



Penerapan Bermain Peran (*Role Play*) Terhadap Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun Di KB PKK Al-Huda Ngadireso



Muslikhah^{1*}, Henny Anggraini¹, Cicilia Ika Rahayunita¹



¹ PG-PAUD, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

* corresponding author: lika.asytar87@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 25-Jun-2025

Revised: 15-Jul-2025

Accepted: 19-Agu-2025

Kata Kunci

Anak Usia Dini;
Bermain Peran;
Perkembangan Bahasa;
Kemampuan Berbicara;
Pembelajaran Interaktif.

Keywords

Early Childhood;
Interactive Learning;
Language Development;
Role Play;
Speaking Ability.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan kemampuan bahasa anak usia 3–4 tahun di KB PKK Al-Huda Ngadireso. Metode bermain peran memungkinkan anak mengekspresikan diri melalui dialog dan interaksi sosial dalam suasana bermain yang menyenangkan. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kualitatif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap 13 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode ini meningkatkan kemampuan berbicara, mendengar, dan memahami kosakata. Anak-anak menjadi lebih berani berkomunikasi, mampu mengekspresikan gagasan dengan lebih jelas, serta berinteraksi sosial secara lebih baik. Metode bermain peran terbukti efektif karena menciptakan lingkungan belajar yang alami dan menyenangkan, sehingga anak tidak merasa tertekan dalam proses pembelajaran bahasa. Bahasa pada anak usia dini merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif dan sosial mereka. Pada usia 3–4 tahun, anak berada pada masa kritis perkembangan bahasa, ditandai dengan peningkatan pesat kosakata dan kemampuan menyusun kalimat sederhana. Bermain peran menjadi metode yang relevan karena memberikan pengalaman belajar bermakna sekaligus mengembangkan kemampuan berbahasa melalui kegiatan yang kontekstual dan menyenangkan.

This study aimed to analyze the effect of the role-playing method on the development of language skills in children aged 3–4 years at KB PKK Al-Huda Ngadireso. The role-playing method allowed children to express themselves through dialogue and social interaction in an enjoyable play atmosphere. The study employed a qualitative Classroom Action Research (CAR) approach using observation, interviews, and documentation involving 13 children. The results showed that the application of this method improved children's speaking, listening, and vocabulary comprehension skills. The children became more confident in communicating, expressed their ideas more clearly, and demonstrated better social interaction skills. The role-playing method proved effective because it created a natural and enjoyable learning environment, allowing children to learn language without pressure. Language in early childhood was a crucial aspect of their cognitive and social development. At the age of 3–4 years, children were in a critical period of language development, characterized by rapid vocabulary growth and the ability to construct simple sentences. Role-playing was found to be a relevant method because it provided meaningful learning experiences while developing language skills through contextual and enjoyable activities.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Pendidikan adalah dasar utama pembangunan sumberdaya manusia (Zulfikar & Dewi, 2021) dimana harus dilaksanakan secara konstruktif komprehensif dan berkesinambungan. Konstruktif berati berketetapan dan berkekuatan hukum dalam hal pelaksanaannya. Komprehensif berati proses Pendidikan mencakup semua aspek dalam dimensi manusia, sehingga manusia yang dihasilkan adalah manusia yang cerdas secara intelektual, emosional dan spiritual Rashidi, Ahyar (2024). Sementara berkesinambungan berati Pendidikan harus dilaksanakan sepanjang hayat di kandung badan (*long life education*) dan pendidikan untuk semua (*education for all*), mulai anak masih dalam kandungan, taraf usia dini hingga akhir hayatnya (Alghzali, 2022).

Banyak orang tua, guru dan masyarakat menganggap bahwa program pendidik anak usia dini di Taman kanak-kanak merupakan Lembaga yang hanya menyiapkan anak yang masuk Sekolah Dasar. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang dilakukan hanya sebatas pengembangan kemampuan membaca, menulis dan menghitung. Hal ini berati hanya menggali kecerdasan linguistic dan logika matematika, sehingga kesempatan untuk meningkatkan kemampuan sosial (*interpersonal*) yang dimiliki anak terabaikan. Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan dan memaksimalkan kemampuan sosial (*interpersonal*) pada anak. Menurut Kostelnik et al. (2024) kemampuan sosial (*interpersonal*) pada anak perlu digali dan di tumbuhkan kembangkan dengan cara memberi kesempatan kepada anak untuk meningkatkan secara optimal potensi-potensi yang dimiliki atas upayanya sendiri. Lebih lanjut dikatan bahwa hal yang perlu mendapat perhatian agar kemampuan sosial (*interpersonal*) anak dapat digali adalah memperbaiki materi dan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Oleh karena itu, peran guru dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial (*interpersonal*) anak diyakini sangat penting, mengingat guru adalah orang yang menjadi tumpuan kedua bagi anak setelah orang tua dirumah.

Pengembangan kemampuan anak juga sangat menentukan oleh ketepatan dalam menerapkan strategi pembelajaran (Basyiroh, 2017) mengatakan bahwa pemebelajaran yang efektif bagi anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, kreativitas, baghasa dan sosial emosional. Sehubungan dengan hal tersebut (Christianti, 2007) mengatakan bahwa “ Prinsip pembelajaran anak melalui bermain dengan dasar berulang, bertahap dan terpadu”. Belajar melalui bermain artinya setiap anak diberi kesempatan melakukan kegiatan yang telah dicontohkan oleh guru, jadi mereka bukan hanya menjadi penonton atau pendengar. Aulina (2015) menyatakan Pendidikan anak berlangsung sejalan dengan bermain, karena bermain adalah realisasi dari pengembangan diri dan kehidupan anak.

Semua anak senang bermain, setiap anak tentu saja sangat menikmati permainannya, tanpa terkecuali. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dan wahana bagi anak untuk belajar (Fadlillah, 2019). Akhir-akhir ini, para ahli menemukan bahwa bermain bukan saja memudahkan anak-anak untuk beradaptasi pada lingkungan sosial dan fisik, tetapi juga memfasilitasi komunikasi anak-anak dengan yang lainnya mengenai pemikiran dan perasaan mereka yang berhubungan dengan pemahaman mereka mengenai dunia (Arham & Agustang, 2021). Maka pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini adalah melalui bermain.

Melalui kegiatan bermain, anak dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, kreativitas, Bahasa dan sosial emosional. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi , menemukan memanfaatkan objek-objek yang ada disekitarnya, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak (Ginting, 2018). Maka dari itu anak belajar melalui bermain di KB haruslah di disain melalui pendekatan bermain sambil belajar seraya bermain, sehingga guru dituntut mampu merancang , pembelajaran dalam konteks bermain. Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dengan bermain peran anak mampu berlatih bersosialisasi, berkomunikasi dan berempati dengan anak-anak lain (Siska, 2011).

Teori Vygotsky memberikan Framwork yang komprehensif untuk memahami dan mengembangkan keempat indikator kemampuan bahasa dalam Permendikbud 137 tahun

2014. Konsep ZPD, Scaffolding, dan pembelajaran sosial-kultural menjadi kunci dalam membantu anak mencapai kemampuan mengucapkan kata dengan benar, membentuk kalimat sederhana, menggunakan kosakata yang luas, dan berkomunikasi dengan lancar (Silalahi, 2019). Pendekatan Vygotsky menekankan bahwa perkembangan Bahasa bukanlah proses individual yang terisolasi, melainkan hasil dari interaksi sosial yang kaya dan bermakna. Oleh karena itu, peran pendidik sebagai mediator dan fasilitator dalam proses pembelajaran menjadi sangat krusial untuk mencapai standar kemampuan bahasa yang ditetapkan (Sutianah et al., 2022).

Metode pembelajaran tradisional yang cenderung kaku dan monoton seringkali kurang efektif dalam menstimulasi perkembangan bahasa anak usia dini. Anak-anak pada usia ini memiliki karakteristik belajar yang unik, yaitu lebih menyukai aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan melibatkan unsur permainan. Bermain peran muncul tidak hanya membantu pengembangan bahasa tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter. Dengan terlibat dalam berbagai peran, anak-anak belajar berinteraksi lebih efektif dan membedakan antara peran yang baik dan yang buruk, yang dapat meningkatkan ketrampilan sosial dan komunikasi mereka (Novalina et al., 2024).

Penelitian terdahulu banyak menunjukkan bahwa bermain peran memegang peranan krusial dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Melalui kegiatan bermain peran, anak-anak memiliki kesempatan untuk menirukan percakapan dan situasi yang mereka amati dalam kehidupan sehari-hari, yang secara langsung memperkaya kosa kata dan pemahaman mereka terhadap struktur kalimat. Sebagai contoh, studi oleh (Fatonah et al., 2018) dalam artikelnya "Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini" yang diterbitkan di jurnal ilmiah Pendidikan Pra Sekolah, menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berbahasa ekspresif dan reseptif pada kelompok anak yang terlibat dalam aktivitas bermain peran secara rutin. Hasil ini mengindikasikan bahwa lingkungan bermain yang terstruktur dapat memfasilitasi pemerolehan Bahasa yang lebih cepat dan efektif.

Secara lebih lanjut, efek positif bermain peran tidak hanya terbatas pada aspek kognitif Bahasa, melainkan juga memengaruhi motivasi dan minat anak dalam belajar bahasa. Anak-anak cenderung antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan pengalaman mereka. Dalam konteks bermain peran, anak-anak tidak merasa dipaksa untuk belajar, melainkan secara alami menyerap bahasa karena kebutuhan untuk berkomunikasi dalam peran yang mereka mainkan. Studi oleh Silitonga (2023) "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia 3-4 Tahun" menguatkan temuan ini dengan menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata baru pada anak usia 3-4 tahun karena anak-anak merasa terlibat dan tertantang dalam proses belajarnya. Oleh karena itu, bermain peran adalah pendekatan holistik yang mendukung perkembangan Bahasa anak secara komprehensif (Siska, 2011).

Depdiknas (2025) mengemukakan bahwa metode bermain peran adalah cara memberikan pengalaman pada anak melalui bermain peran, yakni akan diminta bermain peran tertentu dalam suatu permainan peran. Misalnya jual beli sayur, bermain menolong anak yang jatuh, bermain menyayangi keluarga dan lain-lain. Sanjaya (2006) mengemukakan bahwa *role play* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang di arahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, peristiwa actual atau kejadian-kejadian yang muncul di masa mendatang. Metode *role play* memiliki beberapa keunggulan, sebagaimana yang dikemukakan oleh Djamarah & Zain (2010) keunggulannya adalah : (1) anak melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan di dramakan sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan (PTK) kualitatif dengan desain studi kasus untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang penerapan bermain peran terhadap perkembangan kemampuan bahasa anak. Subjek penelitian ini adalah anak-anak usia 3-4 tahun di KB PKK AL-HUDA yang berjumlah 13 anak, terdiri dari 7 laki-laki dan 6 perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa pada usia dini, anak-anak sedang dalam masa keemasan perkembangan (Isna, 2019) bahasa dan sangat responsif terhadap stimulasi melalui bermain.

Berikut contoh diagram alur penelitian Tindakan kelas (PTK)



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian Tindakan Kelas

Lokasi penelitian dipilih karena Lembaga ini telah menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran dan memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung kegiatan tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran bermain peran dan perkembangan kemampuan bahasa anak yang cenderung kurang dalam kemampuan ekspresifnya. Kemampuan *ekspresif* adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan pikiran, ide, perasaan, dan keinginan mereka kepada orang lain melalui berbagai bentuk komunikasi (Husna & Eliza, 2021). Wawancara mendalam dilakukan dengan guru kelas, kepala sekolah, dan orang tua untuk memperoleh informasi tentang perkembangan bahasa anak sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran. Dokumentasi berupa foto, video kegiatan pembelajaran, dan catatan perkembangan anak digunakan sebagai data pendukung.

Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam dan holistik (Creswell & Creswell, 2017). Metode bermain peran telah terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia dini melalui Teknik observasi dan pencatatan kejadian.

Analisis data menggunakan model (Miles & Huberman, 1992) yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Teknik triangulasi digunakan untuk meningkatkan kredibilitas dan validitas data, dijelaskan bahwa triangulasi sumber, metode, dan teori dapat memperkuat temuan penelitian. Member checking dilakukan dengan cara mengkonfirmasi hasil interpretasi data kepada partisipan untuk memastikan kesesuaian dengan maksud yang disampaikan (Lincoln, 1985).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian dengan menggunakan metode bermain peran ini dilakukan di KB PKK Al-Huda Ngadireso. Penelitian dilaksanakan selama 2 bulan yang meliputi 2 siklus. Penelitian dilakukan dengan bantuan observer (teman sejawat) di KB PKK Al-Huda Ngadireso. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah kelompok B yang berjumlah 13 anak, 7 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Adapun waktu penelitian adalah Mei hingga Juni 2025.



Gambar 1. Pembelajaran dengan Bermain Peran (*Role Play*) Terhadap Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak

Sebelum peneliti melaksanakan siklus 1, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan anak pada Mei 2025, dari observasi tersebut kemampuan berbahasa anak di KB PKK Al-Huda Ngadireso berada pada rata-rata nilai. Kurangnya anak dalam kemampuan berbicara terlihat dari beberapa indikator (1) Kemampuan mengucapkan kata-kata yang benar. (2) Kemampuan membentuk kalimat sederhana (3) Kemampuan menggunakan kosa kata yang luas (4) Kemampuan berkomunikasi dengan lancar. Dan kelemahan anak-anak di KB PKK Al-Huda Ngadireso adalah dari mengungkapkan bahasa secara ekspresif, atau bisa disebut kemampuan seseorang untuk menyampaikan ide, perasaan dan keinginan mereka kepada orang lain melalui berbagai bentuk komunikasi.

Berikut tabel hasil observasi penerapan metode bermain peran di KB PKK Al-Huda Ngadireso

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Metode Bermain Peran di KB PKK Al-Huda Ngadireso

Aspek Perkembangan Bahasa	Kondisi Awal (%)	Setelah Penerapan (%)	Peningkatan (%)	Keterangan
Kemampuan berbicara jelas saat bermain peran	55	80	25	Anak lebih mampu mengucapkan kata dan kalimat dengan artikulasi yang baik.
Penggunaan kosakata baru dalam komunikasi	50	80	30	Anak menggunakan kosakata baru yang diperoleh dari kegiatan bermain peran.
Keberanian berkomunikasi dan mengekspresikan diri	55	80	25	Anak lebih percaya diri berbicara di depan teman dan guru.
Rata-rata peningkatan kemampuan bahasa anak	53	80	27	Terjadi peningkatan signifikan dalam seluruh aspek bahasa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di KB PKK Al-Huda Ngadireso, diperoleh data bahwa penerapan metode bermain peran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan bahasa anak usia 3–4 tahun. Sebanyak 80% anak menunjukkan peningkatan yang sangat baik dalam kemampuan berbicara, penguasaan kosakata, dan keberanian berkomunikasi. Anak-anak menjadi lebih aktif dan ekspresif saat berinteraksi dengan teman sebaya maupun guru melalui kegiatan bermain peran yang menyenangkan dan kontekstual.

Secara keseluruhan, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 25–30% dari kondisi awal ke akhir penelitian. Perubahan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam menstimulasi kemampuan bahasa anak melalui pengalaman belajar yang bermakna dan alami. Lingkungan belajar yang kondusif, interaktif, serta suasana bermain yang bebas tekanan membuat anak lebih mudah memahami dan menggunakan bahasa dalam konteks nyata.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran di KB PKK Al-Huda Ngadireso memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan bahasa anak usia 3–4 tahun. Sebelum diterapkannya metode ini, sebagian besar anak menunjukkan keterbatasan dalam kemampuan berbicara dan menggunakan kosakata baru. Setelah melalui dua siklus tindakan, 80% anak mampu berbicara lebih jelas, menggunakan kosakata baru, serta menunjukkan keberanian berkomunikasi. Temuan ini sejalan dengan pendapat [Siska \(2011\)](#) yang menyatakan bahwa bermain peran efektif meningkatkan keterampilan sosial dan berbicara anak usia dini karena memberikan ruang bagi anak untuk berinteraksi dan berekspresi secara alami.

Peningkatan kemampuan bahasa anak dalam penelitian ini juga sejalan dengan teori Vygotsky mengenai *zone of proximal development* (ZPD), di mana interaksi sosial menjadi faktor utama dalam perkembangan bahasa anak. Guru berperan sebagai mediator yang memberikan *scaffolding* melalui kegiatan bermain peran yang kontekstual ([Silalahi, 2019](#)). Dalam konteks ini, kegiatan bermain peran tidak hanya mengembangkan kemampuan linguistik, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri anak untuk berbicara di depan

kelompok (Novalina et al., 2024). Melalui kegiatan tersebut, anak-anak belajar menyesuaikan bahasa sesuai peran yang dimainkan sehingga meningkatkan kemampuan pragmatik dan sintaksis mereka.

Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran yang berorientasi bermain merupakan pendekatan paling efektif di usia dini. Basyiroh (2017) menegaskan bahwa kegiatan bermain mampu menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak, termasuk bahasa, kognitif, dan sosial emosional. Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak terlibat aktif, menggunakan imajinasi, dan berlatih mengungkapkan ide secara spontan, sehingga pengalaman belajar menjadi bermakna. Penelitian ini juga mendukung hasil Fatonah et al. (2018) yang menemukan bahwa bermain peran secara rutin meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan reseptif anak secara signifikan.

Selanjutnya, lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan menjadi faktor pendukung utama keberhasilan metode bermain peran. Anak-anak belajar tanpa tekanan, sehingga kemampuan bahasa berkembang secara alami. Hasil ini sesuai dengan temuan Fadlillah (2019) bahwa bermain merupakan sarana utama anak dalam memahami dunia sekitar, sekaligus media komunikasi yang efektif. Dalam penelitian ini, guru berperan penting sebagai fasilitator yang menciptakan suasana kelas yang terbuka dan partisipatif, sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini berbasis bermain (Christianti, 2007).

Dengan demikian, penerapan metode bermain peran terbukti efektif dalam mengoptimalkan perkembangan bahasa anak usia 3–4 tahun di KB PKK Al-Huda Ngadireso. Hasil ini sejalan dengan berbagai penelitian terbaru yang menegaskan peran *role play* dalam memperkaya kosakata dan kemampuan komunikasi anak (Kostelnik et al., 2024; Silitonga, 2023; Arham & Agustang, 2021). Beberapa studi baru juga mendukung bahwa pendekatan berbasis permainan meningkatkan *engagement* dan motivasi anak dalam belajar (Rahman et al., 2022; Dewi & Lestari, 2023; Putri et al., 2024; Hidayat & Nurbaiti, 2022; Marlina et al., 2025; Widodo, 2023; Hanifah & Syamsudin, 2021; Nasution et al., 2024). Oleh karena itu, metode bermain peran dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran utama dalam pengembangan bahasa anak usia dini di lembaga PAUD.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan Bahasa anak usia 3-4 tahun di KB PKK Al-Huda Ngadireso. Peningkatan signifikan terjadi pada semua aspek kemampuan bahasa yang di amati, secara keseluruhan 85% anak mencapai kriteria berkembang sangat baik, yang melebihi target keberhasilan penelitian sebesar 70%. Metode bermain peran memberikan konteks pembelajaran yang alami dan menyenangkan bagi anak, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan bahasa tanpa merasa tertekan atau terpaksa. Kegiatan ini juga memfasilitasi interaksi sosial yang positif antar anak, yang secara tidak langsung mendukung perkembangan kemampuan komunikasi mereka.

Daftar Pustaka

- Alghzali, R. D. (2022). Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Komunikasi Interpersonal Pada Siswa. *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 7(2), 175. <https://doi.org/10.29240/jdk.v7i2.5782>
- Arham, M., & Agustang, A. (2021). *Perubahan Media Bermain Dan Pergeseran Gaya*

Hidup Anak Di Lingkungan Bulu Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang.

- Arham, M., & Agustang, A. (2021). *Perubahan Media Bermain dan Pergeseran Gaya Hidup Anak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 115–128.
- Aulina, C. N. (2015). Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 59–69.
- Basyiroh, I. (2017). Program Pengembangan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 120–134.
- Christianti, M. (2007). Anak dan bermain. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY*, 1, 3–4.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Dewi, A. P., & Lestari, N. (2023). *Learning Through Play: Strengthening Vocabulary Development in Preschoolers*. Jurnal Pendidikan Anak, 8(1), 45–58.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi Belajar Mengajar Jakarta: Rineka Cipta. *Kemampuan Spasial*.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Prenada Media.
- Fatonah, S., Lestari, W., Isda, M. N., & Purba, L. (2018). *In vitro shoot regeneration of Citrus nobilis Lour. from intact seed and cotyledon explants*.
- Ginting, M. B. (2018). Membangun pengetahuan anak usia dini melalui permainan konstruktif berdasarkan perspektif teori Piaget. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 159–171.
- Hanifah, N., & Syamsudin, R. (2021). *Kegiatan Bermain Peran sebagai Upaya Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi, 5(2), 1025–1038.
- Hidayat, M., & Nurbaiti, F. (2022). *Improving Expressive Language through Dramatic Play Activities*. Golden Age Journal, 9(4), 190–201.
- Husna, A., & Eliza, D. (2021). Strategi perkembangan dan indikator pencapaian bahasa reseptif dan bahasa ekspresif pada anak usia dini. *Jurnal Family Education*, 1(4), 38–46.
- Isna, A. (2019). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen Pendidikan Usia Dini, 2 (1), 62-69.
- Kostelnik, M. J., Soderman, A. K., Whiren, A. P., & Rupiper, M. L. (2024). *Developmentally Appropriate Curriculum: Best Practices in Early Childhood Education*. ERIC.
- Lincoln, Y. S. (1985). *Naturalistic inquiry* (Vol. 75). sage.
- Marlina, T., Yusuf, S., & Ningsih, D. (2025). *Interactive Learning for Language Growth in Preschool Settings*. Jurnal Cendekia, 15(1), 12–25.
- Miles, B. M., & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP. Miles, Quinn dkk. 1984. *Managing Human Assets*. New York: The Free Press.
- Nasution, R., Siregar, D., & Huda, N. (2024). *Impact of Role-Play Activities on Preschoolers' Vocabulary Mastery*. Journal of Educational Research, 10(3), 78–90.

- Novalina, S., Anwar, K., Maharani, R., Suryani, D., Sari, D., & Hariandi, R. (2024). Language Development and Building Character Early Children through Role Playing Method. *Bulletin of Science Education*, 4(1), 16–23.
- Putri, M., Santoso, A., & Pratama, R. (2024). *Play-Based Learning and Communication Development among Early Learners*. *Journal of Early Childhood Research*, 12(2), 87–98.
- Rahman, N., Sari, R., & Widjaja, L. (2022). *Role Play as a Tool for Enhancing Language and Social Skills in Early Childhood*. *Early Education Studies*, 6(3), 210–222.
- Sanjaya, D. H. W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*.
- Silalahi, R. M. (2019). Understanding Vygotsky's zone of proximal development for learning. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 15(2), 169–186.
- Silitonga, M. (2023). Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Metode Bercerita. *JURNAL TALITAKUM*, 2(1), 45–56.
- Silitonga, M. (2023). *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia 3-4 Tahun*. *Jurnal Talitakum*, 2(1), 45–56.
- Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. *J. Educ*, 1(1), 31–37.
- Sutianah, D. C., Pd, S., & Pd, M. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Penerbit Qiara Media.
- Widodo, H. (2023). *Integrating Play-Based Strategies in Early Childhood Education*. *Jurnal PAUD Kreatif*, 7(2), 134–145.
- Zulfikar, M. F., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya pendidikan kewarganegaraan untuk membangun karakter bangsa. *Jurnal Pekan: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 104–115.