

## **Pengaruh Model *Roleplay* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Di TK PGRI 33 Korleko**

**Subuhiah<sup>1</sup>, Lalu Awaludin Akbar<sup>2</sup>**

IAI Hamzanwadi Pancor Lombok Timur

**Email:** [subuhiah90@gmail.com](mailto:subuhiah90@gmail.com), [awaludinakbar1@gmail.com](mailto:awaludinakbar1@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh yang ditimbulkan pada penerapan strategi pengajaran model *roleplay* dalam mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik usia dini di TK PGRI 33 Korleko dengan menggunakan peserta didik pada anak-anak di kelompok usia B rentang berusia 5–6 tahun sebanyak 20 peserta didik, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui dua siklus, yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi serta dokumentasi. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan model *roleplay* dapat meningkatkan motivasi belajar anak secara signifikan, hal itu ditunjukkan melalui peningkatan indikator keaktifan, rasa ingin tahu, dan partisipasi. Di siklus awal, tercatat bahwa sebanyak 55% dari total 20 peserta didik terlibat aktif, sementara itu pada siklus kedua menunjukkan 87% dari 20 anak terlibat aktif dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian, model *roleplay* direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk mendorong peningkatan motivasi belajar pada tingkat pendidikan anak usia dini.

**Kata Kunci:** *roleplay, motivasi belajar*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap penting dalam membangun dasar pengetahuan, pembentukan karakter, serta perkembangan kemampuan sosial dan emosional. Di masa keemasan ini, anak menunjukkan kemajuan perkembangan yang sangat cepat baik secara fisik maupun mental, sehingga setiap stimulasi yang diterima akan sangat berdampak terhadap kemampuan dan kebiasaan mereka selanjutnya. Salah satu prasyarat utama dalam mencapai perkembangan optimal adalah terbangunnya motivasi belajar sejak usia dini, dimana hal ini dapat memacu anak untuk aktif mengeksplorasi lingkungan, merasa tertantang, dan rajin belajar (Gustin Maripi, 2023).

Motivasi belajar pada anak usia dini umumnya bersifat intrinsik, yaitu dorongan yang tumbuh dari dalam diri anak, seperti rasa ingin tahu terhadap hal baru, kesenangan dalam interaksi sosial, serta keinginan untuk mencoba dan memahami hal-hal di sekitarnya (Fitriyani, Kamsiyati, & Pudyaningtyas, 2024). Anak dengan motivasi yang tinggi akan lebih mudah terlibat dalam proses pembelajaran, mempertahankan perhatian lebih lama, dan memiliki ketahanan dalam menghadapi tantangan. Sayangnya, praktik pembelajaran di

banyak lembaga PAUD seperti TK PGRI 33 Korleko masih didominasi oleh metode tradisional yang berpusat di guru dan monoton, sehingga anak-anak hanya pasif mengikuti instruksi tanpa ada kesempatan untuk mengekspresikan diri atau belajar melalui pengalaman aktif. Kondisi ini juga diperkuat oleh Budiarti (2024) yang mengungkapkan bahwa metode pendekatan belajar yang tidak selaras dengan cara belajar anak usia dini akan mengurangi motivasi dan partisipasi mereka.

Sebagai langkah alternatif, model roleplay atau bermain peran mulai banyak diangkat sebagai solusi pembelajaran aktif yang menyenangkan dan menyasar berbagai domain perkembangan anak, mulai dari bahasa, sosial, emosional, hingga kognitif. Hiburan dalam bentuk skenario peran memungkinkan anak untuk belajar melalui pengalaman simbolik, memperkaya kosakata, dan melatih kemampuan ekspresi. Haryawati, Sadaruddin, dan Nasaruddin (2022) menunjukkan bahwa roleplay dapat meningkatkan keberanian anak untuk menyampaikan ide serta memperkuat interaksi sosial dalam kelompok.

Selain itu, kemampuan bahasa anak turut berkembang melalui kerja sama dialogis saat mereka bermain peran. Winarti dan Fitri (2022) dalam penelitian mereka mengungkapkan bahwa anak dapat menunjukkan peningkatan kosakata dan ketepatan penggunaan kalimat setelah rutin melakukan kegiatan roleplay. Pada konteks dilakukan secara berkelompok, anak akan belajar bergiliran, mendengarkan teman, serta menghormati aturan bermain, yang penting untuk perkembangan sosial dan emosional. Hal ini diperkuat oleh Valentina dan Sujana (2021) yang menekankan bahwa roleplay bukan hanya sekadar bermain, tetapi juga sarana pembelajaran nilai-nilai kebersamaan, tanggung jawab, dan etika sosial.

Metode roleplay juga tercantum dalam prinsip pembelajaran aktif Kurikulum Merdeka karena mampu menciptakan suasana kelas yang dinamis, kreatif, dan inspiratif. Konadi dan Rambe (2022) menegaskan bahwa melalui roleplay, proses belajar menjadi lebih nyata dan memotivasi, karena anak merasakan bahwa kegiatan tersebut memiliki relasi langsung dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, bermain toko-tokoan mendorong anak untuk belajar berhitung, berbicara, dan belajar sopan santun dalam berinteraksi.

Selain mendorong motivasi dan kemampuan komunikasi, model roleplay juga efektif untuk menumbuhkan kepercayaan diri anak usia dini. Widyatama, Elnawati, dan Ashshidiqi (2024) dalam penelitian mereka menemukan bahwa anak yang dilibatkan dalam kegiatan simulasi sosial seperti menjadi dokter, guru, atau pembicara, menunjukkan peningkatan keberanian untuk tampil di depan kelompok, berbagi ide, dan menyampaikan pendapat. Ini menunjukkan peran penting roleplay dalam membantu anak mengelola kecemasan sosial dan membentuk karakter positif.

Untuk memastikan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan, Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipandang sebagai metode yang sesuai. PTK memberi kesempatan bagi guru dan peneliti untuk merefleksikan praktik kelas, merancang pembaruan, dan mengevaluasi hasilnya secara sistematis. Yulianeta, Faisol, dan Hazarika (2024) menekankan bahwa PTK dapat menggali kendala nyata di kelas dan mendorong guru mengevaluasi dampak strategi seperti roleplay terhadap motivasi dan perkembangan anak.

Penelitian-penelitian terdahulu semakin menguatkan kesesuaian model roleplay dan pendekatan PTK. Budiarti (2024) dalam Jurnal PTK menunjukkan bahwa intervensi roleplay signifikan meningkatkan motivasi dan motivasi berprestasi anak. Selain itu, mahasiswa penelitian pada PAUD selama masa Pembelajaran dari Rumah (LPH) oleh Nuryati dkk. (2022) menemukan bahwa roleplay virtual tetap dapat mendorong minat dan capaian belajar melalui interaksi digital. Hal ini menegaskan fleksibilitas metode untuk dipakai dalam berbagai kondisi dan situasi pembelajaran.

Peneliti lain seperti Okta, Maharari, dan Prayogo (2024) menemukan bahwa roleplay meningkatkan kemampuan bicara, terutama dalam panjang tutur, kejelasan suara, dan keberanian berbicara di depan kelompok. Fitriyani dkk. (2024) memperkuat bahwa kosakata peserta didik berusia 5–6 tahun mampu meningkat melebihi 30% setelah peran-profesi rutin. Lebih jauh, Maghfiroh, Usman, dan Nisa (2020) menemukan peningkatan signifikan pada aspek sosial emosional anak setelah memasukkan metode roleplay dalam rutinitas harian di PAUD.

Mengacu pada penelitian-penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model roleplay yang diimplementasikan melalui siklus PTK bukan hanya sekadar mendorong peningkatan motivasi belajar, tetapi juga mendukung perkembangan bahasa, sosial, emosional, kognitif, dan karakter anak. Oleh sebab itu, penelitian ini akan merancang dan menerapkan model roleplay secara sistematis di TK PGRI 33 Korleko sebagai langkah untuk mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik usia dini. Fokus utama pada penelitian ini menguji perubahan indikator motivasi belajar peserta didik seperti keaktifan, kepercayaan diri, antusiasme, dan kemampuan berkomunikasi sebelum dan sesudah intervensi roleplay dalam dua siklus tindakan.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan dalam penalitan ini mengadopsi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. PTK dipilih karena mampu memberikan ruang reflektif bagi guru dalam memperbaiki praktik pembelajaran secara langsung di kelas. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan pengumpulan data secara sistematis berdasarkan kondisi nyata pembelajaran, sehingga dapat diketahui secara spesifik efektivitas model roleplay terhadap peningkatan motivasi belajar anak (Yulianeta, Faisol, & Hazarika, 2024).

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI 33 Korleko yang berlokasi di Kecamatan Labuhan Haji, Kabupaten Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian ini anak-anak di kelompok usia B rentang berusia 5–6 tahun sebanyak 20 peserta didik, yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan. Seluruh anak dijadikan partisipan karena memiliki latar belakang dan pengalaman pembelajaran yang seragam, serta mengikuti kegiatan belajar dalam satu kelas yang sama. Pelaksanaan penelitian berlangsung selama dua bulan, yakni dari Mei hingga Juni 2025, melalui dua siklus yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Rancangan penelitian ini mengacu pada model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang menekankan adanya siklus berkelanjutan antara tindakan dan refleksi untuk mencapai perbaikan pembelajaran secara terus-menerus. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru menyusun RPPH dengan model roleplay, menentukan skenario peran, serta menyiapkan indikator pengamatan motivasi belajar anak. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran roleplay sesuai skenario, sedangkan pada tahap observasi, dilakukan pengamatan terhadap perilaku anak selama kegiatan berlangsung. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil dan menentukan perencanaan pada siklus berikutnya (Budiarti, 2024).

Metode pengumpulan data yang diterapkan mencakup observasi, wawancara, serta dokumentasi. Kegiatan observasi dirancang untuk mencatat keaktifan, antusiasme, keberanian, dan partisipasi anak selama pembelajaran. Wawancara dilakukan terhadap guru kelas untuk memperoleh gambaran perubahan perilaku anak secara kualitatif. Dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan harian guru, dan hasil karya anak digunakan sebagai bukti pendukung. Selain itu, penilaian kinerja anak dilakukan melalui lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang relevan dengan karakteristik anak usia dini (Gustin Maripi, 2023). Indikator tersebut dikembangkan untuk mengamati perilaku nyata anak selama proses pembelajaran dan menilai peningkatan partisipasi mereka dalam kegiatan (Fitriyani, Kamsiyati, & Pudyaningtyas, 2024).

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi untuk mengukur motivasi belajar yang meliputi lima indikator, yaitu: anak menunjukkan antusiasme saat kegiatan dimulai, anak terlibat aktif dalam aktivitas bermain peran, anak menunjukkan inisiatif atau keberanian mengambil peran, anak menyelesaikan perannya dengan tuntas, dan anak

menunjukkan ekspresi bahagia selama kegiatan berlangsung. Instrumen ini telah dikaji oleh dua ahli pendidikan anak usia dini untuk memastikan validitas isinya (Winarti & Fitri, 2022).

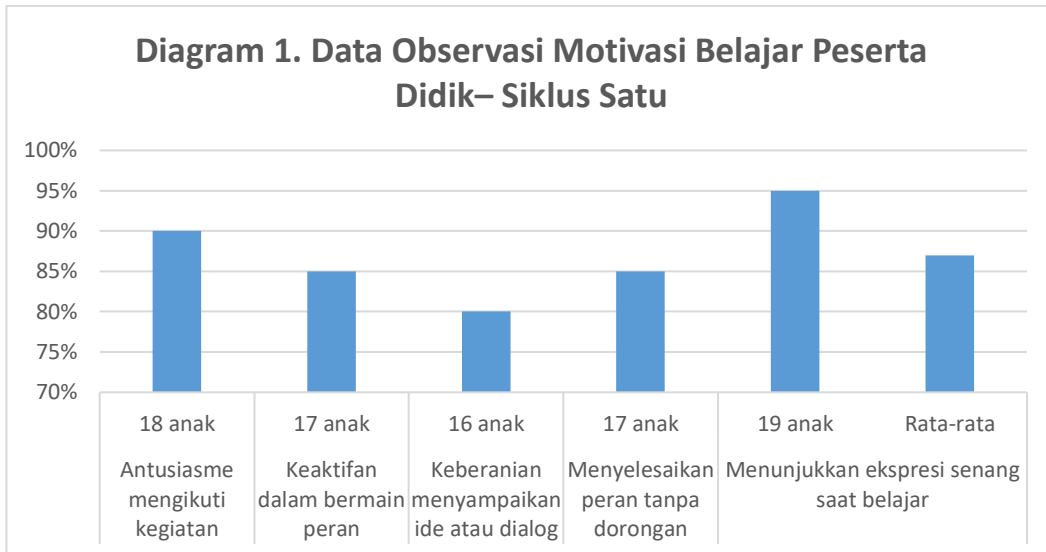
Data yang terkumpul dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil observasi motivasi belajar dianalisis dengan menghitung persentase ketuntasan berdasarkan jumlah anak yang menunjukkan motivasi tinggi. Adapun kriteria keberhasilan secara klasikal ditetapkan sebesar 75% anak menunjukkan motivasi belajar yang tinggi. Sedangkan data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis untuk melihat perubahan perilaku belajar, dinamika interaksi selama bermain peran, dan faktor yang mendukung atau menghambat keberhasilan tindakan (Valentina & Sujana, 2021).

Keberhasilan penelitian ini ditandai dengan adanya peningkatan motivasi belajar anak dari siklus pertama ke siklus kedua, ditunjukkan dengan semakin banyaknya anak yang terlibat aktif, percaya diri, antusias, serta menyelesaikan kegiatan roleplay secara optimal. Jika jumlah anak yang mencapai indikator motivasi tinggi mencapai minimal 75%, maka intervensi pembelajaran dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi belajar (Konadi & Rambe, 2022). Hasil keberhasilan ini juga dilihat dari perubahan perilaku anak yang menunjukkan peningkatan dalam hal keaktifan dan ketertarikan selama proses bermain peran berlangsung (Widyatama, Elnawati, & Ashshidiqi, 2024).

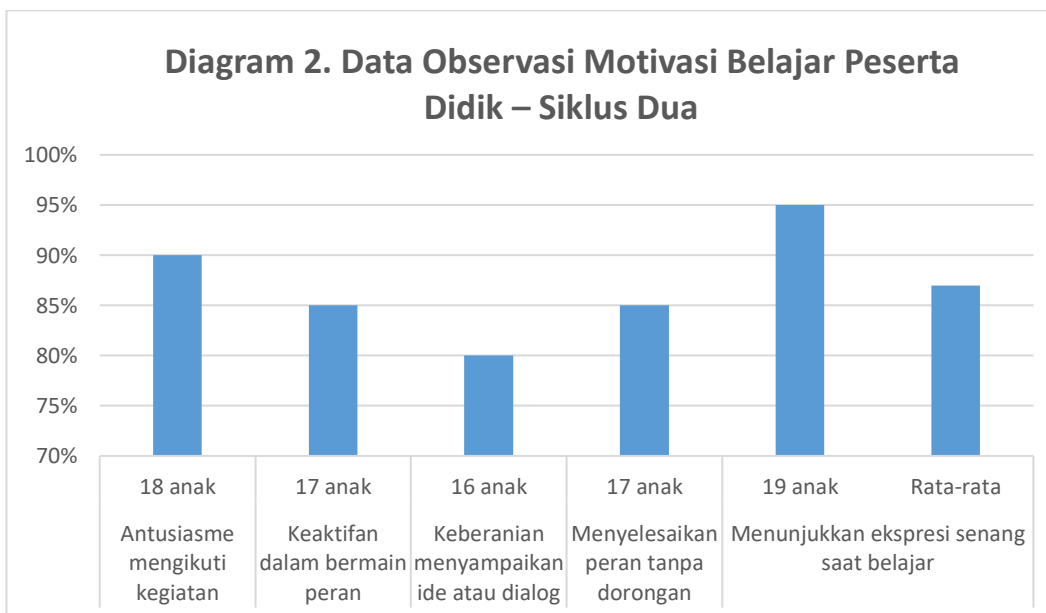
## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan maksud mengetahui efektivitas implementasi model roleplay dalam mendorong peningkatan motivasi belajar anak usia dini di TK PGRI 33 Korleko. Pengamatan dilakukan terhadap lima indikator motivasi belajar, yaitu: antusiasme mengikuti kegiatan, keaktifan dalam bermain peran, keberanian menyampaikan ide atau dialog, kemandirian dalam menyelesaikan peran, dan ekspresi senang selama pembelajaran.

Pada siklus I, Data observasi mengungkapkan bahwa mayoritas anak belum terbiasa mengikuti aktivitas roleplay. Dari 20 peserta didik yang diamati, hanya 11 anak (55%) yang memenuhi semua indikator motivasi belajar. Beberapa anak terlihat malu-malu, tidak berani berbicara, dan belum mampu menyelesaikan peran secara mandiri.



Pada siklus Dua, perbaikan tindakan dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Guru memberikan demonstrasi secara langsung bermain peran, menyusun alat peraga yang lebih menarik, dan memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih perannya sendiri. Hasilnya, terdapat peningkatan signifikan pada seluruh indikator motivasi belajar. Jumlah peserta didik yang memperlihatkan tingkat motivasi belajar yang tinggi meningkat menjadi 17–19 anak, dengan rata-rata pencapaian 87%.



## **Pembahasan**

Hasil temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan model roleplay memberikan pengaruh yang berarti dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik usia dini. Terjadi kenaikan dari rata-rata 55% pada siklus pertama menjadi 87% pada siklus kedua membuktikan bahwa anak merespons positif strategi pembelajaran yang melibatkan peran aktif mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat Haryawati, Sadaruddin, dan Nasaruddin (2022) bahwa bermain peran mampu membangun kepercayaan diri anak dalam berkomunikasi dan meningkatkan keterlibatan sosial dalam proses pembelajaran.

Pada siklus I, masih ditemukan kendala berupa rasa malu, pasif, dan ketergantungan anak terhadap arahan guru. Hal ini wajar terjadi mengingat anak usia dini memerlukan waktu adaptasi terhadap model pembelajaran baru. Fitriyani, Kamsiyati, dan Pudyaningtyas (2024) menjelaskan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan emosional anak serta dukungan lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan.

Perubahan strategi pada siklus II menjadi faktor penting dalam peningkatan motivasi anak. Guru memberikan teladan dalam bermain peran, membebaskan anak memilih peran yang disukai, dan memperkuat lingkungan belajar melalui alat peraga yang menarik. Valentina dan Sujana (2021) menyatakan bahwa roleplay yang disertai dukungan visual dan pemodelan dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme anak secara signifikan.

Peningkatan keberanian anak dalam menyampaikan dialog dan menyelesaikan peran tanpa bantuan guru pada siklus II juga menjadi indikator keberhasilan. Konadi dan Rambe (2022) menyebutkan bahwa melalui roleplay, anak tidak hanya berperan secara simbolik, tetapi juga belajar mengelola emosi, membangun empati, dan memahami nilai sosial secara konkret.

Hasil ini juga sesuai dengan pendekatan pembelajaran aktif yang dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka. Widyatama, Elnawati, dan Ashshidiqi (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman nyata, seperti bermain peran, mendorong anak untuk belajar secara bermakna, bukan sekadar menghafal.

Dengan demikian, penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa model roleplay terbukti sangat efektif dalam mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik usia dini. Anak tidak hanya lebih semangat dan aktif, tetapi juga berkembang secara sosial dan emosional. Penelitian ini juga menguatkan temuan-temuan sebelumnya bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat membentuk karakter belajar yang positif sejak usia dini (Winarti & Fitri, 2022).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan temuan dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran roleplay telah terbukti efektif dalam mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik anak usia dini di TK PGRI 33 Korleko. Peningkatan motivasi terlihat dari kenaikan persentase anak yang memenuhi indikator motivasi belajar, yang ditunjukkan dengan peningkatan dari rata-rata 55% pada siklus pertama menjadi 87% pada siklus kedua, dengan capaian melampaui batas ketuntasan yang ditetapkan sebesar 75%.

Model roleplay memberikan peluang kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, menumbuhkan rasa antusias, percaya diri, keberanian berkomunikasi, dan kemandirian. Dengan melibatkan anak secara langsung dalam kegiatan bermain peran yang relevan dan bermakna, anak menjadi lebih tertarik, aktif, dan menunjukkan ekspresi positif selama pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan implementasi model ini bukan semata-mata ditentukan oleh metode yang diterapkan, melainkan juga oleh strategi pendukung yang digunakan seperti pemberian contoh oleh guru, penggunaan media konkret, serta kebebasan anak dalam memilih peran. Dengan demikian, pembelajaran melalui roleplay tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong perkembangan sosial-emosional, keterampilan bahasa, dan rasa percaya diri anak secara keseluruhan.

Penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan partisipatif sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka memiliki peran penting dalam membangun suasana belajar yang menunjang perkembangan anak secara menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S., Nurlaili, & Nirwana, E. S. (2022). *Pengaruh Pekerjaan Orang Tua terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak PAUD*. *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(2), 242–250.
- Ayuningtyas, I. P. & Baqi, S. Al. (2022). *Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Aspek Sosial Emosional Anak*. Loka Karya Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Ponorogo.
- Bakri, A. R., Nasucha, J. A., & Indri, M. D. B. (2021). *Pengaruh Bermain Peran terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini*. *Tafkir*, 2(1), 58–79. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.12>
- Budiarti, E. (2024). *Permainan Peran dalam Membentuk Karakter dan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini*. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 174–179. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.311>
- Fitriyani, C., Kamsiyati, S., & Pudyaningtyas, A. R. P. (2024). *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Roleplay pada Anak Usia 5–6 Tahun*. *Kumara Cendekia*, 7(4), 428–439. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i4.31896>
- Gustin Maripi. (2023). *Penerapan Model Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 13(1), 104–115. <https://ejournal.unib.ac.id/diadik/article/view/27521>
- Haryawati Hasan, Sadaruddin, & Nasaruddin. (2022). *Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Model Roleplaying*. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 2(3). <https://doi.org/10.59638/ihyaulum.v2i3.357>
- Hasnawati, S. (2022). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Islam Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik*. *Jurnal Al-Islah*, 20(2), 149–158. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v21i2.2630>
- Konadi, H. & Rambe, S. A. (2022). *Meningkatkan Etika Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Roleplaying*. *Jurnal Smart PAUD*, 5(2), 125–130. <https://smartpaud.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/9>
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). *Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD Al-Munawwarah Pamekasan*. *Kiddo*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>
- Mahmudah, P. A. (2023). *Penggunaan Metode Roleplaying dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 16–25. <https://doi.org/10.52166/mjpiatud.v2i2.6164>
- Novia, I. F. & Nurhafizah. (2020). *Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080–1090. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/571/500>

- Nurhidaya, A. R. & Idamayanti, R. (2023). *Literature Review Implementasi Bermain Peran untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak*. Journal on Education, 5(3), 8006–8015.
- Paggama, A. A., Rezky Nurhidaya, A., & Sadaruddin. (2023). *Literature Review Implementasi Bermain Peran untuk Perkembangan Sosial Emosional Anak di TK*. Journal on Education, 5(3), 8006–8015. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2139>
- Nuryati, N., et al. (2022). *Metode Roleplaying dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home*. As-Sibyan: Jurnal PAUD, 6(2). <https://doi.org/10.32678/assibyan.v6i2.9845>
- Okta, A., Maharari, L., & Prayogo, M. M. (2024). *Penerapan Metode Roleplaying untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak di TK Tunas Nusantara*. Indonesian Journal of Learning and Educational Studies, 2(2). <https://doi.org/10.62385/ijles.v2i2.153>
- Valentina, N. P. D. & Sujana, I. W. (2021). *Video Pembelajaran Animasi Berbasis Roleplaying Tema Profesi pada Anak Usia Dini*. Jurnal PAUD Undiksha, 9(2), 231–242. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35640>
- Widyatama, W., Elnawati, E., & Ashshidiqi, A. A. (2024). *Model Pembelajaran Roleplaying untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Riyadul Falah*. Cendikia, 2(10), 429–436. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/3184>
- Winarti, W. & Fitri, A. W. (2022). *Efektivitas Roleplaying Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini*. Aulad: Journal on Early Childhood, 5(1), 22–29. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.290>
- Yulianeta, Y., Faisol, M., & Hazarika, A. (2024). *Apakah Roleplay Efektif untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara?.* Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, 1(3), 189–194. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.250>