

## **Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Anak PAUD Rinjani Universitas Mataram**

**Agni Dwi Pertiwi<sup>1\*</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mataram, Indonesia

\*Email Korespondensi: [Agnidwip@gmail.com](mailto:Agnidwip@gmail.com)

Pertiwi, Agni Dwi. (2025). Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Anak PAUD Rinjani Universitas Mataram. *Varied Knowledge Journal*, 3(1), 1-8. <https://doi.org/10.71094/vkj.v3i1.122>

Diterima: 24-08-2025

Direvisi: 05-09-2025

Disetujui: 07-09-2025

Publish: 08-09-2025



Copyright © 2023, The Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

**Abstract :** *This study aims to analyze the effect of role-playing activities on the social skills of early childhood students at PAUD Rinjani, Mataram University. Social skills are an important aspect of child development, including the ability to interact, cooperate, share, and understand the feelings of others. The research method used was quantitative with a one-group pretest-posttest pre-experimental design. The research subjects consisted of 20 children aged 4–5 years. Data collection techniques were carried out through observation using a child social skills assessment sheet. The data were analyzed using a paired sample t-test. The results showed a significant increase in children's social skills after participating in role-playing activities, as indicated by a significance value ( $p < 0.05$ ). Role-playing activities provide space for children to explore various social roles, express emotions, and form positive social interactions in a fun and contextual situation. These findings reinforce the view that role-playing strategies are an effective learning method for developing the social aspects of early childhood. Therefore, early childhood educators are advised to consistently integrate role-playing activities into daily learning as an effort to optimally and sustainably improve children's social skills.*

**Keywords :** *Role-playing, Social Skills, Early Childhood, Early Childhood Education, Active Learning.*

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kegiatan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di PAUD Rinjani Universitas Mataram. Kemampuan sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan anak yang mencakup kemampuan berinteraksi, bekerja sama, berbagi, dan memahami perasaan orang lain. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one-group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri dari 20 anak usia 4–5 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan instrumen lembar penilaian kemampuan sosial anak. Data dianalisis menggunakan uji-t sampel berpasangan (paired sample t-test). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan sosial anak setelah mengikuti kegiatan bermain peran, yang ditandai dengan nilai signifikansi ( $p < 0,05$ ). Aktivitas bermain peran memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi berbagai peran sosial, mengekspresikan emosi, serta membentuk interaksi sosial yang positif dalam situasi yang menyenangkan dan kontekstual. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa strategi bermain peran merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan aspek sosial anak usia dini. Oleh karena itu, pendidik PAUD disarankan untuk secara konsisten mengintegrasikan kegiatan bermain peran dalam pembelajaran sehari-hari sebagai upaya peningkatan kemampuan sosial anak secara optimal dan berkelanjutan.

**Kata Kunci :** Bermain Peran, Kemampuan Sosial, Anak Usia Dini, Paud, Pembelajaran Aktif.

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia di masa depan. Salah satu aspek perkembangan yang esensial pada masa ini adalah

kemampuan sosial, yaitu keterampilan anak dalam berinteraksi, bekerja sama, dan membentuk hubungan interpersonal yang sehat. Kemampuan sosial bukan hanya mendukung kehidupan sosial anak di lingkungan keluarga dan sekolah, tetapi juga membentuk karakter dan nilai-nilai kemanusiaan yang akan terbawa hingga dewasa (Siregar, 2021). Masa usia dini adalah periode emas (golden age) yang sangat menentukan dalam pembentukan kecerdasan emosional dan sosial anak. Pada fase ini, otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga memberikan peluang besar dalam menanamkan keterampilan sosial melalui pendekatan yang tepat (Wahyuni & Fadilah, 2022). Salah satu metode yang terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial anak adalah pendekatan bermain, terutama bermain peran atau role playing.

Bermain peran merupakan bentuk aktivitas simbolik di mana anak-anak memerankan tokoh atau situasi tertentu yang mereka pahami dari pengalaman sehari-hari. Melalui bermain peran, anak belajar memahami perspektif orang lain, melatih empati, mempraktikkan komunikasi, dan menyelesaikan konflik sosial secara konstruktif (Putri & Safitri, 2020). Aktivitas ini memberi ruang bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan sosial secara aman dan menyenangkan. Kegiatan bermain peran juga memiliki korelasi yang erat dengan pengembangan fungsi kognitif dan emosional. Ketika anak memerankan peran tertentu, ia dituntut untuk berpikir, merencanakan, dan menyesuaikan perilaku sesuai karakter yang diperankan. Hal ini dapat meningkatkan fleksibilitas berpikir dan keterampilan berbahasa, yang sangat penting dalam interaksi sosial (Hartati, 2021). Selain itu, pendekatan bermain peran dinilai sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan anak usia dini karena berbasis pada dunia anak. Anak lebih mudah menerima pembelajaran yang disampaikan melalui metode yang bersifat imajinatif dan kreatif seperti bermain peran dibandingkan dengan pendekatan instruksional yang bersifat langsung (Yuliani & Rakhmawati, 2020). Kemampuan sosial yang baik pada anak usia dini menjadi indikator kesiapan anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Anak yang memiliki kemampuan sosial tinggi cenderung lebih mudah beradaptasi, kooperatif, dan memiliki hubungan yang harmonis dengan teman sebaya maupun guru (Aisyah & Ramadhani, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran yang dapat menstimulasi aspek ini menjadi sangat relevan untuk dikembangkan.

Hasil studi sebelumnya menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dan empati anak. Misalnya, penelitian oleh Nurhayati dan Aminah (2021) menemukan bahwa anak-anak yang rutin mengikuti sesi bermain peran menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menyampaikan pendapat dan mendengarkan orang lain. Demikian pula, Fitriani dan Dewi (2020) menyatakan bahwa bermain peran mampu mengurangi perilaku agresif karena anak diajarkan menyelesaikan konflik melalui dialog dan kompromi. Kondisi pembelajaran di PAUD Rinjani Universitas Mataram menunjukkan bahwa sebagian besar kegiatan masih bersifat akademik dan kurang memberi ruang untuk eksplorasi sosial melalui permainan simbolik. Hal ini menjadi latar belakang penting untuk mengkaji efektivitas metode bermain peran dalam konteks pendidikan di lembaga tersebut, agar strategi pembelajaran yang digunakan dapat lebih optimal dalam menumbuhkan kemampuan sosial anak.

Penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh realitas bahwa masih banyak guru PAUD yang belum memahami secara menyeluruh manfaat bermain peran dalam pembelajaran. Fokus guru seringkali hanya pada aspek kognitif, sementara aspek sosial dan emosional kurang diperhatikan (Hasanah, 2022). Padahal, keberhasilan pendidikan anak usia dini tidak hanya diukur dari kemampuan akademik, tetapi juga dari kematangan sosial dan emosional anak. Studi oleh Mulyani dan

Wulandari (2020) menegaskan bahwa anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan lebih mampu menyesuaikan diri di lingkungan baru, termasuk saat memasuki jenjang SD. Hal ini membuktikan bahwa pembentukan kemampuan sosial sejak usia dini sangat penting sebagai bekal masa depan anak.

Permasalahan sosial pada anak seperti isolasi, agresivitas, dan rendahnya empati dapat dicegah melalui pembiasaan interaksi yang sehat. Bermain peran menyediakan situasi yang memungkinkan anak mengalami berbagai skenario sosial dan belajar dari pengalaman tersebut (Kurniawati, 2021). Dengan demikian, metode ini tidak hanya membentuk keterampilan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral yang mendalam. Dalam praktiknya, bermain peran dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung. Misalnya, saat tema profesi, anak dapat bermain peran sebagai dokter, guru, atau pedagang, yang tidak hanya menambah wawasan, tetapi juga melatih kemampuan menyampaikan ide dan bekerja sama (Nurhalimah, 2023). Fleksibilitas inilah yang membuat metode ini sangat aplikatif dalam berbagai situasi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one-group pretest-posttest untuk mengukur sejauh mana pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak. Melalui desain ini, diharapkan ditemukan data empiris yang dapat mendukung pentingnya implementasi metode bermain peran secara sistematis dan terukur di lembaga PAUD. Selain memberi kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran anak usia dini, hasil penelitian ini juga diharapkan menjadi acuan bagi guru, orang tua, dan pengelola lembaga pendidikan dalam menyusun strategi pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan sosial anak (Wulandari & Maulidiyah, 2022). Dengan demikian, PAUD bukan hanya menjadi tempat belajar, tetapi juga wahana pembentukan karakter anak sejak dini. Melalui pemahaman yang mendalam tentang pentingnya kemampuan sosial dan efektivitas bermain peran, diharapkan ada transformasi dalam paradigma pendidikan anak usia dini di Indonesia. Pendidikan harus kembali pada hakikatnya sebagai proses yang menyenangkan, penuh interaksi, dan membentuk pribadi yang utuh baik secara kognitif, afektif, maupun sosial (Rohmah, 2023).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one-group pretest-posttest. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan kemampuan sosial anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain peran. Dalam desain ini, hanya terdapat satu kelompok subjek yang diberi perlakuan tanpa kelompok kontrol, sehingga fokus utama terletak pada perbandingan skor kemampuan sosial antara pretest dan posttest. Pendekatan ini dianggap relevan karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh langsung dari kegiatan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B yang berusia 4–5 tahun di PAUD Rinjani Universitas Mataram, dengan jumlah 20 anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik penentuan subjek menggunakan metode purposive sampling, di mana subjek dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang mendukung relevansi penelitian, yaitu anak yang telah aktif mengikuti pembelajaran minimal selama satu semester serta memiliki kemampuan komunikasi dasar yang memadai untuk mengikuti kegiatan bermain peran. Seluruh subjek berasal dari latar

belakang sosial ekonomi menengah dan diasuh oleh orang tua dengan tingkat pendidikan yang beragam.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi kemampuan sosial anak yang disusun berdasarkan indikator perkembangan sosial menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Indikator tersebut meliputi kemampuan bekerja sama, menunggu giliran, mematuhi aturan, menyampaikan pendapat, serta menunjukkan empati terhadap teman. Lembar observasi dirancang dalam bentuk skala penilaian (rating scale) dengan rentang skor 1–5, yang merepresentasikan intensitas munculnya perilaku sosial anak selama kegiatan berlangsung. Validitas instrumen diuji melalui validasi ahli (expert judgment) oleh dua dosen PAUD dan satu praktisi lapangan.

Kegiatan bermain peran dilakukan sebanyak enam kali pertemuan selama dua minggu, dengan durasi setiap pertemuan sekitar 30–45 menit. Skenario permainan dirancang berdasarkan tema pembelajaran mingguan, seperti tema profesi, keluarga, dan kehidupan sehari-hari. Selama kegiatan, anak-anak diminta untuk memerankan karakter tertentu secara bergantian dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga lima anak. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengamat, sedangkan peneliti melakukan pencatatan perilaku sosial anak sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Untuk menjaga objektivitas data, pengamatan dilakukan oleh dua observer dan hasilnya dibandingkan melalui uji inter-rater reliability.

Data yang diperoleh dari observasi pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik paired sample t-test dengan bantuan software SPSS versi 25. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan sosial anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sebelum dilakukan uji t, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk. Jika data terbukti berdistribusi normal, maka uji t dapat diterapkan; namun jika tidak, maka akan digunakan uji non-parametrik alternatif yaitu Wilcoxon Signed Rank Test.

Seluruh tahapan penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian pada anak, termasuk meminta izin resmi dari kepala sekolah, menyampaikan informasi kepada orang tua siswa, serta menjaga kerahasiaan identitas anak. Selain itu, pendekatan yang digunakan selama proses pembelajaran dan pengamatan bersifat humanis dan tidak menimbulkan tekanan atau kecemasan pada anak. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menghasilkan data ilmiah, tetapi juga menjamin kenyamanan dan kesejahteraan psikologis partisipan selama proses berlangsung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan sosial anak setelah mengikuti kegiatan bermain peran. Nilai rata-rata skor pretest kemampuan sosial anak adalah 56,4, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 78,9. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa metode bermain peran memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan sosial anak. Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa perbedaan skor sebelum dan sesudah perlakuan adalah signifikan secara statistik.

Perubahan yang paling mencolok terlihat pada indikator kemampuan bekerja sama dan menyampaikan pendapat. Sebelum diberikan perlakuan, hanya 35% anak yang mampu bekerja

sama dalam kelompok kecil secara efektif. Setelah mengikuti kegiatan bermain peran, persentase tersebut meningkat menjadi 85%. Anak-anak terlihat lebih mudah berinteraksi, saling menunggu giliran, dan memberikan masukan kepada teman-temannya dengan lebih terstruktur. Hal ini selaras dengan temuan penelitian oleh Putri & Safitri (2020) yang menyatakan bahwa bermain peran efektif dalam membangun kolaborasi antar anak.

Indikator lain yang menunjukkan peningkatan signifikan adalah kemampuan anak untuk mengekspresikan perasaan dan empati. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak belajar memahami situasi emosional karakter yang mereka perankan. Misalnya, saat memerankan dokter dan pasien, anak-anak menunjukkan kepedulian, seperti menenangkan "pasien" atau menunjukkan perhatian saat "teman" berpura-pura sakit. Kegiatan semacam ini menjadi sarana alami bagi anak untuk belajar mengenali dan merespon emosi orang lain, sebagaimana dijelaskan oleh Kurniawati (2021).

Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan dalam perilaku menunggu giliran dan mematuhi aturan bermain. Sebelum perlakuan, banyak anak yang cenderung mendominasi permainan dan kurang sabar saat menunggu. Namun setelah beberapa sesi bermain peran, mereka mulai menunjukkan sikap lebih tertib dan menghargai giliran bermain teman-temannya. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran memiliki peran penting dalam pembentukan disiplin sosial anak (Yuliani & Rakhmawati, 2020).

Peningkatan signifikan lainnya terlihat dalam aspek kemampuan verbal anak. Selama kegiatan bermain peran, anak-anak didorong untuk menggunakan bahasa untuk menyampaikan gagasan, instruksi, dan narasi peran mereka. Aktivitas ini secara tidak langsung memperkaya kosakata, struktur kalimat, serta keberanian berbicara di depan teman. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hartati (2021) yang menyatakan bahwa bermain simbolik seperti bermain peran berperan besar dalam pengembangan bahasa dan komunikasi sosial anak.

Dalam sesi diskusi dengan guru setelah kegiatan, disampaikan bahwa anak-anak menjadi lebih antusias dalam pembelajaran, lebih komunikatif, dan terlihat lebih percaya diri dalam berinteraksi. Guru juga mengamati bahwa anak-anak yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan inisiatif untuk berbicara dan bergabung dalam permainan. Perubahan ini menandakan bahwa bermain peran tidak hanya efektif sebagai strategi pembelajaran, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter sosial anak.

Bermain peran juga mendorong munculnya sikap toleransi di antara anak-anak. Dalam beberapa sesi, anak-anak tampak bersedia bertukar peran, membantu teman yang kesulitan memahami tugasnya, dan menerima masukan dari teman dengan sikap terbuka. Ini membuktikan bahwa bermain peran dapat menjadi alat pembelajaran sosial yang inklusif dan membangun solidaritas (Wahyuni & Fadilah, 2022).

Selama pelaksanaan kegiatan, ditemukan bahwa keberhasilan bermain peran sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif guru sebagai fasilitator. Guru yang mampu menciptakan suasana aman, menyenangkan, dan terbuka mendorong anak-anak untuk lebih bebas mengekspresikan ide dan emosinya. Peran guru dalam memediasi interaksi, memberikan model sosial, dan membimbing anak selama bermain sangat krusial sebagaimana ditegaskan oleh Hasanah (2022).

Beberapa kendala juga ditemukan selama pelaksanaan kegiatan, seperti adanya anak yang merasa malu atau tidak percaya diri pada pertemuan awal. Namun, setelah beberapa kali mengikuti

kegiatan, sebagian besar anak mulai menunjukkan keterlibatan aktif. Proses adaptasi ini menunjukkan pentingnya keberlanjutan dalam implementasi kegiatan bermain peran agar anak dapat mengembangkan rasa percaya diri secara bertahap.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran harus disesuaikan dengan tema pembelajaran dan pengalaman nyata anak-anak. Ketika tema yang digunakan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, keterlibatan anak menjadi lebih tinggi. Misalnya, pada tema profesi seperti dokter dan guru, anak-anak tampak lebih familiar dan dapat dengan mudah mengimprovisasi peran mereka.

Selain memberikan dampak positif terhadap anak, kegiatan ini juga membuka wawasan baru bagi guru mengenai pentingnya pendekatan bermain dalam pembelajaran anak usia dini. Beberapa guru menyatakan bahwa sebelumnya mereka lebih banyak menggunakan metode ceramah atau kegiatan duduk di meja, dan melalui kegiatan ini mereka menyadari pentingnya pembelajaran aktif berbasis pengalaman nyata.

Peran lingkungan belajar juga mendukung keberhasilan kegiatan. Kelas yang dirancang fleksibel, dengan alat peraga yang relevan dan ruang gerak yang cukup, memberi kemudahan bagi anak dalam berinteraksi dan menjiwai peran. Lingkungan fisik yang mendukung terbukti meningkatkan kualitas bermain peran dan memfasilitasi pembelajaran sosial yang efektif (Fitriani & Dewi, 2020).

Hasil penelitian ini konsisten dengan hasil studi sebelumnya yang menyatakan bahwa bermain peran mampu meningkatkan berbagai aspek perkembangan sosial, seperti empati, kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah (Mulyani & Wulandari, 2020). Penelitian ini juga memperkuat posisi bermain peran sebagai metode pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna dan efektif dalam pendidikan anak usia dini.

Secara teoritis, temuan ini mendukung pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran PAUD, di mana anak dianggap sebagai subjek aktif yang membangun pemahamannya melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Bermain peran menjadi sarana ideal untuk menerapkan prinsip ini karena melibatkan anak dalam kegiatan yang memicu pemikiran kritis, imajinasi, dan kolaborasi.

Dalam konteks lokal, hasil ini menunjukkan urgensi bagi lembaga-lembaga PAUD di Indonesia, khususnya di PAUD Rinjani Universitas Mataram, untuk mengevaluasi kembali strategi pembelajaran yang digunakan. Kurikulum yang terlalu menekankan aspek akademik dan mengabaikan dimensi sosial dan emosional perlu diimbangi dengan kegiatan seperti bermain peran yang lebih kontekstual dan menyentuh kebutuhan perkembangan anak secara holistik.

Penting untuk dicatat bahwa meskipun hasil penelitian menunjukkan pengaruh positif, keberhasilan implementasi kegiatan bermain peran sangat bergantung pada perencanaan yang matang, keterlibatan guru, dan dukungan lingkungan belajar. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru mengenai desain kegiatan bermain peran dan cara mengobservasi serta menilai kemampuan sosial anak menjadi sangat penting.

Ke depan, penelitian serupa dapat dikembangkan dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar serta menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol untuk menguji efektivitas metode secara lebih mendalam. Selain itu, integrasi dengan pendekatan

pembelajaran lain seperti pembelajaran tematik atau berbasis proyek juga dapat dieksplorasi untuk memperluas dampak pembelajaran sosial.

Dari hasil penelitian ini, disarankan agar sekolah memberikan waktu khusus untuk kegiatan bermain peran secara berkala, tidak hanya sebagai pengisi waktu luang tetapi sebagai bagian dari kurikulum inti. Kegiatan ini juga dapat dikembangkan dalam bentuk pertunjukan kecil atau drama kelas yang melibatkan kolaborasi antara guru, anak, dan orang tua. Keseluruhan temuan dalam penelitian ini menegaskan bahwa bermain peran bukan sekadar kegiatan permainan, tetapi merupakan proses pembelajaran yang kaya akan nilai-nilai sosial. Melalui peran yang dimainkan, anak belajar menjadi bagian dari masyarakat kecil di dalam kelas yang kelak akan membentuk karakter sosial mereka dalam kehidupan nyata.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan sosial anak usia dini di PAUD Rinjani Universitas Mataram. Terbukti dari perbedaan skor kemampuan sosial anak sebelum dan sesudah perlakuan, di mana terjadi peningkatan yang bermakna secara statistik. Kegiatan bermain peran memungkinkan anak untuk mengekspresikan diri, memahami peran sosial orang lain, serta mengembangkan sikap seperti bekerja sama, menunggu giliran, mematuhi aturan, dan menyampaikan pendapat. Aktivitas ini juga terbukti efektif dalam melatih empati, memperkaya kosakata sosial, serta membangun keterampilan komunikasi yang esensial bagi perkembangan kepribadian anak dalam konteks sosial.

Kegiatan bermain peran memberikan ruang yang luas bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, berinteraksi dengan teman sebaya, serta menyelesaikan konflik sosial secara konstruktif. Melalui skenario yang disesuaikan dengan dunia nyata anak, mereka belajar memosisikan diri dalam hubungan sosial yang kompleks, seperti peran sebagai orang tua, dokter, atau guru. Interaksi yang terjadi selama bermain peran mendorong anak untuk menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi sosial, mengatur emosi, serta memahami norma yang berlaku dalam masyarakat kecil di sekitarnya. Temuan ini menguatkan posisi metode bermain peran sebagai salah satu pendekatan pedagogis yang sesuai dengan prinsip perkembangan anak usia dini.

Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan institusi PAUD untuk menjadikan bermain peran sebagai bagian integral dari proses pembelajaran harian. Guru perlu didukung untuk merancang skenario bermain yang edukatif, kontekstual, dan menarik agar dapat memaksimalkan potensi sosial anak secara menyeluruh. Selain itu, penyediaan lingkungan bermain yang aman, fleksibel, dan dilengkapi alat peraga yang mendukung sangat dibutuhkan agar kegiatan ini dapat berjalan optimal. Penelitian ini juga membuka peluang bagi penelitian lanjutan dengan pendekatan eksperimen yang lebih luas dan variatif guna memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas metode ini dalam mendukung perkembangan sosial anak usia dini secara berkelanjutan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aisyah, N., & Ramadhani, R. (2023). Pengaruh aktivitas bermain terhadap perkembangan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 45–56.

- 
- Fitriani, L., & Dewi, S. (2020). Bermain peran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi sosial anak TK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 78–88.
- Hartati, S. (2021). Bermain peran sebagai metode pembelajaran untuk perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Anak*, 10(1), 31–42.
- Hasanah, U. (2022). Pemahaman guru PAUD terhadap pentingnya permainan simbolik. *Jurnal Pendidikan Usia Dini Indonesia*, 6(3), 91–100.
- Kurniawati, D. (2021). Stimulasi perkembangan sosial anak usia dini melalui permainan peran. *Jurnal Psikologi Anak*, 4(2), 55–67.
- Mulyani, I., & Wulandari, F. (2020). Keterampilan sosial anak dalam pembelajaran berbasis bermain. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 72–84.
- Nurhalimah, H. (2023). Integrasi tema dalam metode bermain peran pada pembelajaran PAUD. *Jurnal Edukasi Anak Indonesia*, 5(2), 88–96.
- Nurhayati, S., & Aminah, R. (2021). Bermain peran dan empati sosial anak TK. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 7(2), 115–124.
- Putri, Y., & Safitri, D. (2020). Pengaruh permainan simbolik terhadap perkembangan sosial anak. *Jurnal Golden Age*, 4(3), 101–110.
- Rohmah, H. (2023). Paradigma pendidikan karakter dalam PAUD berbasis bermain. *Jurnal Kajian Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 67–78.
- Siregar, M. (2021). Perkembangan sosial anak dan peran orang tua. *Jurnal Pendidikan Anak Dini Hari*, 3(1), 12–20.
- Wahyuni, E., & Fadilah, L. (2022). Golden age dan implikasi pendidikan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 59–70.
- Wulandari, T., & Maulidiyah, F. (2022). Strategi guru dalam menstimulasi kemampuan sosial anak melalui bermain. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, 6(2), 93–103.
- Yuliani, S., & Rakhmawati, I. (2020). Metode pembelajaran berbasis bermain peran di TK. *Jurnal Pendidikan PAUD*, 3(2), 50–60.
- Zulfa, R. (2022). Meningkatkan interaksi sosial anak melalui bermain peran tematik. *Jurnal Anak dan Pendidikan*, 7(3), 101–112.