; serta Polisi Lalu Lintas). Peneliti dan guru memodifikasi strategi dengan memperpendek alur cerita agar lebih mudah diingat, menyediakan atribut profesi yang sangat variatif dan realistis (seperti baju dokter, stetoskop mainan, buku resep, topi polisi, dan rambu lalu lintas), serta menerapkan sistem pemberian bintang penghargaan (*token reward*) bagi anak yang mandiri.

Pertemuan pertama (siklus II), suasana pembelajaran tampak jauh lebih kondusif dan tertib. Ketika guru membuka sesi pemilihan peran, anak-anak tidak lagi berebut secara fisik atau menangis. Mereka secara bergantian dan berani mengangkat tangan untuk memilih profesi yang diinginkan. Ketika simulasi rumah sakit berjalan, anak yang berperan sebagai dokter secara mandiri mengambil stetoskop, duduk di mejanya, dan melayani pasien tanpa perlu didampingi atau dibisiki dialognya oleh guru. Anak yang menjadi pasien juga mengantre secara tertib mencerminkan tanggung jawab personal. Saat lonceng selesai bermain berbunyi, dengan penguatan sistem bintang dari guru, anak-anak secara gotong royong langsung mengembalikan seluruh atribut ke kotak penyimpanan masing-masing secara rapi tanpa diperintah berulang kali.

Pertemuan kedua (siklus II), pada pertemuan terakhir ini, fokus pengamatan dilakukan untuk melihat konsistensi perilaku otonom anak. Hasil pemantauan menunjukkan kemajuan yang sangat pesat. Anak-anak Kelompok B sudah mampu memakai kostum profesinya sendiri (seperti mengancingkan baju dokter atau mengikat tali sepatu bot mainan polisi) secara mandiri. Rasa percaya diri anak melonjak tajam; anak yang pada awal kegiatan dikenal sangat pemalu, kini berani maju menjadi pemimpin kelompok drama polisi lalu lintas dan memberikan instruksi sederhana kepada teman-temannya dengan suara yang lantang.

Data perkembangan menyeluruh mengenai tingkat kemandirian anak pada akhir Siklus II disajikan secara detail pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Capaian Kemandirian Anak pada Akhir Siklus II

No	Indikator Kemandirian Anak	BB (Anak)	MB (Anak)	BSH (Anak)	BSB (Anak)	Total Subjek	Persentase Klasikal (BSH + BSB)
1	Kemampuan Fisik (Memakai sepatu & merapikan mainan)	0	2	7	6	15	86,67%
2	Percaya Diri (Memilih peran & memimpin tanpa ragu)	1	2	6	6	15	80,00%
3	Tanggung Jawab	0	3	7	5	15	80,00%

No	Indikator Kemandirian Anak	BB (Anak)	MB (Anak)	BSH (Anak)	BSB (Anak)	Total Subjek	Persentase Klasikal (BSH + BSB)
	(Menyelesaikan tugas & menjaga barang)						
	Rata-rata Capaian Klasikal Siklus II	0,3	2,3	6,7	5,7	15	82,22%

Berdasarkan data kuantitatif yang tersaji pada Tabel 3, hasil pengamatan pada akhir Siklus II menunjukkan lonjakan perkembangan kemandirian anak yang sangat signifikan di seluruh indikator. Pada indikator kemampuan fisik, sudah tidak ada lagi anak (0%) yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 2 anak (13,33%) berada pada kategori MB, sedangkan anak yang mencapai kriteria BSH sebanyak 7 anak (46,67%) dan BSB sebanyak 6 anak (40,00%). Dengan demikian, persentase keberhasilan untuk indikator kemampuan fisik menyentuh angka 86,67% (13 dari 15 anak).

Pada indikator percaya diri, tercatat hanya tersisa 1 anak (6,67%) dalam kategori BB, 2 anak (13,33%) dalam kategori MB, sedangkan 6 anak (40,00%) telah mencapai kriteria BSH dan 6 anak (40,00%) mencapai BSB. Total pencapaian klasikal untuk keberanian dan rasa percaya diri anak dalam bermain peran adalah sebesar 80,00% (12 dari 15 anak). Selanjutnya, pada indikator tanggung jawab pribadi, didapatkan data 0 anak (0%) pada kategori BB, 3 anak (20,00%) pada kategori MB, 7 anak (46,67%) pada kategori BSH, dan 5 anak (33,33%) berada dalam kategori BSB. Hal ini menunjukkan ketuntasan indikator tanggung jawab klasikal sebesar 80,00% (12 anak).

Secara akumulatif, rata-rata capaian perkembangan kemandirian klasikal anak Kelompok B di TK Bukit Permai 2 Karampang Eja pada akhir Siklus II sukses mencapai 82,22% (jika dihitung berdasarkan jumlah anak, terdapat rata-rata 12 hingga 13 anak dari total 15 anak yang sudah berada pada rentang kategori BSH dan BSB). Angka capaian akhir sebesar 82,22% ini membuktikan secara empiris bahwa indikator keberhasilan tindakan Penelitian Tindakan Kelas yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu minimal sebesar 75%, telah berhasil dilampaui dengan sangat baik. Oleh karena itu, siklus penelitian tindakan kelas ini dinyatakan dihentikan dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan data hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus tindakan di Taman Kanak-Kanak Bukit Permai 2 Karampang Eja, Kabupaten Gowa, tampak jelas terjadinya eskalasi perkembangan kemandirian yang sangat signifikan pada anak Kelompok B (usia 5–6 tahun). Dinamika peningkatan dari kondisi awal (Prasiklus) dengan rata-rata capaian kemandirian klasikal sebesar 20,00%, kemudian bergerak naik menjadi 42,22% pada Siklus I, hingga akhirnya berhasil menembus angka 82,22% pada akhir Siklus II, memberikan bukti empiris bahwa intervensi pedagogis berupa metode bermain peran (*role playing*) memiliki efektivitas yang sangat tinggi dalam menstimulasi otonomi personal anak usia dini.

Keberhasilan peningkatan ini tidak terlepas dari desain pembelajaran berbasis bermain (*play-based learning*) yang menyatu secara alamiah dengan karakteristik dasar anak usia dini, yaitu bergerak dan bermain (Febriani et al., 2022). Pendidikan anak usia dini yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun sejatinya didesain untuk merangsang seluruh aspek perkembangan anak secara bermakna dan menyenangkan (Laela & Novita, 2022; Supriati, 2023). Ketika anak ditempatkan dalam lingkungan belajar yang tidak didikte secara kaku, melainkan difasilitasi untuk bereksplorasi, bertanya, dan menemukan peran secara mandiri, maka pengetahuan dan keterampilan sosial yang mereka bangun akan tertanam secara mendalam (Radzi et al., 2023). Pembahasan komprehensif mengenai bagaimana intervensi metode bermain peran mampu melejitkan tiga indikator kemandirian anak dijabarkan sebagai berikut.

Stimulasi Kemampuan Fisik Melalui Bermain Peran

Peningkatan drastis pada indikator kemampuan fisik—dari hanya 20,00% pada prasiklus melonjak menjadi 86,67% pada akhir Siklus II—menunjukkan bahwa metode bermain peran merupakan kendaraan netral yang sangat efektif untuk melatih keterampilan motorik sekaligus kemandirian fungsional anak. Kemampuan fisik dalam konteks kemandirian anak usia dini berkaitan erat dengan kapasitas otonom mereka untuk mengurus diri sendiri (*self-help skills*) serta menunjukkan kepedulian terhadap kebersihan dan keteraturan lingkungan (Kustini et al., 2024). Di awal penelitian, anak-anak Kelompok B masih sangat bergantung pada bantuan fisik guru atau orang tua untuk urusan sederhana, seperti melepas dan memakai sepatu.

Melalui modifikasi tindakan pada Siklus II, di mana peneliti menyediakan ragam media dan atribut profesi yang bervariasi serta realistis—seperti kostum dokter, perawat, baju polisi, dan peralatan simulasi rumah sakit lainnya—minat intrinsik anak untuk terlibat aktif menjadi sangat tinggi. Penggunaan media yang bervariasi terbukti krusial untuk menarik perhatian anak usia dini (Revormis & Saridewi, 2022). Ketika anak didorong untuk memakai sendiri kostum profesinya sebelum drama dimulai, anak-anak secara tidak sadar melatih koordinasi motorik halus dan kasar mereka secara berulang. Kegiatan melipat, mengancingkan baju, atau mengikat tali sepatu bot mainan memicu stimulasi fisik yang bermakna.

Lebih jauh lagi, perubahan perilaku yang mengarah pada pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas (*activity-based learning*) dan multipendekatan ini memaksa anak untuk mengambil peran aktif dalam mengelola lingkungan belajarnya (Wantini et al., 2022). Ciri utama dari pedagogi berpusat pada anak berbasis bermain adalah memotivasi anak untuk bertanggung jawab penuh terhadap jalannya aktivitas mereka (Kalinde et al., 2024). Hal ini terlihat nyata saat lonceng selesai bermain berbunyi. Jika pada Siklus I anak cenderung mengabaikan peralatan bermain drama yang berantakan, maka pada Siklus II, berkat adanya pengkondisian aturan main dan penguatan sistem penghargaan bintang (*token reward*), anak-anak secara mandiri dan gotong royong mengembalikan seluruh atribut ke tempat penyimpanan semula tanpa perlu didikte. Proses ini secara langsung melatih pembiasaan otonom yang menetap pada diri anak.

Konstruksi Rasa Percaya Diri dan Keberanian Anak

Indikator percaya diri anak mengalami lompatan yang tidak kalah esensial, dari kondisi awal 20,00% merangkak ke angka 40,00% pada Siklus I, dan mencapai

ketuntasan sebesar 80,00% pada Siklus II. Dalam studi PAUD, kemandirian tidak hanya dipandang dari sudut ketangkasan fisik, melainkan juga dari kesiapan psikologis anak untuk mengambil keputusan, memimpin, mengekspresikan gagasan, dan berinteraksi secara asertif dengan lingkungan sosialnya (Suryana et al., 2021). Pada kondisi prasiklus, mayoritas anak di TK Bukit Permai 2 menunjukkan penolakan emosional, kecemasan berpisah dari orang tua, dan sifat pemalu yang pekat ketika diminta tampil di depan teman sebaya.

Penerapan metode bermain peran memberikan ruang aman (*safe space*) bagi anak untuk bereksperimen dengan berbagai identitas sosial tanpa dibayangi oleh rasa takut salah (Boinnett et al., 2022). Saat anak masuk ke dalam skenario drama imajinatif (seperti menjadi seorang dokter yang memeriksa pasien atau menjadi polisi yang mengurai kemacetan), ego anak melebur ke dalam karakter fiktif tersebut. Proses bermain pura-pura ini membebaskan anak dari tekanan stres psikologis dan kecemasan, sehingga mendorong munculnya kemandirian diri (*self-reliance*) serta penguatan rasa identitas yang kokoh (Ncanana, 2024).

Peningkatan kepercayaan diri ini juga bertumpu pada stimulasi kemampuan bahasa yang terjadi secara imersif selama bermain peran. Skenario bermain peran menyediakan konteks alami di mana anak-anak dituntut untuk saling terlibat dalam percakapan nyata, negosiasi pembagian peran, dan pemecahan masalah sosial (Shaheen et al., 2024). Terlibat dalam komunikasi efektif antarteman sebaya ini sangat krusial untuk memperluas keterampilan sosial dan melenyapkan hambatan komunikasi verbal anak (Murni et al., 2023). Guru dalam hal ini bertindak cerdas sebagai fasilitator yang memfasilitasi interaksi positif, pembentukan kelompok inklusif, dan pembangunan konsep kepemimpinan sejak dini (Salum et al., 2024). Ketika seorang anak yang awalnya sangat tertutup diberikan kesempatan memilih peran dan berhasil memimpin kelompok dramatisasi polisi lalu lintas dengan suara lantang pada Siklus II, konsep diri anak tersebut otomatis mengalami rekonstruksi positif menjadi anak yang berani dan mandiri.

Internalisasi Nilai Tanggung Jawab Melalui Skenario Sosial

Kemandirian anak mencapai kesempurnaan ketika diimbangi dengan tumbuhnya rasa tanggung jawab personal, yaitu kemampuan anak untuk memahami konsekuensi dari pilihan tindakannya dan menyelesaikan kewajibannya hingga tuntas (Mufid et al., 2023). Data penelitian mencatat peningkatan indikator tanggung jawab anak secara klasikal dari 20,00% (Prasiklus), berprogres ke 40,00% (Siklus I), hingga menyentuh angka keberhasilan 80,00% pada akhir Siklus II.

Pada pelaksanaan Siklus I, hambatan utama yang dijumpai peneliti adalah rendahnya konsistensi tanggung jawab anak terhadap peran yang dipilih; anak kerap kali bosan di tengah jalan, meninggalkan kelompok drama secara sepihak, atau berebut peran yang sama dengan temannya. Masalah ini mencerminkan kontrol impuls anak yang masih lemah. Solusi pedagogis diimplementasikan pada Siklus II dengan menyederhanakan alur cerita agar pas dengan kapasitas memori anak usia 5-6 tahun, serta menetapkan aturan main (*rules of the game*) yang jelas dan tegas sebelum aktivitas dimulai, seperti aturan bahwa setiap pemain wajib merawat dan menyelesaikan peran yang sudah diputuskannya sendiri (Wantini et al., 2022).

Sebagai sebuah metode pengajaran, bermain peran secara inheren melatih memori, perhatian, dan daya pemahaman anak (Trisnawati & Fathoni, 2023). Sebagai pelaku peran (misal sebagai perawat), anak memikul tanggung jawab moral untuk

memahami keseluruhan cerita dan menghayati tugas spesifik karakternya (seperti mencatat nama pasien dan membantu dokter), sehingga melatih ketekunan dan kepatuhan anak terhadap komitmen kelompok (Trisnawati & Fathoni, 2023). Pengalaman dramatisasi ini melatih kemampuan anak untuk mengendalikan impuls negatif, menghargai hak orang lain, dan menuntaskan tugas individualnya secara otonom (Boinett et al., 2022).

Keberhasilan penanaman kemandirian dan tanggung jawab ini pada akhirnya tidak dapat berdiri tunggal di lingkungan sekolah saja. Diperlukan sinergi dan kolaborasi yang harmonis antara pihak sekolah, pendidik, dan orang tua di rumah agar pembiasaan karakter mandiri yang telah terbentuk melalui metode bermain peran di kelas dapat dipertahankan dan dilanjutkan dalam kehidupan sehari-hari anak di rumah (Faruq et al., 2022; Laela & Novita, 2022). Peran aktif orang tua sebagai pendidik utama di rumah dalam memberikan ruang otonomi bagi anak sangat menentukan keberlanjutan pembentukan kepribadian dasar anak usia dini secara utuh dan berkelanjutan (Andaresta, 2022; Salum et al., 2024).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan analisis mendalam yang telah dilaksanakan selama dua siklus di Taman Kanak-Kanak Bukit Permai 2 Karampang Eja, Kabupaten Gowa, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) yang terstruktur, berbasis aktivitas (*activity-based learning*), serta berpusat pada anak terbukti secara empiris sangat efektif dalam meningkatkan kemandirian anak Kelompok B (usia 5–6 tahun). Peningkatan kemandirian tersebut terjadi secara bertahap dan signifikan pada setiap siklus tindakan, yang ditunjukkan oleh lonjakan rata-rata capaian kemandirian klasikal anak dari kondisi awal (Prasiklus) yang hanya sebesar 20,00%, kemudian merangkak naik menjadi 42,22% pada akhir Siklus I, hingga akhirnya berhasil mencapai tingkat keberhasilan optimal sebesar 82,22% pada akhir Siklus II. Angka capaian akhir ini telah melampaui indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan sebelumnya, yaitu minimal sebesar 75%. Keberhasilan intervensi pedagogis ini ditandai oleh stimulasi tiga indikator operasional kemandirian secara holistik, meliputi peningkatan kemampuan fisik-fungsional anak dalam memakai atau melepas kostum profesi mereka secara mandiri serta tanggung jawab merapikan kembali alat main pasca-aktivitas drama. Selain itu, metode bermain peran ini sukses mengonstruksi rasa percaya diri anak yang dicirikan oleh keberanian mereka dalam mengekspresikan gagasan, memilih peran secara asertif, dan memimpin kelompok drama tanpa ragu. Terakhir, melalui skenario sosial imajinatif yang diterapkan, nilai tanggung jawab personal anak juga terinternalisasi dengan sangat baik, yang dibuktikan dengan kepatuhan mereka terhadap aturan main, kemampuan regulasi emosi, serta ketekunan anak dalam menyelesaikan peran sosial yang telah mereka pilih sendiri hingga tuntas.

REFERENSI

Andaresta, O. (2022). The Emotional Stability of the Child's Development in the Transition Period During Adolescence Is Based on the Islamic-Education Psychological Views. *Edusoshum Journal of Islamic Education and Social Humanities*, 2(2), 64–74. <https://doi.org/10.52366/edusoshum.v2i2.45>

- Boinett, F. J., Oranga, J., & Obuba, E. (2022). Influence of Instructional Drama Activities on the Development of Early Years Learners in Elgeyo-Marakwet County, Kenya. *Open Journal of Social Sciences*, 10(04), 348–359. <https://doi.org/10.4236/jss.2022.104026>
- Faruq, F., Sabani, N., Sukarno, A., & Purwandari, E. (2022). Systematic Literature Review: Psychological Concepts of Learning in Handling Speaking Delay in Early Children. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 23(1), 46–55. <https://doi.org/10.23917/humaniora.v23i1.19126>
- Febriani, A., Santoso, S., Setiadi, G., & Pratama, H. (2022). Development of Dramatic Play Book Based on Kudus Local Wisdom for Children. *Icccm Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.53797/icccmjssh.v1i1.3.2022>
- Hidayati, W. R., Eliza, D., & Anwar, S. (2022). Teacher's Effort in Improving Early Children's Language Development. *Jurnal Indria (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 7(2). <https://doi.org/10.24269/jin.v7i2.3424>
- Kalinde, B., Sichula, N., Mambwe, R., & Kaluba, C. (2024). Cross-Country Document Analysis of Play-Based Learning in Early Childhood Education in Zambia and Beyond. *Journal of Law and Social Sciences*, 5(4). <https://doi.org/10.53974/unza.jlss.5.4.1162>
- Kim, C., Belland, B. R., Vasconcelos, L., & Hill, R. B. (2024). Playful Programming, Social Resilience, and Persistent Actions as Drivers of Preservice Early Childhood Teachers' Engagement in Computer Science. *Sage Open*, 14(4). <https://doi.org/10.1177/21582440241284488>
- Laela, N., & Novita, C. C. (2022). Creating Bonding With Children During a Pandemic Through Fun Cooking Activities. *Jurnal Indria (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 7(1). <https://doi.org/10.24269/jin.v7i1.3633>
- Masitoh, N., & Wijayanti, F. (2023). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kemandirian Anak Pra Sekolah: The Relationship between Parenting Style and Independence Preschool Children. *Journal of Holistics and Health Science*, 5(1), 36–44. <https://doi.org/10.35473/jhhs.v5i1.211>
- Monitasari, A., & Katoningsih, S. (2022). The Habit of "Let's Write Cheerfully" for Children Aged 5-6 Years Old. *Early Childhood Research Journal (Ecrj)*, 4(1), 65–73. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v4i1.11878>
- Mufid, A., Fatimah, S., Umar, J. A., & Mawere, D. (2023). Efforts to Improve the Development of Naturalistic Intelligence Through Outbound Methods at RA Muslimat NU XVII Keser Kec. Tunjungan Kab. Blora. *Al-Hijr Journal of Adullearn World*, 1(3), 171–180. <https://doi.org/10.55849/alhijr.v1i3.521>
- Murni, S., Desmita, D., Diyenti, A. K., Silvianetri, S., & Buddike, W. D. (2023). Utilizing Effective Communication in Interactions With Same-Age Peers: Children Aged 4-5 Years. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (Ijecer)*, 2(2), 90–96. <https://doi.org/10.31958/ijecer.v2i2.11536>
- Ncanana, N. (2024). The Awakening: Makudlalwe. How Play Awakens the Inner Child in Black Indigenous African Adults. *Sajat*, 2(2), 40–60. <https://doi.org/10.36615/svkbvr28>
- Paggama, A. A., A. Rezky Nurhidaya, & Sadaruddin. (2023). Literature Review: Implementation of Role Playing for the Development of Children's Social Emotional Ability in Kindergarten. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2), 223–231. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2139>

- Radzi, F. A. M., Yunus, F. W., Dahlan, N. A., Hashim, K. S., & Malik, M. (2023). A Case Study on the Use of Play-Based Learning in a Malaysian Preschool. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 12(3). <https://doi.org/10.6007/ijarped/v12-i3/19199>
- Revormis, R., & Saridewi, S. (2022). Teacher's Strategies in Developing 5-6 Years Old Kindergarteners' Fine Motor Skills: A Study in Pesisir Selatan, West Sumatra, Indonesia. *Genius Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 43–54. <https://doi.org/10.35719/gns.v3i1.81>
- Rosdiani, N. I. (2024). Peran Guru Dalam Melatih Kemandirian Anak Usia Dini. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Salum, R. N., Khadijah, K., & Nasution, N. L. (2024). Optimization of Early Childhood Social Emotional Development Through Exercise Methods and Learning Videos. *Journal of Islamic Education Students (Jies)*, 4(1), 163–176. <https://doi.org/10.31958/jies.v4i1.12281>
- Shaheen, G., Ullah, N., & Zafar, J. M. (2024). Effect of Teachers' Instruction on Learners' Cognitive Skills, Attention, Perception and Memory in Early Childhood Education. *Journal of Development and Social Sciences*, 5(II-S). [https://doi.org/10.47205/jdss.2024\(5-ii-s\)46](https://doi.org/10.47205/jdss.2024(5-ii-s)46)
- Shalichah, S., Santoso, S., & Widjanarko, M. (2023). Loose-Part Media and Pictures on Environmental Themes Increase Interest in Early Childhood Learning. *Journal of Psychology and Instructions*, 6(2), 111–115. <https://doi.org/10.23887/jpai.v6i2.52448>
- Supriati, N. (2023). The Effect of Creative Game Methods on Learning Interests and Pre-Literacy Skills at Tk Mambaul Ulum Sukowono. *Journal of Education Technology and Inovation*, 5(2), 25–39. <https://doi.org/10.31537/jeti.v5i2.982>
- Suryana, D., Mayar, F., & Sari, R. E. (2021). Pengaruh Metode Sumbang Kurenah terhadap Perkembangan Karakter Anak Taman Kanak-kanak Kecamatan Rao. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 341–352. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1296>
- Trisnawati, O. E., & Fathoni, A. (2023). The Role Playing Method on the Reading Ability of Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 142–149. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.56643>
- Wantini, W., Suyatno, S., Dinni, S. M., & Yusmaliana, D. (2022). Learning Model During Post Covid-19 Pandemic to Improve Early Childhood Language Development. *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6187–6197. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3115>