



Evaluasi Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan *Problem Solving* dan Interaksi Sosial Anak di Satuan PAUD

Maria Selina Elpiani Enji

Universitas Katolik Ruteng Indonesia

elpianienji@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the role-playing method in improving problem-solving skills and social interaction in early childhood education. The study employed a literature review approach by examining and synthesizing recent national and international scientific articles published within the last five years. The findings indicate that the role-playing method is highly relevant to the characteristics of young children's learning, which emphasize play, direct experience, and active participation. Through role-playing activities, children are encouraged to identify simple problems, choose appropriate actions, and explore alternative solutions, thereby supporting the development of problem-solving skills. In addition, role-playing provides meaningful opportunities for children to communicate, cooperate, share, take turns, and respond positively to peers, contributing to the development of social interaction. The effectiveness of this method is influenced by teacher creativity, the availability of learning media, active child participation, and appropriate guidance during play activities. Therefore, the role-playing method can be considered an effective and meaningful learning strategy in early childhood education.

Keywords: *Early Childhood Education, Problem Solving, Role-Playing, Social Interaction.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan interaksi sosial pada pendidikan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur dengan menelaah dan mensintesis berbagai artikel ilmiah nasional dan internasional terbaru yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan bahwa metode bermain peran sangat relevan dengan karakteristik pembelajaran anak usia dini yang menekankan kegiatan bermain, pengalaman langsung, dan partisipasi aktif. Melalui aktivitas bermain peran, anak didorong untuk mengidentifikasi masalah sederhana, memilih tindakan yang tepat, serta mengeksplorasi berbagai alternatif solusi, sehingga mendukung perkembangan kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, bermain peran memberikan kesempatan yang bermakna bagi anak untuk berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, bergiliran, dan merespons teman sebaya secara positif, yang berkontribusi terhadap perkembangan interaksi sosial. Efektivitas metode ini dipengaruhi oleh kreativitas guru, ketersediaan media pembelajaran, partisipasi aktif anak, serta bimbingan yang tepat selama kegiatan bermain berlangsung. Oleh karena itu, metode bermain peran dapat dianggap sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan bermakna dalam pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: *Pendidikan Anak Usia Dini, Pemecahan Masalah, Bermain Peran, Interaksi Sosial.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang berada pada fase pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pada masa keemasan (*golden age*) ini, seluruh aspek perkembangan anak, baik kognitif, bahasa, motorik, sosial, maupun emosional berkembang secara saling berkaitan dan menjadi dasar bagi tahap perkembangan berikutnya. Guna mengoptimalkan seluruh potensi laten tersebut, pendidikan anak usia dini perlu memberikan stimulasi pedagogis yang responsif, kontekstual, dan sesuai dengan tahapan usia agar pertumbuhan anak dapat berjalan secara optimal¹. Salah satu

¹ Rustiyana Rustiyana et al., *Pendidikan Anak Usia Dini* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025),

kemampuan mendasar yang sangat krusial untuk dikembangkan sejak dini adalah kemampuan *problem solving* atau pemecahan masalah. Kemampuan ini bukan sekadar kecakapan kognitif tingkat tinggi, melainkan sebuah keterampilan hidup (*life skill*) yang membantu anak untuk mengenali persoalan di sekitarnya, mencari alternatif penyelesaian, mengambil keputusan sederhana, serta menyesuaikan diri dengan situasi baru yang dinamis. Namun pada realitasnya, kemampuan *problem solving* anak usia dini di lapangan masih sering belum berkembang secara optimal². Kondisi tersebut umumnya disebabkan karena stimulasi dalam kegiatan bermain dan proses pembelajaran di kelas belum diberikan secara maksimal dan terencana.

Selain kemampuan pemecahan masalah, dimensi interaksi sosial juga menempati posisi yang sangat penting dalam konstelasi perkembangan anak usia dini. Interaksi sosial yang positif sangat diperlukan agar anak mampu bekerja sama, berbagi, menunggu giliran, memahami aturan main, menyampaikan pendapat secara asertif, serta membangun hubungan sosial yang harmonis dengan teman sebaya maupun orang dewasa di sekitarnya³. Kemampuan interaksi sosial ini tidak dapat tumbuh dan matang dengan sendirinya seiring bertambahnya usia, melainkan perlu dibina secara sengaja melalui pengalaman belajar langsung yang memberikan kesempatan

² derry Yanuarsa Icha, "Analisis Stimulasi Keterampilan Hidup (Life Skill) Untuk Membangun Karakter Kemandirian Pada Anak Usia Dini" (PhD Thesis, UIN Raden Intan LampUNG, 2025).

³ Andini Sisilia Molo et al., "Pengembangan Buku Panduan Life Skill Edisi Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Pada Mahasiswa," *Jurnal SOMASI (Sosial Humaniora Komunikasi)* 6, no. 1 (2025): 211–19.

seluas-luasnya bagi anak untuk berkomunikasi, bernegosiasi, dan berpartisipasi aktif dalam kelompok kecil. Dalam konteks ini, aktivitas bermain pura-pura (*pretend play*) terbukti memiliki hubungan positif yang sangat kuat dengan kompetensi sosial anak usia tiga sampai delapan tahun, terutama ketika kualitas pendampingan bermainnya dikelola dengan baik⁴. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas bermain yang melibatkan penokohan dan peran sosial dapat menjadi laboratorium sosial yang bermakna bagi perkembangan interpersonal anak.

Pada dasarnya, dunia anak usia dini adalah dunia bermain. Kegiatan bermain bukan sekadar sarana untuk memberikan rasa senang atau pengisi waktu luang bagi anak, melainkan sebuah instrumen belajar natural yang memungkinkan anak mengembangkan kemampuan berpikir, mengeksplorasi bahasa, berinteraksi secara emosional, dan mengelola regulasi diri secara simultan⁵. Salah satu bentuk bermain yang dinilai paling relevan dengan kebutuhan tugas perkembangan anak adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode bermain peran merupakan kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan tokoh, situasi, atau peristiwa tertentu yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka, seperti bermain menjadi

⁴ Dessy Murdianti and Dian Veronika Sakti Kaloeti, "Pengaruh Metode Bermain Pura-Pura (Pretend Play) Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini" (PhD Thesis, Universitas Diponegoro, 2018), <https://eprints.undip.ac.id/68060/>.

⁵ Maulidya Ulfah et al., *Bermain Dan Permainan Fondasi Emas Pendidikan Anak Usia Dini* (Edu Publisher, 2025)

dokter, guru, pedagang, pembeli, atau anggota keluarga⁶. Melalui kegiatan yang imajinatif tersebut, anak tidak hanya sekadar meniru perilaku sosial yang ada di lingkungan sekitarnya, tetapi juga belajar secara aktif untuk memahami sudut pandang orang lain (*perspective-taking*), menyusun alur tindakan yang logis, menyampaikan gagasan, serta menyesuaikan perilaku diri dengan aturan main yang telah disepakati bersama. Secara empiris, aktivitas *pretend play* ini terbukti berpengaruh nyata terhadap keterampilan komunikasi sosial anak⁷. Sementara penguatan kualitas *social pretend play* secara berkelanjutan mampu mendorong perkembangan perilaku prososial dan kelekatan hubungan teman sebaya pada anak prasekolah⁸.

Berbagai literatur ilmiah mutakhir juga menegaskan bahwa metode bermain peran memberikan kontribusi yang masif terhadap perkembangan sosial-emosional anak secara makro. Bermain peran fundamental bagi anak usia dini karena menjadi fondasi utama perkembangan watak sosial, sekaligus memberi ruang yang aman bagi anak untuk bereksperimen dengan berbagai karakter, mengeksplorasi peran sosial orang dewasa, serta mengelola gejala

⁶ Lailatul Rahma Putri, “Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Menanamkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu” (PhD Thesis, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2024), <http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/4153/>.

⁷ Rahman Agus Salim et al., “High Empathy of Early Childhood Grade B Children at Tunas Bangsa Kindergarten, Cipadung: Analysis of Supportive Learning Approaches,” *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies* 8, no. 4 (2025): 1468–80.

⁸ Irfan Nur Amalia et al., “Character Education and Socio-Emotional Development of Early Childhood,” *RESET: Review of Education, Science, and Technology* 1, no. 2 (2025): 65–82.

emosi mereka⁹. Penggunaan model *role playing* di kelas terbukti efektif dalam mendongkrak kemampuan sosial-emosional anak, khususnya dalam aspek krusial seperti menaati aturan kolektif dan melatih kesabaran untuk menunggu giliran¹⁰. Selain itu, metode bermain peran ini mampu mengeskalasi keterampilan sosial anak secara komprehensif, seperti keterampilan bekerja sama dalam tim, membangun komunikasi dua arah yang santun, mengendalikan impuls diri, menumbuhkan rasa empati, mematuhi kesepakatan, serta menghargai eksistensi orang lain¹¹. Rentetan temuan ilmiah tersebut memperlihatkan secara jelas bahwa bermain peran memiliki nilai edukatif dan teoretis yang sangat kuat untuk mengonstruksi kemampuan interaksi sosial anak sejak dini.

Berdasarkan kesenjangan (*gap*) antara potensi teoretis dan realitas praktis tersebut, maka menjadi sangat urgen dan penting untuk melakukan sebuah kajian mendalam mengenai efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* dan interaksi sosial anak usia dini pada pendidikan PAUD. Kajian ini diharapkan dapat memberikan pemetaan ilmiah yang komprehensif sejauh mana metode ini dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif, terukur, dan relevan

⁹ Mada Putri Nadia, “Penerapan Metode Bermain Peran Makro Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Tk Purnama Sukarame Bandar Lampung” (PhD Thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2023),

¹⁰ Haryawati Hasan et al., “Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Model Role Playing,” *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal* 2, no. 3 (2024): 339–47.

¹¹ Rizkiyatul Musthofiyah et al., “Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun,” *Aulad: Journal on Early Childhood* 8, no. 1 (2025): 20–30.

dalam mengoptimalkan seluruh dimensi perkembangan anak di era modern.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode telaah pustaka (*literature review* atau studi literatur). Metode ini dipilih untuk mengintegrasikan, menyintesis, dan mengevaluasi secara kritis berbagai temuan empiris dari penelitian-penelitian terdahulu mengenai efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* dan interaksi sosial anak usia dini. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data sekunder yang diperoleh dari artikel ilmiah bereputasi, buku teks, prosiding seminar ilmiah, serta dokumen akademis lainnya yang relevan dengan lokus kajian pada pendidikan anak usia dini (PAUD).

Proses pengumpulan data dilakukan secara sistematis dan terstruktur melalui teknik penelusuran digital (*database searching*) pada beberapa mesin pencari jurnal ilmiah, seperti Google Scholar, ScienceDirect, DOAJ, dan Garuda. Penelusuran dokumen dilakukan dengan mengombinasikan kata kunci (*keywords*) berbasis boolean, antara lain: "metode bermain peran", "role playing", "problem solving anak usia dini", "pemecahan masalah", dan "interaksi sosial PAUD". Untuk menjaga kebaruan (*novelty*) dan aktualitas teoretis dari hasil analisis, literatur yang dikumpulkan dibatasi secara ketat pada dokumen ilmiah yang diterbitkan dalam rentang waktu lima tahun terakhir (periode 2021–2026).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Hasil telaah literatur secara konsisten menunjukkan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu instrumen pedagogis yang sangat relevan diterapkan pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan karakteristik dasarnya selaras dengan kodrat belajar anak yang bertumpu pada aktivitas bermain, akumulasi pengalaman langsung, serta keterlibatan motorik-kognitif secara aktif. Di dalam ekosistem pendidikan anak usia dini (PAUD), bermain peran mengakomodasi ruang imajinasi anak untuk mengadopsi, mereplikasi, dan memerankan berbagai situasi kontekstual yang dekat dengan realitas keseharian mereka, seperti halnya peran guru, dokter, pedagang, pembeli, maupun anggota keluarga.

Melalui visualisasi lakon tersebut, anak-anak tidak sekadar menghabiskan waktu bermain, melainkan sedang menempuh proses internalisasi dalam memahami peran sosial, batasan aturan kelompok, pola komunikasi verbal-nonverbal, serta jalinan relasi antarmanusia secara konkret. Konstruksi teoretis ini sejalan dengan temuan ilmiah yang menegaskan bahwa aktivitas bermain pura-pura (*pretend play*) memiliki korelasi linear yang positif terhadap pembentukan kompetensi sosial anak usia 3 hingga 8 tahun, sehingga aktivitas bermain imajinatif wajib diposisikan sebagai pilar penting dalam kurikulum anak usia dini¹².

Lebih jauh lagi, metode bermain peran di dalam kelas PAUD berfungsi sebagai strategi rekonstruksi pengetahuan lewat pengalaman sosial yang bermakna. Implementasi *pretend play*

¹² Yenda Puspita, *BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI* (CV. Ruang Tentor, 2025),

terbukti memberikan pengaruh yang masif terhadap penguatan keterampilan komunikasi sosial anak¹³. Melalui aktivitas interaktif ini, anak dilatih secara alamiah untuk mencerna instruksi kolektif, memilah dan menggunakan kosakata yang relevan dengan tokoh yang diperankan, menaati regulasi permainan, serta mengonstruksi bentuk interaksi yang dinamis dengan teman sebaya. Dengan demikian, metode ini melampaui sekat aktivitas rekreatif belaka, melainkan bertransformasi menjadi media pembelajaran yang kokoh untuk menyokong perkembangan linguistik dan relasional anak.

Di samping itu, telaah mendalam terhadap literatur mutakhir mengonfirmasi bahwa bermain peran memberikan kontribusi substansial terhadap kapasitas kognitif dan pembentukan perilaku adaptif. Metode bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap fluktuasi perkembangan kognitif anak usia dini¹⁴. Fenomena ini diperkuat oleh pembuktian empiris bahwa aktivitas bermain peran makro secara berkala berkontribusi nyata dalam mendongkrak perilaku adaptif anak usia 5 sampai 6 tahun di dalam kelas.

Sinergi kedua temuan tersebut memperlihatkan bahwa bermain peran mampu menuntun anak untuk memetakan situasi problematik, menyelaraskan tindakan fisik dengan skenario peran, dan berpartisipasi aktif dalam pengalaman belajar berbasis konteks.

¹³ Susi Wardani, “Penerapan Kegiatan Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Di Tk Al Ishlah Kota Semarang” (PhD Thesis, Universitas Ivet, 2025),

¹⁴ Muhammad Alfarizi and Novita Loka, “Peran Penting Orang Tua Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Edukatif,” *Bunayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2025): 28–37.

Karakteristik bermain peran yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan inilah yang membedakannya dengan metode instruksional konvensional. Kenaikan kualitas *social pretend play* terbukti memberikan sumbangsih besar bagi perkembangan interpersonal anak prasekolah¹⁵. Kebermaknaan metode ini akan berada pada titik puncaknya apabila guru mampu mengondisikan kualitas interaksi sosial dalam permainan melalui manajemen aktivitas yang rapi, penyediaan material bermain yang representatif, serta stimulasi keterlibatan anak secara total.

Dalam tataran praktis di lembaga PAUD, tingkat kecakapan dan fasilitasi guru menjadi determinan utama keberhasilan implementasi metode ini. Model *role playing* terbukti efektif dalam mematangkan kemampuan sosial-emosional anak, khususnya pada indikator krusial seperti kepatuhan terhadap aturan main dan kemampuan mengendalikan diri untuk menunggu giliran. Guru dituntut untuk mendesain arsitektur bermain peran secara terencana, mulai dari penentuan tema yang akrab dengan dunia anak, distribusi peran yang adil, penyediaan media stimulasi, hingga pemberian bimbingan (*scaffolding*) yang melekat sepanjang permainan berlangsung.

Pelaksanaan bermain peran yang terstruktur dapat dijadikan cetak biru (*rujukan*) untuk mengeskalisasi keterampilan sosial-emosional anak, meskipun dalam penerapannya pendidik masih kerap terbentur oleh tantangan klasik berupa keterbatasan alokasi

¹⁵ Rosa Imani Khan and Linda Dwiyantri, "Pretend Play Untuk Melatih Soft Skill Anak," *SENASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"* 1, no. 1 (2020).

waktu dan minimnya kuantitas guru pendamping di kelas¹⁶. Namun, potensi edukatif dari bermain peran sebagai sarana pembentukan karakter sosial anak tetap tidak terbantahkan. Aktivitas ini terbukti ampuh dalam melatih anak untuk bekerja sama, membangun interaksi yang sehat, mengendalikan impuls negatif, menumbuhkan rasa empati, serta menghargai eksistensi sesama temannya. Pengalaman langsung melalui aktivitas bermain yang menyenangkan ini bertindak sebagai fondasi kokoh bagi pembentukan perilaku prososial anak di masa depan.

Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan *Problem Solving* dan Interaksi Sosial

Sintesis menyeluruh terhadap berbagai dokumen ilmiah membuktikan bahwa metode bermain peran merupakan sebuah pendekatan hibrida yang sangat efektif dalam mengeskalisasi kemampuan *problem solving* dan interaksi sosial anak usia dini secara simultan¹⁷. Keunggulan ganda ini berakar pada struktur internal bermain peran yang menuntut anak mengaktifkan fungsi kognitif (berpikir taktis mencari solusi) sekaligus fungsi psikososial (berkomunikasi dan bekerja sama) dalam satu helai aktivitas yang sama. Karakteristik ini memberikan kesempatan emas bagi anak untuk mengalami, merasakan, dan menguji langsung penyelesaian

¹⁶ Sahada Harahap, "Implementasi Bermain Peran Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di PAUD Darul Muttaqin Desa Balakka Kecamatan Padang Bolak Julu Kabupaten Padang Lawas Utara" (PhD Thesis, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, 2023), <http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/9276>.

¹⁷ ASYKURINA BILLA INTAN, "Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Di TK Purnama Bandar Lampung" (PhD Thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2023), <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/28075>.

masalah nyata di bawah atmosfer bermain yang bermakna¹⁸. Realitas ini diperkuat oleh rentetan kajian eksperimental yang menunjukkan bahwa tingginya kualitas *social pretend play* merupakan prediktor kuat bagi lahirnya kompetensi sosial yang matang dan hubungan teman sebaya yang sehat pada anak prasekolah.

Ditinjau dari ranah kognitif, efektivitas bermain peran dalam melejitkan *problem solving* bersumber pada pemosisian anak sebagai agen pembuat keputusan (*decision-maker*). Anak dipaksa berpikir secara aktif demi mempertahankan konsistensi alur cerita permainan agar tidak bubar di tengah jalan. Kapasitas pemecahan masalah anak akan berkembang secara pesat ketika mereka disuguhi tantangan bermain yang kaya akan stimulasi edukatif di dalam kelas. Proses penalaran ini akan berjalan jauh lebih intensif apabila mendapatkan dukungan teknis dari guru lewat pengajuan pertanyaan-pertanyaan reflektif yang menantang anak menguraikan argumentasi dan berspekulasi dengan alternatif jalan keluar yang baru.

Sementara dari ranah interaksi sosial, efektivitas metode ini bertumpu pada penyediaan panggung komunikasi yang natural bagi anak untuk berlatih mengikis sifat egosentrisnya melalui pembagian peran, kegiatan saling berbagi properti, dan penghormatan terhadap hak teman main. Berbagai studi kuantitatif yang menguji dampak *role playing* terhadap dinamika emosi anak mengonfirmasi adanya pengaruh positif yang signifikan. Desain bermain peran yang

¹⁸ Syafitri Suci, "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Di Tk Harapan Ibu, Bandar Lampung" (Phd Thesis, UIN Raden Intan Lampung, 2024), <https://Repository.Radenintan.Ac.Id/36631/>.

terstruktur rapi dapat dijadikan panduan utama untuk mengonstruksi kecerdasan sosial-emosional makro anak, sekalipun dalam aplikasi riilnya para guru masih sering mengeluhkan minimnya waktu pelaksanaan dan keterbatasan personel pengajar di kelas PAUD¹⁹.

Keunggulan mutlak dari metode bermain peran ini justru terletak pada kemampuannya dalam mengintegrasikan dua poros perkembangan anak—kognitif dan sosial—secara padu dan tidak terfragmentasi. Anak yang difasilitasi dengan bermain peran tidak sekadar belajar memecahkan masalah secara individualis, melainkan dilatih untuk menuntaskannya secara kolaboratif (*cooperative problem-solving*). Di sepanjang permainan, anak menjalani latihan intensif dalam mematuhi regulasi kelompok, meredam luapan emosi, membaca kode ekspresi lawan main, serta menjaga ritme permainan lewat proses negosiasi sosial yang demokratis. Oleh karena itu, derajat efektivitas metode ini tidak boleh diukur secara dangkal hanya dari produk akhir yang kasat mata, melainkan harus ditinjau dari kedalaman proses belajar dan kualitas transaksi sosial yang terajut mesra selama anak-anak melakoni perannya.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Metode Bermain Peran

Hasil analisis isi (*content analysis*) menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan implementasi metode bermain peran di ruang kelas PAUD ditentukan oleh jalinan rumit antara faktor-faktor

¹⁹ Yuni Afia Rachman, “Penerapan Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Tk An-Nahla Kelompok A Desa Kalisuren Kecamatan Tajurhalang Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat” (PhD Thesis, UNUSIA, 2024), <https://repository.unusia.ac.id/id/eprint/793/>.

akselerator (pendukung) dan faktor-faktor inhibitor (penghambat) yang berkelindan di lapangan. Faktor pendukung utama yang memegang kendali kualitas metode ini meliputi kedalaman skenario permainan yang dibangun, tingkat antusiasme partisipasi anak, kualitas pendampingan guru, serta ketersediaan media penunjang yang variatif. Hubungan antara *pretend play* dengan pencapaian kompetensi sosial anak dipastikan akan jauh lebih solid dan bermakna ketika kualitas manajemen permainan yang dirancang berada pada kategori yang baik²⁰.

Di antara seluruh faktor pendukung yang ada, posisi guru sebagai fasilitator dan kreator utama menempati urutan tertinggi. Dalam menguji efektivitas metode ini, peran guru tidak boleh berhenti pada tahap mekanis seperti membagikan properti atau menentukan judul tema, melainkan harus masuk ke dalam esensi pemberian *scaffolding* yang dinamis agar anak mampu merawat konsistensi peran dan memetik hikmah edukatif dari lakon yang dimainkan. Konsep *guided pretend play* (permainan pura-pura terbimbing) yang dikomandoi guru secara terarah terbukti mampu memperluas spektrum peluang belajar anak secara akseleratif.

Namun, potret kontras di lapangan menunjukkan bahwa guru-guru masih kerap didera kendala berupa sempitnya alokasi waktu, minimnya apresiasi kelembagaan, serta nihilnya panduan operasional yang jelas untuk mengeksekusi pembelajaran berbasis bermain ini secara esensial. Kondisi ini menandakan bahwa

²⁰ heri Yogo Prayadi, Pengembangan Model Aktivitas Fisik Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Taman Kanak-Kanak, n.d., accessed June 1, 2026,

kompetensi pedagogis guru dan kualitas *scaffolding* merupakan jangkar utama penentu keberhasilan metode bermain peran.

Sebaliknya, dari sisi faktor penghambat, hasil penelaahan mengidentifikasi beberapa kerikil tajam yang berpotensi mereduksi keampuhan metode bermain peran ini. Hambatan utama yang paling sering dikeluhkan oleh para praktisi PAUD di lapangan adalah keterbatasan durasi waktu pembelajaran dan defisitnya jumlah guru pendamping di dalam kelas. Ketiadaan guru pendamping berakibat pada pecahnya fokus pengawasan, sehingga jalannya bermain peran menjadi tidak terstruktur, interaksi sosial anak luput dari fasilitasi, konflik antar-anak tidak terdampingi, dan pada akhirnya target capaian pembelajaran gagal direkognisi secara utuh.

Hambatan laten lainnya adalah minimnya ketersediaan buku panduan praktis penuntun aplikasi serta rendahnya frekuensi program pelatihan profesional bagi guru. Pendidik di level PAUD sejatinya telah memiliki kesadaran untuk merencanakan metode bermain demi mendongkrak berbagai domain perkembangan anak, namun mereka mengakui masih sangat membutuhkan pasokan dukungan profesional dan pelatihan klinis agar dapat menerapkan ragam variasi bermain secara presisi di kelas.

Kesiapan mental guru, kedalaman pemahaman pedagogis berbasis bermain, serta fleksibilitas dukungan kurikulum makro menjadi variabel penentu keberlanjutan tradisi bermain peran di institusi PAUD. Tanpa adanya jaminan pelatihan, ketersediaan modul panduan yang baku, dan komitmen kuat dari pihak pengelola

lembaga, metode bermain peran hanya akan menjadi aktivitas selingan yang kehilangan daya magis edukatifnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil telaah literatur dan pembahasan yang mendalam, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) merupakan strategi pembelajaran yang sangat relevan, efektif, dan esensial untuk diterapkan dalam ekosistem pendidikan anak usia dini (PAUD). Metode ini selaras dengan karakteristik kodrati belajar anak yang menekankan pada aktivitas bermain, akumulasi pengalaman langsung, serta keterlibatan motorik-kognitif secara aktif. Melalui aktivitas bermain peran, anak-anak memperoleh kesempatan untuk mereplikasi situasi yang dekat dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga mentransformasikan proses pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret, bermakna, dan menyenangkan bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

Alfarizi, Muhammad, and Novita Loka. "Peran Penting Orang Tua Dalam Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Edukatif." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2025): 28–37.

Amalia, Irfa Nur, Fajar Indarsih, and Fatqurhohman Fatqurhohman. "Character Education and Socio-Emotional Development of Early Childhood." *RESET: Review of Education, Science, and Technology* 1, no. 2 (2025): 65–82.

Harahap, Sahada. "Implementasi Bermain Peran Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di

- PAUD Darul Muttaqin Desa Balakka Kecamatan Padang Bolak Julu Kabupaten Padang Lawas Utara.” PhD Thesis, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, 2023. <http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/9276>.
- Hasan, Haryawati, Sadaruddin Sadaruddin, and Nasaruddin Nasaruddin. “Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Model Role Playing.” *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal* 2, no. 3 (2024): 339–47.
- ICHA, DERRY YANUARSII. “ANALISIS STIMULASI KETERAMPILAN HIDUP (LIFE SKILL) UNTUK MEMBANGUN KARAKTER KEMANDIRIAN PADA ANAK USIA DINI.” PhD Thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2025. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/41225>.
- INTAN, ASYKURINA BILLA. “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Di TK Purnama Bandar Lampung.” PhD Thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2023. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/28075>.
- Khan, Rosa Imani, and Linda Dwiyaniti. “Pretend Play Untuk Melatih Soft Skill Anak.” *SENASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"* 1, no. 1 (2020).
- Molo, Andini Sisilia, Salim Korompot, and Nurul Maulida Alwi. “PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN LIFE SKILL EDISI MENINGKATKAN KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING PADA MAHASISWA.” *Jurnal SOMASI (Sosial Humaniora Komunikasi)* 6, no. 1 (2025): 211–19.
- Murdianti, Dessy, and Dian Veronika Sakti Kaloeti. “Pengaruh Metode Bermain Pura-Pura (Pretend Play) Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini.” PhD Thesis, Universitas Diponegoro, 2018. <https://eprints.undip.ac.id/68060/>.

Musthofiyah, Rizkiyatul, Mustakimah Mustakimah, and Sofa Muthohar. “Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun.” *Aulad: Journal on Early Childhood* 8, no. 1 (2025): 20–30.

Nadia, Mada Putri. “Penerapan Metode Bermain Peran Makro Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Tk Purnama Sukarame Bandar Lampung.” PhD Thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2023. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/23921>.

PRAYADI, HERI YOGO. *PENGEMBANGAN MODEL AKTIVITAS FISIK BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA TAMAN KANAK-KANAK*. n.d. Accessed June 1, 2026. https://eprints.uny.ac.id/83015/1/fulltext_heri%20yogo%20prayadi_20708261004.pdf.

Puspita, Yenda. *BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI*. CV. Ruang Tentor, 2025. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=8HyFEQAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=aktivitas+bermain+pura-pura+\(pretend+play\)+memiliki+korelasi+linear+yang+positif+terhadap+pembentukan+kompetensi+sosial+anak+usia+3+hingga+8+tahun,+sehingga+aktivitas+bermain+imajinatif+wajib+diposisikan+sebagai+pilar+penting+dalam+kurikulum+anak+usia+dini&ots=uPYvcWetqG&sig=T-dggey3oxkHqiZQSXVnfgLqo2k](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=8HyFEQAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=aktivitas+bermain+pura-pura+(pretend+play)+memiliki+korelasi+linear+yang+positif+terhadap+pembentukan+kompetensi+sosial+anak+usia+3+hingga+8+tahun,+sehingga+aktivitas+bermain+imajinatif+wajib+diposisikan+sebagai+pilar+penting+dalam+kurikulum+anak+usia+dini&ots=uPYvcWetqG&sig=T-dggey3oxkHqiZQSXVnfgLqo2k).

Putri, Lailatul Rahma. “IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DALAM MENANAMKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK KEMALA BHAYANGKARI 26 KOTA BENGKULU.” PhD Thesis, UIN FATMAWATI SUKARNO BENGKULU, 2024. <http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/4153/>.

- Rachman, Yuni Afia. “PENERAPAN BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TK AN-NAHLA KELOMPOK A DESA KALISUREN KECAMATAN TAJURHALANG KABUPATEN BOGOR PROVINSI JAWA BARAT.” PhD Thesis, UNUSIA, 2024. <https://repository.unusia.ac.id/id/eprint/793/>.
- Rustiyana, Rustiyana, Mutoharoh Mutoharoh, Farida Husin, et al. *Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=ob1_EQA_AQBAJ&oi=fnd&pg=PA24&dq=Guna+mengoptimalkan+s eluruh+potensi+laten+tersebut,+pendidikan+anak+usia+din i+perlu+memberikan+stimulasi+pedagogis+yang+responsif ,+kontekstual,+dan+sesuai+dengan+tahapan+usia+agar+pe rtumbuhan+anak+dapat+berjalan+secara+optimal&ots=002 LQJuN3w&sig=yyqTzwwMyrau05C6bPBu4CfSZvs.
- Salim, Rahman Agus, Muhammad Ali, and Asep Nurshobah. “High Empathy of Early Childhood Grade B Children at Tunas Bangsa Kindergarten, Cipadung: Analysis of Supportive Learning Approaches.” *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies* 8, no. 4 (2025): 1468–80.
- SUCI, SYAFITRI. “MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DI TK HARAPAN IBU, BANDAR LAMPUNG.” PhD Thesis, UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2024. <https://repository.radenintan.ac.id/36631/>.
- Ulfah, Maulidya, Cucu Sopiah, and Nurzini Fazilet. *Bermain Dan Permainan Fondasi Emas Pendidikan Anak Usia Dini*. Edu Publisher, 2025. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=AoGPEQA>

AQBAJ&oi=fnd&pg=PA73&dq=dunia+anak+usia+dini+a
dalam+dunia+bermain.+Kegiatan+bermain+bukan+sekadar
+sarana+untuk+memberikan+rasa+senang+atau+pengisi+w
aktu+uang+bagi+anak,+melainkan+sebuah+instrumen+bel
ajar+natural+yang+memungkinkan+anak+mengembangkan
+kemampuan+berpikir,+mengeksplorasi+bahasa,+berintera
ksi+secara+emosional,+dan+mengelola+regulasi+diri+seca
ra+simultan&ots=xt5bt9EkuM&sig=qfeXQyahN8EjNhp3
WLP8Lk_UGZM.

Wardani, Susi. "PENERAPAN KEGIATAN BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA
EKSPRESIF ANAK DI TK AL ISHLAH KOTA
SEMARANG." PhD Thesis, Universitas Ivet, 2025.
[https://eprint.ivet.ac.id/id/eprint/1335/2/BAB%20I-
II%20SUSI%20WARDANI.pdf](https://eprint.ivet.ac.id/id/eprint/1335/2/BAB%20I-II%20SUSI%20WARDANI.pdf).