



## Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Penguasaan Konsep Bilangan Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun di TK Inomata, Kec. Suwawa Selatan

Sri Cindi Patuti<sup>1\*</sup>, Mita Sari<sup>2</sup>, Ravika Latedu<sup>3</sup>, Deliyawati Hairi<sup>4</sup>, Iyutri Ladiku<sup>5</sup>, Indri Handayani H. Dulusea<sup>6</sup>, Dea Prananda<sup>7</sup>

<sup>1-7</sup>PGPAUD, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

[cindypatuti10@gmail.com](mailto:cindypatuti10@gmail.com)<sup>1</sup>, [mita\\_sari@ung.ac.id](mailto:mita_sari@ung.ac.id)<sup>2</sup>, [ravikalatedu@gmail.com](mailto:ravikalatedu@gmail.com)<sup>3</sup>, [delihairi98@gmail.com](mailto:delihairi98@gmail.com)<sup>4</sup>, [iyutriladiku03@gmail.com](mailto:iyutriladiku03@gmail.com)<sup>5</sup>, [indryhndyn0@gmail.com](mailto:indryhndyn0@gmail.com)<sup>6</sup>, [Deaprananda150@gmail.com](mailto:Deaprananda150@gmail.com)<sup>7</sup>

\*Penulis Korespondensi: [cindypatuti10@gmail.com](mailto:cindypatuti10@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to evaluate the impact of role-playing methods on learning interest and number concept mastery in 4-5-year-old children at TK Inomata, Suwawa Selatan District, Bone Bolango Regency. The approach used is a quantitative experimental method with purposive sampling of 8 children, and data collection was carried out through observations of aspects such as enjoyment, focus, activity, and enthusiasm, using a 1-4 scale. The results show that the average learning interest score using the traditional method was only 5.86 (low category), with details: enjoyment 1.71, focus 1.29, activity 1.29, and enthusiasm 1.57. In contrast, the role-playing method of trading/store games showed an average score of 13.86 (very good category), with details: enjoyment 3.57, focus 3.43, activity 3.29, and enthusiasm 3.57. This significant improvement indicates that the role-playing method is more effective in creating interactive, enjoyable, and contextual learning, as well as supporting number comprehension through everyday activity imitation and social skill development. It is recommended to routinely apply this method in early childhood education (PAUD) with adequate teaching aids, as well as involve parents to support the holistic development of children during the golden age.*

**Keywords:** *Early Childhood Education; Early Childhood; Interest in Learning; Number Concepts; Role-Playing Methods*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan mengevaluasi pengaruh metode bermain peran terhadap minat belajar dan penguasaan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Inomata, Kecamatan Suwawa Selatan, Kabupaten Bone Bolango. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan teknik purposive sampling terhadap 8 anak, dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap aspek senang, fokus, aktif, dan semangat, menggunakan skala 1-4. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar dengan metode tradisional hanya mencapai 5,86 (kategori rendah), dengan rincian senang 1,71, fokus 1,29, aktif 1,29, dan semangat 1,57. Sebaliknya, metode bermain peran berdagang/toko-tokoan menunjukkan rata-rata skor 13,86 (kategori sangat baik), dengan rincian senang 3,57, fokus 3,43, aktif 3,29, dan semangat 3,57. Peningkatan signifikan ini mengindikasikan bahwa metode bermain peran lebih efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, serta mendukung pemahaman bilangan melalui imitasi aktivitas sehari-hari dan pengembangan keterampilan sosial. Disarankan untuk menerapkan metode ini secara rutin di PAUD dengan alat peraga yang memadai, serta melibatkan orang tua untuk mendukung perkembangan holistik anak pada masa *golden age*.

**Kata kunci:** Anak Usia Dini; Konsep Bilangan; Metode Bermain Peran; Minat Belajar; PAUD

### 1. LATAR BELAKANG

Anak usia dini sebagai sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0 –8 tahun. Pada masa ini adalah usia keemasan (*The Golden Ages*) yang di mana anak dapat menerima semua rangsangan yang di berikan termasuk dalam hal pendidikan. Pendidikan sebagai usaha sadar untuk menciptakan suatu lingkungan yang memungkinkan perkembangan secara optimal dari potensi yang dibawa sejak lahir (Wardhani, 2023).

Perkembangan pada anak di antaranya yaitu perkembangan kognitif yang merupakan kemampuan seorang anak dalam memahami suatu obyek. Implementasi perkembangan kognitif dalam pembelajaran di antaranya anak harus mempunyai kemampuan dalam pemahaman konsep bilangan (Putri et al., 2022).

Konsep bilangan merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda (Setyaningtyas & Harun, 2020 dalam Yuliandari & Mahyuddin, 2020).

Menurut Reni (2016) mengungkapkan bahwa konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan. Cara-cara yang dapat dilakukan di Taman Kanak-kanak dalam pengenalan konsep bilangan antara lain dengan menggunakan sarana pendukung yang berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Sofyan (2016) menyatakan bahwa Konsep bilangan adalah himpunan benda-benda atau angka yang dapat memberikan sebuah pengertian. Konsep bilangan ini selalu dikaitkan dengan pekerjaan menghubungkan-hubungkan baik benda-benda maupun dengan lambang bilangan (La-sule et al., 2021).

Menurut Hasan (2009) pada usia ini, anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas, mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Anak menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis. Oleh karena itu mengenal konsep bilangan sangat penting bagi anak mengingat matematika atau berhitung selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Upaya pengenalan konsep bilangan anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara, di antaranya dengan metode permainan untuk mengembangkan kemampuan logika matematika. Moeslichatoen (2004) dalam Kristianisa & Praticia (2021) menyatakan bahwa “metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajar anak”. Oleh karenanya metode bermain ini rasanya sangat cocok bila diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

Bermain peran atau bermain tentang kehidupan bukanlah kegiatan mudah, remeh dan sepele seperti anggapan orang dewasa. Menurut Beaty dalam Inten (2017) anak-anak yang sering berlatih dengan permainan drama sering kali mereka yang paling berhasil dalam hidup saat dewasa. Anak-anak yang tidak diperbolehkan atau tidak didorong terlibat dalam permainan itu mungkin merugi saat dewasa, karena mereka kehilangan dasar penting dalam kemampuan sosial, intelektual, dan perilaku kreatif.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati (Siska, 2011).

Bermain peran biasanya dilakukan secara spontan dalam kehidupan anak-anak, tapi ketika adanya arahan dan bimbingan dari seorang guru untuk memainkan sebuah drama yang terstruktur, merupakan pengalaman yang mengesankan bagi anak. Dalam hal ini, bisa menambah dan memperkaya pengetahuan dan kreativitas anak (Rapiatunnisa, 2022). Model ini membantu masing-masing peserta didik untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan masalah dengan bantuan kelompok (Maghfiroh et al., 2020).

Manfaat metode bermain peran (*role playing*) yaitu yang, pertama membangun kepercayaan diri melalui berpura-pura menjadi peran yang diinginkan, dapat membuat anak merasakan sensasi karakter-karakter yang menjadi diperankan sehingga kepercayaan diri meningkat. Kedua mengembangkan kemampuan berbahasa, di mana saat bermain peran anak akan berbicara seperti karakter atau orang yang diperankannya. Hal ini dapat memperluas kosa kata yang dimiliki dan membantu dalam mengulangi dialog yang pernah didengar membuat anak percaya diri dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri, meningkatkan kreativitas dan akal sehingga, memiliki akal yang banyak untuk mencoba membangun dunia impiannya (Utami et al., 2017).

Aktivitas pembelajaran yang dijalankan akan menjadi lebih tepat dan lancar jikalau pendidik bisa memanfaatkan metode bermain peran ini secara benar yang mana perlu disesuaikan terlebih dahulu dengan kondisinya anak yang akan memainkan peran tersebut (Mardiani & Yetti, 2020).

Metode bermain peran ini, mampu menstimulasi agar anak aktif dalam kegiatan dan mempunyai pengalaman langsung sehingga anak mampu mengamati dan memahami secara langsung, yang membuat pengalaman belajarnya terasa lebih nyata (Juniarti et al., 2019).

Penelitian yang dilakukan di TK Inomata, Kec. Suwawa Selatan ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan penguasaan konsep bilangan pada anak usia dini, khususnya kelompok usia 4-5 tahun. Dalam proses pembelajaran tradisional, anak-anak sering kali mengalami kesulitan untuk tetap fokus dan memahami konsep bilangan secara abstrak, sehingga minat belajar mereka cenderung menurun.

Melalui pendekatan bermain peran, anak-anak diajak untuk aktif berpartisipasi dalam situasi imitasi yang relevan dengan konsep bilangan, seperti berdagang, menghitung barang, atau bermain toko-tokoan. Pendekatan ini menunjukkan bahwa anak-anak tidak hanya lebih antusias, tetapi juga mampu menginternalisasi konsep bilangan secara lebih alami dan menyenangkan.

Aktivitas yang interaktif dan melibatkan gerakan tubuh, dialog, serta interaksi sosial membuat anak lebih mudah memahami hubungan kuantitas dan angka dalam konteks sehari-hari. Selain itu, permainan peran juga merangsang kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan komunikasi yang penting untuk perkembangan holistik anak.

Penelitian ini penting karena memberikan bukti empiris bahwa pembelajaran menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kualitas proses belajar serta minat anak terhadap konsep bilangan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan strategi pengajaran yang lebih inovatif dan efektif bagi pendidikan anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan minat serta pemahaman konsep dasar matematika.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen untuk mengetahui pengaruh efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan penguasaan konsep bilangan pada anak usia dini di TK Inomata, Kecamatan Suwawa Selatan, yang terletak di Desa Bondawuna, Kecamatan Suwawa Selatan, Kabupaten Bone Bolango, Provinsi Gorontalo. Pada penelitian ini, peneliti membandingkan minat belajar anak saat mengikuti pembelajaran tradisional dan ketika belajar menggunakan metode bermain peran.

Pada pembelajaran pertama, guru menggunakan pembelajaran tradisional, di mana anak-anak sering kali mengalami kesulitan untuk tetap fokus dan memahami konsep bilangan secara abstrak tanpa bantuan metode khusus. Sedangkan pada pembelajaran kedua, guru menggunakan metode bermain peran berupa situasi imitasi yang relevan dengan konsep bilangan, seperti berdagang, menghitung barang, atau bermain toko-tokoan. Dari dua kegiatan ini, peneliti mengamati perubahan minat belajar dan penguasaan konsep bilangan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Peserta penelitian adalah anak usia 4 sampai dengan 5 tahun, yang berjumlah 8 anak dari kelompok usia tersebut. Pemilihan delapan anak ini menggunakan teknik purpose sampling untuk mengamati secara langsung perubahan perilaku belajar dan pemahaman konsep bilangan secara lebih fokus.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama kegiatan belajar berlangsung. Peneliti memperhatikan aspek-aspek minat belajar seperti rasa senang, fokus anak saat mengikuti kegiatan, keaktifan anak dalam merespon, serta semangat mereka saat menyelesaikan tugas. Selain itu, peneliti mencatat hasil aktivitas anak dalam memahami konsep bilangan dan melakukan dokumentasi untuk memperkuat data pengamatan.

Data yang diperoleh kemudian dihitung dan dibandingkan antara pembelajaran tradisional dan pembelajaran dengan metode bermain peran. Perbandingan ini digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan minat belajar dan penguasaan konsep bilangan yang jelas antara kedua metode tersebut. Hasil akhir penelitian ini menunjukkan seberapa besar pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan penguasaan konsep bilangan dan minat belajar anak di TK Inomata, Kecamatan Suwawa Selatan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Deskripsi Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian di TK Inomata Kec. Suwawa Selatan ditemukan beberapa anak mengalami kesulitan fokus saat pembelajaran tradisional, walaupun demikian mereka masih mampu memahami konsep bilangan secara sederhana. Yang membedakan adalah saat menggunakan metode bermain peran dengan situasi imitasi seperti berdagang dan bermain toko-tokoan, semua anak merasa senang dan aktif terlibat tanpa paksaan dari guru. Kegiatan pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung penguasaan konsep bilangan. Berikut adalah hasil penelitian di TK Inomata Kec. Suwawa Selatan.

Rentang skor minat belajar anak dengan metode pembelajaran tradisional yaitu 1 = Rendah, 2 = Cukup, 3 = Baik, dan 4 = Sangat Baik.

**Tabel 1.** Minat Belajar Anak dengan Metode Pembelajaran Tradisional

No.	Nama Anak	Aspek-Aspek Minat Belajar Anak				Skor Total
		Senang (1-4)	Fokus (1-4)	Aktif (1-4)	Semangat (1-4)	
1	Rama	3	1	1	2	7
2	Yuda	1	1	2	1	5
3	Gio	2	1	1	2	6
4	Biru	2	2	1	2	7
5	Tatyana	1	2	1	1	5
6	Zoya	2	1	1	2	6
7	Aletta	1	1	2	1	5
	<b>Rata-rata</b>	<b>1,71</b>	<b>1,29</b>	<b>1,29</b>	<b>1,57</b>	<b>5,86</b>

Rentang skor minat belajar anak dengan metode bermain peran berdagang dan bermain toko-tokoan yaitu 1 = Rendah, 2 = Cukup, 3 = Baik, dan 4 = Sangat Baik.

**Tabel 2.** Minat Belajar Anak dengan Metode Bermain Peran Berdagang dan Toko-Tokohan

No.	Nama Anak	Aspek-Aspek Minat Belajar Anak				Skor Total
		Senang (1-4)	Fokus (1-4)	Aktif (1-4)	Semangat (1-4)	
1	Rama	4	4	3	3	14
2	Yuda	3	3	3	3	12
3	Gio	4	3	3	4	14
4	Biru	3	3	4	4	14
5	Tatyana	4	4	4	4	16
6	Zoya	4	4	3	4	15
7	Aletta	3	3	3	3	12
<b>Rata-rata</b>		<b>3,57</b>	<b>3,43</b>	<b>3,29</b>	<b>3,57</b>	<b>13,86</b>

Rentang skor perbandingan rata-rata minat belajar anak berdasarkan total penilaian dari empat aspek yaitu senang, fokus, aktif, dan semangat adalah sebagai berikut. Skor 4–6 digolongkan sebagai Rendah, yang menunjukkan anak cukup tertarik sesekali tetapi mudah bosan, fokus kurang stabil, dan aktivitas belajarnya masih minim. Skor 7–9 termasuk kategori Cukup, di mana anak mulai menunjukkan ketertarikan dan semangat yang moderat selama kegiatan berlangsung. Skor 10–12 masuk kategori Baik, menandakan anak tampak menikmati kegiatan, cukup fokus, aktif, dan menunjukkan semangat belajar; sedangkan skor 13–16 masuk kategori Sangat Baik, yang berarti anak sangat antusias, fokus dari awal sampai akhir, aktif bertanya atau menjawab, dan sangat bersemangat mengikuti kegiatan.

**Tabel 3.** Perbandingan Rata-Rata Minat Belajar Anak

Metode Pembelajaran	Rata-Rata Skor Minat Belajar
Pembelajaran Tradisional	<b>5,86</b>
Bermain Peran (Berdagang dan toko-tokoan)	<b>13,86</b>

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa minat belajar anak pada metode bermain peran berdagang dan bermain toko-tokoan lebih tinggi dibandingkan saat menggunakan metode pembelajaran tradisional. Pada metode pembelajaran tradisional, rata-rata skor total minat belajar anak adalah 5,86, yang menunjukkan minat belajar anak masih dalam kategori rendah dengan fokus dan semangat belajar yang kurang stabil. Sedangkan pada metode bermain peran berdagang dan toko-tokoan, rata-rata skor total minat belajar anak meningkat menjadi 13,86, yang masuk kategori sangat baik, menunjukkan anak-anak menjadi lebih senang, fokus, aktif, dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain peran dapat meningkatkan minat belajar anak secara signifikan.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat mempengaruhi penguasaan konsep bilangan pada anak usai 4-5 tahun di TK Inomata Kecamatan Suwawa Selatan. Penggunaan metode pengajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter anak akan dapat memfasilitasi perkembangan potensi, kemampuan anak, sehingga tumbuh perilaku yang positif bagi anak (Mulyani & Maryono, 2018).

Sejalan dengan hal ini, maka faktor guru dalam proses pembelajaran sangatlah menentukan, salah satu faktor yang perlu diperhatikan guru ialah sumber belajar/alat bermain sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi anak dalam kegiatan belajar di kelas (Pendidikan et al., 2015).

Berkaitan dengan peran guru di sekolah, khususnya di taman kanak-kanak, maka dibutuhkan berbagai pendekatan dan metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak, salah satunya adalah metode bermain peran (Rapiatunnisa, 2022).

Dengan menggunakan metode bermain yang tepat dapat meningkatkan minat belajar dan anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena kegiatan bermain melalui belajar dan belajar melalui bermain itu sangat menggembirakan bagi anak (Apriyani, 2021).

Ketika pembelajaran menggunakan metode bermain peran seperti kegiatan berdagang dan toko-tokoan, anak terlihat lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bereksplorasi pada hal baru, mengungkapkan perasaan, berekreasi, dan belajar mendapatkan kesenangan (Purba, 2022).

Metode bermain peran yang diterapkan dalam pengajaran konsep bilangan juga meningkatkan kemampuan anak dalam berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Saat bermain toko-tokoan, anak-anak perlu berdiskusi, bernegosiasi, dan saling membantu, yang turut mendukung perkembangan keterampilan sosial dan bahasa mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat Syafrian (2025) yang menyatakan bahwa bermain peran mengembangkan kemampuan berbahasa dan memperluas kosakata anak melalui interaksi yang terjadi saat bermain.

Pada kegiatan bermain jual beli anak dapat mengenal konsep bilangan dengan cara menukarkan kartu angka yang digunakan sebagai uang dalam permainan tersebut. Anak yang perannya sebagai penjual akan melayani anak yang memegang kartu angka dan mereka dapat belajar konsep bilangan melalui kegiatan membeli/menukarkan barang sesuai jumlah angka yang tertera di kartu angkanya, misalnya anak memegang kartu angka lima,

anak bisa menukarkan kartu angka limanya dengan mengambil benda pada kios (warung) sebanyak lima buah benda.

Sehingga melalui kegiatan bermain peran jual beli anak dapat mengetahui banyaknya benda, lambang bilangan dari banyaknya benda dan mampu menghubungkan benda dengan lambang bilangan (Kristianisa & Praticia, 2021).

Selanjutnya, metode ini juga meningkatkan motivasi dan minat belajar karena memberikan suasana pembelajaran yang bervariasi dan tidak monoton. Anak-anak jadi lebih antusias karena belajar melalui aktivitas yang memadukan aspek kognitif, fisik, dan emosional secara bersamaan. Yuliandari & Mahyuddin (2020) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran dengan bermain peran sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam menyesuaikan peran dengan kondisi dan karakteristik anak sehingga mampu memaksimalkan potensi belajar mereka.

Dengan ranah pembelajaran yang begitu luas, metode bermain peran sangat tepat diterapkan pada anak usia dini yang sedang berada pada masa keemasan perkembangan. Perkembangan kognitif, sosial-emosional, serta fisik anak dapat tercapai secara optimal jika pembelajaran menggunakan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik tumbuh kembang anak. Oleh karenanya, penerapan metode bermain peran layak menjadi pilihan utama dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam mengajarkan konsep matematika dasar seperti bilangan (Wardhani, 2023; Moeslichatoen dalam Kristianisa & Praticia, 2021).

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Hasil penelitian di TK Inomata Kecamatan Suwawa Selatan menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran dengan kegiatan imitasi seperti berdagang dan bermain toko-tokoan secara signifikan meningkatkan minat belajar dan penguasaan konsep bilangan anak usia 4-5 tahun jika dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Data dari tabel menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar anak dengan metode tradisional berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata 5,86, sementara dengan metode bermain peran meningkat drastis menjadi 13,86 yang masuk kategori sangat baik. Aspek senang, fokus, aktif, dan semangat anak pun menunjukkan peningkatan yang signifikan melalui metode ini, memperlihatkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam mendukung pemahaman konsep bilangan serta keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama antar anak. Berdasarkan hasil ini, disarankan agar pendidik di taman kanak-kanak menerapkan metode bermain peran secara rutin dalam pembelajaran, khususnya dalam



pengenalan konsep bilangan, sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial yang mendukung perkembangan holistik mereka. Penting juga untuk menyediakan alat peraga seperti kartu angka dan permainan toko-tokoan yang memadai serta menyesuaikan permainan dengan karakteristik dan kondisi anak agar proses pembelajaran berjalan optimal dan mencegah kebosanan yang dapat terjadi jika pembagian kelompok terlalu banyak seperti di metode tradisional. Selain itu, variasi kegiatan bermain peran perlu dikembangkan untuk menjaga minat dan antusiasme anak dalam belajar. Keterlibatan orang tua juga dianjurkan untuk memperkuat pembelajaran di rumah sebagai bagian dari pendekatan holistik. Penelitian lanjutan dengan sampel yang lebih besar sangat dianjurkan untuk menguji efektivitas metode ini secara lebih luas dan mengadaptasikan strategi yang lebih inovatif bagi pendidikan anak usia dini. Dengan penerapan metode bermain peran yang tepat dan konsisten, diharapkan minat belajar dan penguasaan konsep dasar matematika pada anak usia dini dapat meningkat secara optimal serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

## DAFTAR REFERENSI

- Apriyani, N. (2021). Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126–140. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- Hadis Purba, H. (2022). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al-Mukhlisin Kec. Medan Denai. *Jurnal Raudhah*, 10(1). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v10i1.1654>
- Hetty Mulyani & Maryono. (2018). *Jurnal Paramurobi*, 1(2), 1-2.
- Indik Syahrabanu, R. P. (2023). Metode pembelajaran aktif untuk meningkatkan keterampilan Inten, D. N. (2017). Pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109–120. <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2712>
- Juniarti, F., Jumiati, D., & Ariyanto, A. A. (2019). Mengembangkan kecerdasan interpersonal melalui metode bermain peran pada anak usia dini di RA Al Hidayah Bandung. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(5), 1–6. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i5.p1-6>
- Kristianisa, W., & Praticia, R. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati*, 17(2), 13–31.
- La-sule, S., Wondal, R., & Mahmud, N. (2021). Pemanfaatan media pohon angka untuk mengenal konsep bilangan pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(1), 23–35. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2130>
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di PAUD/KB Al-Munawwarah

- Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51–65.  
<https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>
- Mardiani, L., & Yetti, R. (2020). Penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan bahasa anak usia dini. *Pendidikan Tambusai*, 4(1), 499–504.
- Pendidikan, J., Pendidikan, G., Usia, A., Volume, D., Tahun, N., Metode, P., Melalui, B., Finger, K., Pendidikan, J., Pendidikan, G., Usia, A., Volume, D., & Tahun, N. (2015). *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1).
- Putri, A. M., Hendarwati, E., & Suweleh, W. (2022). Analisis pemahaman konsep bilangan pada anak usia dini melalui model pembelajaran Numbered Head Together. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 1.  
<https://doi.org/10.30651/pedagogi.v8i1.9401>
- Rapiatunnisa, R. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode bermain peran. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(01), 17–26.  
<https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>
- Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. *Edisi Khusus*, 2, 31–37.  
file:///C:/Users/Acer/Downloads/Penerapan\_Metode\_Bermain\_Peran\_Role\_Play.pdf
- Utami, R. W. T., Hanafi, M., & Kriswoyo, P. G. (2017). Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan percaya diri pada anak usia pra sekolah (4-5 tahun) di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten. *The Soedirman Journal of Nursing*, 12(2), 84–92. <https://doi.org/10.20884/1.jks.2017.12.2.694>
- Wardhani, R. D. K. (2023). Dasar pendidikan anak usia dini menuju pendidikan sekolah dasar. *Journal of Early Childhood Education (JECE)*, 4(2), 89–99.  
<https://doi.org/10.15408/jece.v4i2.31039>
- Yuliandari, N., & Mahyuddin, N. (2020). Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini melalui metode Montessori. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 7(2), 74–85.