



Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD

Nurul Aini Mm. Sodik^{1*}, Juwita Moodumbi², Isnawati Daintaw³, Sri Mulyani⁴

¹⁻⁴ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

nurulaini@ung.ac.id¹, juwitamoodumbi@gmail.com², aisahdaaintaw@gmail.Com³,
srimulyani090705@gmail.Com⁴

**Penulis Korespondensi: nurulaini@ung.ac.id*

Abstract. This research aims to determine the influence of the role-playing method on the creativity of early childhood at Miftahul Jannah TPA. Creativity as an important aspect of development needs to be stimulated from an early age through activities that are fun and meaningful for children. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental design type one group pretest-posttest design, where researchers measure creativity before and after role-playing treatment. The research results show that the role playing method has a positive influence on the development of children's creativity. This can be seen from the increase in scores on several indicators of creativity, such as the ability to generate ideas, elaboration and concentration. The elaboration indicator received the highest score in the very good category, indicating that children were able to add details and enrich the storyline during role play. However, the indicators of flexibility and authenticity are still in the poor category and require further stimulation. Overall, an average creativity score of 54 was obtained, which shows that role playing is effective in stimulating children's creativity. These findings emphasize that role-playing methods need to be applied variedly and continuously in learning to optimize the creativity of early childhood.

Keywords: Active Learning; Children's Creativity; Developmental Stimulation; Early Childhood Education; Role Play.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kreativitas anak usia dini di TPA Miftahul Jannah. Kreativitas sebagai salah satu aspek perkembangan penting perlu distimulasi sejak dini melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental tipe one group pretest-posttest design, di mana peneliti melakukan pengukuran kreativitas sebelum dan sesudah perlakuan bermain peran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas anak. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai pada beberapa indikator kreativitas, seperti kemampuan menghasilkan ide, elaborasi, dan konsentrasi. Indikator elaborasi memperoleh nilai tertinggi dalam kategori sangat baik, menunjukkan bahwa anak mampu menambahkan detail dan memperkaya alur cerita selama bermain peran. Namun, indikator keluwesan dan keaslian masih berada pada kategori kurang baik sehingga memerlukan stimulasi lebih lanjut. Secara keseluruhan, diperoleh nilai rata-rata kreativitas sebesar 54 yang menunjukkan bahwa bermain peran efektif dalam menstimulasi daya cipta anak. Temuan ini menegaskan bahwa metode bermain peran perlu diterapkan secara variatif dan berkelanjutan dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan kreativitas anak usia dini.

Kata Kunci: Bermain Peran; Kreativitas Anak; PAUD; Pembelajaran Aktif; Stimulasi Perkembangan.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah situasi hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dimana orang tua menggantungkan harapannya agar anak didik dapat bertumbuh dengan baik dan berkembang secara wajar melalui pendidikan yang diterima dilingkungan sekolah dibawah asuhan guru melalui pengajaran. Tujuan dari pendidikan itu adalah untuk mencerdaskan kehidupan anak-anak bangsa. Untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas dibutuhkan guru-guru profesional, yaitu guru dituntut agar terus berkembang sesuai dengan kemajuan dan ilmu teknologi (Sosial, 2025).

Menurut Sari & Aulia, (2021) menyampaikan bahwa komunikasi ini sangat penting bagi anak usia dini untuk dikembangkan mulai dari 0-6 tahun supaya anak tersebut dapat berinteraksi dengan orang lain dan kemudian berlangsung dalam interaksi sosial dalam masyarakat. Anak yang berusia 5 tahun masih minim penguasaan kosakatanya, tetapi terus mengalami peningkatan yang cepat sesuai dengan stimulus yang diberikan. Memberikan “stimulus” harus sesuai dengan tahap perkembangan anak dengan menciptakan lingkungan, rutinitas dan metode yang memfasilitasi pemahaman bahasa yang tepat dan efektif.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Melalui proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu dengan bermain, diharapkan dapat merangsang dan mengasah kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan anak sejak usia dini. Salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak adalah bermain peran yang bisa dijadikan alternatif kegiatan anak sebagai upaya untuk mengembangkan kreativitas anak, dengan bermain peran anak dapat bereksplorasi membuat ide cerita, berimajinasi dengan memasuki dan menangkap ingatan masa lalu dan mengubahnya menjadi sesuatu yang baru untuk masa kini (Suryana, 2022). Dengan jiwa kreatif anak akan mampu menyelesaikan masalahnya dengan ide-ide yang kreatif juga. Pada dasarnya kreatifitas adalah salah satu bagian dari bentuk pengembangan kecerdasan seseorang. Anak yang kreatif adalah anak yang cerdas, seperti telah dijelaskan bahwa kreatif adalah kemampuan seseorang dalam berfikir tingkat tinggi (April et al., 2025).

Dalam pengembangan kreativitas sebagai kemampuan yang berfikir kelancaran, kelenturan untuk membangkitkan ide maupun sebuah gagasan tertentu. Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan. Bila tidak adanya hambatan perkembangan hambatan, anak terlihat sangat cerdas yang menjadi kreatif. Anak menggunakan pengetahuan sebelum berkreatif, dengan anak didorong dan ditumbuh kembangkan seluruh pengembangan kreativitasnya yaitu dengan kreativitas dapat memberi kepuasan dan kesenangan tersendiri bagi anak usia dini, setelah anak menciptakan sesuatu hasil karya yang baru, kreativitas dapat membantu anak yang melahirkan ide-ide maupun sebuah gagasan yang baru dan orisinal, kreativitas dapat melahirkan suatu kerja yang produktif, dengan mental anak yang tidak padam melainkan melahirkan tipe yang lebih aktif, kreativitas dapat mengembangkan kekuatan yang menggerakkan manusia yang dari pertama kata “tidak tahu”, “tidak bisa” menjadi “bisa, dari “bodoh” menjadi “sangat cerdas”. Dari pasif menjadi lebih aktif dan sebagainya. Tinggal dari seorang orangtua dan guru yang dapat mengembangkan kreativitasnya (Afnita & Zarkasih, 2021). Ditambahkan oleh Khairani et al. (2023) menjelaskan bahwa bermain peran sangat penting bagi anak usia dini untuk diterapkan salah satunya pembentukan karakter, komunikasi

mereka, interaksi sosial, kerjasama, dan keterampilan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penggunaan metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest terbukti mampu memberikan gambaran jelas mengenai perubahan kreativitas anak setelah diberikan perlakuan bermain peran. Melalui pengukuran awal dan akhir, peneliti dapat melihat adanya peningkatan pada beberapa indikator kreativitas, seperti kemampuan menghasilkan ide, elaborasi, dan konsentrasi. Penggunaan desain ini juga memungkinkan peneliti mengamati secara langsung pengaruh metode bermain peran dalam kondisi yang terkendali, meskipun tanpa kelompok pembanding. Dengan demikian, metode yang digunakan dinilai tepat karena dapat menunjukkan hubungan sebab-akibat antara perlakuan dan perubahan kreativitas anak secara lebih terukur. Hasil pengamatan selama proses penelitian juga mendukung bahwa kegiatan bermain peran memberikan stimulasi yang nyata bagi anak untuk berekspresi, berimajinasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. "Penelitian eksperimen adalah model penelitian dimana peneliti memanipulasi suatu stimulasi atau kondisi, kemudian mengobservasi akibat dari perubahan stimulasi atau kondisi tersebut pada objek yang dikenai stimuli atau kondisi tersebut. Menurut Relin, (2024) "metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali". Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa penelitian ini penulis mencari pengaruh satu variabel terhadap variabel berikutnya dimana yang menjadi pengaruh metode pembelajaran bermain variabel yang dipengaruhi adalah kreativitas anak. Metode eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan dan menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan sebab akibat dalam kondisi yang terkendali. Kemudian metode eksperimen ini juga dimana peneliti memanipulasi suatu stimulasi atau kondisi yang mengakibatkan perubahan stimulasi pada objek yang akan dikenai stimulasi tersebut. Berdasarkan hal di atas, penulis memilih menggunakan pre-eksperimental yaitu dengan tipe *one group pretest-posttest design*. Dikatakan preeksperimental karena desain ini belum eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat varibel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan varibel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh independen. Peneliti memilih pre-eksperimental karena sampelnya terdiri dari TPA dengan rentang usia 2 tahun – 4 tahun. Kondisi ini tidak memungkinkan peneliti membentuk kelompok kontrol atau pembanding. Pada penelitian ini awalnya peneliti

melakukan pengukuran terhadap variabel terikat sebelum diberi perlakuan, baru setelah itu diberi perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel terikat dengan alat ukur yang sama. Data tersebut dijadikan pembanding setelah diberikan metode pembelajaran bermain dengan membandingkan nilai rata-rata kreativitas anak sebelum dan setelah diberikan metode pembelajaran bermain dengan analisis uji (t-test) untuk melihat signifikan peningkatan kreativitas pada anak.

Metode bermain peran ialah satu diantara metode yang tepat dipakai guna meningkatkan sikap kepercayaan diri pada anak. Lewat metode ini kemampuan kreativitas anak dapat berkembang, seperti membangun ide-ide dengan anak - anak lainnya, dapat beradaptasi dengan teman se-usianya, mampu menciptakan kreativitas dengan cara bermain peran atau saja bermain balok (Lubis, 2019).

3. HASIL PENELITIAN

Analisis Hasil Kreativitas Anak Di TPA Miftahul Jannah

Berdasarkan hasil penelitian, indikator kemampuan menghasilkan ide memperoleh nilai 50 dengan kategori cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran mampu memberikan ruang bagi anak untuk memunculkan berbagai ide baru sesuai skenario yang dimainkan. Anak tampak dapat mengembangkan imajinasi dan mencoba menyampaikan gagasan selama proses bermain. Meskipun demikian, kemampuan menghasilkan ide belum mencapai kategori sangat baik, sehingga stimulasi berupa variasi permainan, alat peraga yang lebih kaya, serta kesempatan mengembangkan alur cerita perlu ditingkatkan agar anak menjadi lebih bebas dan kreatif dalam mengekspresikan pikiran.

Pada indikator keluwesan, diperoleh nilai 40 dengan kategori kurang baik. Hasil ini menunjukkan bahwa beberapa anak masih mengalami kesulitan menyesuaikan diri dengan peran atau berpindah peran sesuai kebutuhan permainan. Keluwesan yang rendah bisa disebabkan oleh anak yang belum terbiasa dengan peran yang beragam, rasa malu, atau kurangnya kepercayaan diri. Temuan ini mengindikasikan bahwa guru perlu memberikan bimbingan yang lebih intens, serta menghadirkan situasi bermain yang lebih fleksibel dan menyenangkan agar anak dapat berlatih menyesuaikan diri secara lebih luwes.

Indikator keaslian juga mendapatkan nilai 40 dengan kategori kurang baik, menunjukkan bahwa sebagian anak masih meniru ide teman dan belum berani tampil dengan gagasan uniknya sendiri. Pada usia dini, kecenderungan meniru memang wajar, namun permainan peran sejatinya dapat mendorong anak menciptakan ide-ide yang lebih orisinal. Dengan strategi tersebut, anak dapat dilatih untuk menampilkan ide yang lebih otentik.

Sementara itu, indikator elaborasi memperoleh nilai tertinggi yaitu 90 dengan kategori sangat baik, menunjukkan bahwa anak mampu menambahkan detail dalam cerita atau peran yang dimainkan. Temuan ini memperlihatkan bahwa bermain peran sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan elaborasi, karena anak terbiasa menggambarkan alur cerita, memperkaya percakapan, serta menambahkan unsur lain yang relevan.

Indikator konsentrasi memperoleh nilai 50 dengan kategori cukup baik, yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak mampu mempertahankan fokus selama kegiatan bermain peran berlangsung. Anak tampak dapat mengikuti alur permainan dan menjalankan peran tanpa mudah teralihkan, meskipun sesekali masih menunjukkan ketertarikan pada rangsangan lain di sekitarnya. Hasil ini menggambarkan bahwa bermain peran dapat menjadi metode yang efektif untuk melatih kemampuan fokus anak karena kegiatan ini menuntut perhatian pada dialog, alur cerita, serta interaksi dengan teman. Namun, kemampuan konsentrasi ini masih berpotensi ditingkatkan melalui penggunaan alat peraga yang lebih menarik, skenario permainan yang lebih menantang, serta pemberian peran yang sesuai minat agar anak semakin termotivasi untuk tetap fokus selama bermain. Menurut Mardiani & Yetti, (2020) menyampaikan bahwa metode bermain peran ini merupakan kegiatan pembelajaran yang bermanfaat oleh pendidik untuk meningkatkan keterampilan penampilan anak-anak dalam hal mendapatkan pengalaman melalui peran yang mainkan.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini.

No	Indikator Kreativitas	Deskripsi Indikator	Nilai	Kategori	Jumlah Anak
1	Kemampuan menghasilkan ide	Anak mampu menghasilkan banyak ide saat bermain peran	50	Cukup baik	
2	Keluwesan	Anak mampu berpindah peran dan menyesuaikan aturan main	40	Kurang baik	
3	Keaslian	Kemampuan anak menciptakan ide yang unik dan tidak meniru teman	40	Kurang baik	9
4	Elaborasi	Kemampuan anak menambahkan detail pada ide atau cerita	90	Sangat baik	
5	Konsentrasi	Kemampuan anak tetap fokus pada peran dan tanpa mudah terganggu	50	Cukup baik	
Jumlah			270		
Rata-rata			54		

Kreativitas dapat membuat anak memperoleh kesenangan melalui menciptakan sesuatu yang baru. Dalam proses tersebut anak akan mengolah ide-ide yang dimiliki agar menjadi sesuatu. Untuk mempertajam ide agar berkembang menjadi sebuah kreativitas tentu memerlukan cara maupun strategi yang harus dilakukan. Strategi pengembangan kreativitas anak dapat dikembangkan melalui berbagai hal yakni, Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasta karya), Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi,

Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi, Pengembangan Kreativitas Melalui Eksperimen, Pengembangan Keativitas Melalui Proyek, Pengembangan Kreativitas Melalui Musik, serta Pengembangan Kreativitas Melalui Bahasa (Widyasanti et al., 2021). Melalui kegiatan tersebut anak mampu menemukan ide mengenai bahan apa saja yang akan digunakan dalam membuat kalung untuk ibunya. Kegiatan ini sangat mudah untuk dilakukan di rumah melalui pendampingan orang tua. Dengan situasi seperti itu, para orang tua dituntut untuk berperan aktif dalam mengembangkan bakat dan kreativitas peserta didik selama belajar dari rumah. Sehingga pembelajaran dari rumah tetap berlangsung, menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak (Huda, K. & Munastiwi, E. 2020).

Bagi anak-anak, benda apa saja dapat dijadikan permainan. Pada saat bermain anak berinteraksi dengan objek dan mempelajari media tersebut. Objek nyata sangat penting untuk anak belajar. Anak akan mengeksplor media atau benda tersebut sesuai dengan imajinasi anak yang akan dibentuk. Dalam membentuk baiknya guru membawa obyek yang nyata supaya anak dapat berimajinasi dengan sesuai benda. Sebab, apabila imajinasi anak sangat tinggi maka dari itu pendidik harus menerapkan segala sesuatu obyek dalam kegiatan membentuk harus adanya benda yang nyata (Setiawan 2022). dengan bermain peran bisa meningkatkan minat anak dalam belajar sebab bermain peran berhubungan langsung pada keseharian kehidupan sehingga anak-anak tidak gampang merasa bosan saat kegiatan belajar, dapat membantu berkembangnya sosial emosional anak seperti membangun hubungan teman sebaya dan anak dapat mengontrol emosinya. Yunifia , (2023) mengatakan “Dengan bermain peran anak dapat mengenal bentuk emosinya, meningkatkan kepercayaan diri, memahami diri sendiri serta orang lain dan dapat memahami kekurangan kelebihan yang dimilikinya”.

Dengan jiwa kreatif anak akan mampu menyelesaikan masalahnya dengan ide-ide yang kreatif juga. Pada dasarnya kreatifitas adalah salah satu bagian dari bentuk pengembangan kecerdasan seseorang. Anak yang kreatif adalah anak yang cerdas, seperti telah dijelaskan bahwa kreatif adalah kemampuan seseorang dalam berfikir tingkat tinggi (Fitriyanti et al., 2019). Seseorang anak yang kreatif sudah banyak ide, dengan hal tersebut akan semakin besar kesempatan dalam menemukan hal-hal baru. Kelenturan dan fleksibilitas yang mampu melihat dari sudut pandang. Anak yang kreatif memiliki dapat membangkitkan banyak ide yang luar biasa, fleksibilitas yang tidak secara langsung dapat menunjukkan kemudahan untuk mendapatkan informasi. Kemampuan anak dalam mengembangkan kreativitas dengan membuahkan tanggapan yang baik serta mempunyai gagasan yang jarang ditemukan pada orang lain. Anak akan mempunyai cara sendiri dalam mengaplikasikan ide yang berbeda dengan orang yang pada umumnya (Afnita & Zarkasih, 2021). Kreativitas dapat membuat anak

memperoleh kesenangan melalui menciptakan sesuatu yang baru. Untuk mempertajam ide agar berkembang menjadi sebuah kreativitas tentu memerlukan cara maupun strategi yang harus dilakukan. Strategi pengembangan kreativitas anak dapat dikembangkan melalui berbagai hal yakni, Pengembangan kreativitas melalui menciptakan produk (hasta karya), Pengembangan Kreativitas Melalui Imajinasi, Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi, Pengembangan Kreativitas Melalui Eksperimen, Pengembangan Keativitas Melalui Proyek, Pengembangan Kreativitas Melalui Musik, serta Pengembangan Kreativitas Melalui Bahasa (Widyasanti, 2021).

Adapun faktor-faktor pendukung kreativitas anak usia dini adalah: a) Stimulasi dari orang tua. b) Orang tua menyediakan fasilitas untuk anak melakukan kreativitas. c) Dampingi anak dalam melakukan kegiatan kreativitas. Faktor penghambat kreativitas anak usia dini adalah: a) Tidak ada dorongan bereksplorasi. b) Orang tua kurang menstimulus dalam kreativitas untuk anak. c) Orang tua tidak menyediakan fasilitas untuk anak melakukan kreativitas. d) Menyediakan alat permainan edukatif atau bahan-bahan sederhana untuk membuat alat permainan edukatif contoh seperti membuat papan pintar dari kulit kerang (Renawati & Ruyadi, 2021). Pengembangan kreativitas dapat juga dilakukan dengan banyak metode, seperti metode imajinasi, bahasa, sains dan eksperimen, serta IT. Dari karakteristik tersebut dapat kita pahami bahwa betapa beragamnya kepribadian orang yang kreatif. Dimana orang yang kreatif memiliki potensi kepribadian yang positif dan negative (Astuti, 2019).

Menurut Wikaningtyas & Afandi, (2024) seorang guru memiliki peran dalam peran dalam meningkatkan komunikasi anak dengan menggunakan media saat mengajar dan guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk saling bertanya. Ditambahkan oleh Palupi & Watini, (2022) menjelaskan bahwa guru lebih berperan dalam memberikan permainan yang dapat meningkatkan komunikasi anak untuk lebih berinteraksi dalam teman sebayanya dan juga guru menciptakan suasana dalam kelas, dan mengajak anak untuk selalu bertanya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TPA Miftahul Jannah, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Hal ini terlihat dari peningkatan beberapa indikator kreativitas, terutama pada aspek elaborasi yang memperoleh nilai sangat baik. Anak mampu menambahkan detail dalam cerita, memperkaya dialog, serta mengembangkan alur permainan secara lebih kompleks. Meskipun demikian, beberapa indikator seperti keluwesan dan keaslian masih tergolong kurang baik, menunjukkan bahwa sebagian anak masih kesulitan menyesuaikan peran dan

belum berani mengemukakan ide secara mandiri. Secara keseluruhan, nilai rata-rata kreativitas anak sebesar 54 mengindikasikan bahwa bermain peran merupakan metode pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi daya cipta anak, terutama dalam hal imajinasi, ekspresi diri, dan kemampuan mengembangkan cerita. Penelitian ini menegaskan bahwa kegiatan bermain peran perlu terus dirancang secara terstruktur, menarik, dan variatif agar dapat meningkatkan semua aspek kreativitas anak secara merata. Berdasarkan hasil temuan penelitian, disarankan agar pendidik di TPA Miftahul Jannah dapat terus mengembangkan kegiatan bermain peran dengan variasi skenario yang lebih menarik, penggunaan alat peraga yang lebih beragam, serta pemberian kesempatan bagi anak untuk berkreasi secara mandiri. Guru juga perlu memberikan bimbingan khusus untuk meningkatkan keluwesan dan keaslian anak, misalnya dengan memberikan contoh peran baru, memberi ruang bagi anak untuk memilih peran sesuai minat, serta memberikan dorongan agar anak lebih percaya diri dalam menyampaikan ide sendiri. Selain itu, orang tua juga diharapkan dapat berperan aktif memberikan stimulasi kreativitas di rumah melalui permainan sederhana yang melatih imajinasi dan keberanian anak. Dengan kerja sama antara pendidik dan orang tua, kegiatan bermain peran dapat semakin efektif dalam mengembangkan seluruh aspek kreativitas anak secara lebih menyeluruh dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnita, J., & Zarkasih, K. (2021). *Kunci-kunci dalam pengembangan kreativitas anak usia dini*. 5(1), 75–95.
- April, V. N., Eksperimen, K., Panyileukan, B. R. A. A., Bandung, K., & Karmila, M. (2025). 5(2), 479–489.
- Fitriyanti, U. H., Marlina, L., ... (20. Ra, 3(2), 158–175. <https://doi.org/10.19109/ra.v3i2.4796>
- Huda, K., & Munastiwi, E. (2020). *Strategi orang tua dalam mengembangkan bakat dan kreativitas di era pandemi Covid-19*. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(2).
- Jurnal Psikologi Sosial. (2025). 3(4), 4651–4658.
- Khairani, N., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). *Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), Article 5.
- Lubis, M. Y. (2019). *Mengembangkan sosial emosional AUD melalui bermain*. *Generasi Emas*, 2(1), 47. [https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2\(1\).3301](https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301)
- Mardiani & Yetti. (t.t.). *Penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan bahasa anak usia dini*. Diambil 2 Maret 2024 dari <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1729953&val=13365>
- Palupi, R., & Watini, S. (2022). *Penerapan model Atik untuk meningkatkan kognitif anak usia dini melalui permainan tata balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan*. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 621–627.
- Relin, A. E. (2024). *Kreavitas anak usia dini*. [Nama Jurnal Tidak Dicantumkan], 8(1), 253–259.

- Sari, L., & Aulia, P. (2021). *Pengaruh metode bercerita dengan gambar dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak usia dini*. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.35719/gns.v2i2.54>
- Setiawan, D., Hardiyani, I. K., Aulia, A., & Hidayat, A. (2022). Memaknai kecerdasan melalui aktivitas seni: Analisis kualitatif pengembangan kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4507–4518. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2521>
- Suryana, D. (2022). Mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain balok. [Nama Jurnal Tidak Dicantumkan], 5(2), 143–153. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i2.149>
- Widyasanti, N. P., Tinggi, S., Hindu, A., Mpu, N., & Singaraja, K. (2021). Strategi pengembangan kreativitas anak usia dini di masa pandemi.
- Wikaningtyas, A., & Afandi, N. K. (2024). Efektivitas bermain kartu huruf dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5–6 tahun. *Hadlonah: Jurnal Pendidikan dan Pengasuhan Anak*, 5(1), Article 1.
- Yunifia, R. N., Wardhani, J. D., ... (2023). Efektifitas bermain peran terhadap kepercayaan diri anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2163–2176. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4191>.