

PENGARUH *ROLE PLAYING* PERTAMINI TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK ANGKASA PADANG

Rosy Julietri¹, Indra Yeni², Syahrul Ismet³, Tisna Syafnita⁴

¹²³⁴ Depertemen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail: ¹rosyjulietri@gmail.com, ²indrayeni.30031971@gmail.com,
³syahrul@fip.unp.ac.id, ⁴tisnasyafnita@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of "pertamini" role-playing on the social skills of early childhood children. Social skills are a crucial aspect that needs to be developed from an early age so that children can interact and adapt to their environment. Observations at TK Angkasa Padang revealed children who struggled with cooperation, sharing, taking turns, adhering to rules, showing sympathy and empathy toward peers, and forming positive social bonds with peers during play and learning activities. A quantitative research method was employed using a quasi-experimental design (pretest-posttest control group design) with a sample of 30 children (15 in the experimental group and 15 in the control group). Data were collected via observation sheets and analyzed using normality tests, homogeneity tests, and the Independent Sample t-Test. The results showed a Sig. (2-tailed) value of 0.000 (< 0.05); thus, it can be concluded that "Pertamini" role-playing has a significant effect on the social skills of early childhood children at TK Angkasa Padang.

Keywords: Role Playing, Pertamina, Social Skills, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *role playing* pertamini terhadap kemampuan sosial anak usia dini. Kemampuan sosial merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan sejak usia dini agar anak mampu berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Berdasarkan observasi di TK Angkasa Padang, masih ditemukan anak yang kesulitan bekerja sama, berbagi, menunggu giliran, mematuhi aturan yang berlaku, menunjukkan sikap simpati dan empati kepada teman, serta menjalin kelekatan sosial yang baik dengan teman sebaya selama kegiatan bermain dan pembelajaran berlangsung. Metode penelitian menggunakan kuantitatif dengan desain *quasi experiment (pretest-posttest control group design)* dengan sampel 30 anak (15 eksperimen dan 15 kontrol). Data dikumpulkan melalui lembar observasi dan dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa *role playing* Pertamina berpengaruh signifikan terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Angkasa Padang.

Kata Kunci: *Role Playing*, Pertamina, Kemampuan Sosial, Anak Usia Dini

A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang berada pada masa peka atau masa emas (*the golden age*) karena pada masa itu anak akan mudah untuk meniru, melihat, menerima dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan. Apa yang diperoleh anak saat ini akan sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangannya selama ini, serta terhadap pertumbuhan dan perkembangannya di masa depan (Nafisah et al., 2022).

Anak usia dini juga berada pada masa *golden age*, yaitu periode sensitif di mana perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan moral berkembang sangat cepat. Pada masa ini, anak sangat peka terhadap berbagai stimulasi dari lingkungan sekitarnya, baik yang bersifat positif maupun negatif. Oleh karena itu, pengalaman belajar yang diperoleh anak pada usia dini akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian, kemampuan berpikir, serta sikap sosial anak di masa mendatang. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan keluarga dan sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam mengoptimalkan potensi

perkembangan anak usia dini (Aisyah et al., 2022).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya (Suryana, 2021). Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian pada masa usia dini adalah kemampuan sosial.

Kemampuan sosial berkaitan dengan kemampuan anak dalam berinteraksi, bekerja sama, berbagi, menunggu giliran, mematuhi aturan, serta menjalin hubungan yang positif dengan orang lain. Menurut teori sosiokultural Lev Vygotsky, kemampuan sosial anak usia dini terbentuk melalui interaksi sosial dengan lingkungan, khususnya dengan orang dewasa dan teman sebaya yang lebih mampu.

Kemampuan sosial memiliki peran penting dalam kehidupan anak karena menjadi dasar bagi keberhasilan interaksi sosial di lingkungan sekolah maupun

masyarakat. Anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik akan lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan, menjalin hubungan pertemanan, serta mengikuti berbagai kegiatan kelompok. Sebaliknya, rendahnya kemampuan sosial dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya.

Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak Angkasa Padang, masih ditemukan anak yang belum mampu bekerja sama dengan teman, kurang bersedia berbagi alat permainan, belum terbiasa menunggu giliran, dan kurang mematuhi aturan dalam kegiatan bermain. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman sosial secara langsung kepada anak.

Salah satu kegiatan yang dapat digunakan adalah *role playing*. *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan situasi tertentu sehingga anak dapat belajar melalui pengalaman langsung. Menurut Hasanah et al. (2020) *role playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang

memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu secara langsung sehingga mereka dapat memahami konsep, nilai, sikap, dan perilaku melalui pengalaman nyata. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, memahami perasaan orang lain, serta mematuhi aturan dalam kelompok. Selain itu, kegiatan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan diri dan meningkatkan rasa percaya diri dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, penggunaan metode bermain peran dapat menjadi strategi yang tepat dalam mendukung perkembangan sosial anak usia dini (Novia & Nurhafizah, 2020).

Dalam penelitian ini digunakan pertamini sebagai sarana bermain peran karena memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi melalui berbagai peran sosial, seperti petugas pertamini, pembeli, penjual, pengendara, dan pengemis. Kegiatan tersebut memungkinkan anak mengembangkan berbagai aspek kemampuan sosial dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Melalui kegiatan ini, anak-anak diharapkan belajar untuk bekerja sama dengan teman sebaya, berbagi peran dan perlengkapan bermain, bergantian, berkomunikasi dengan santun, menunjukkan simpati dan empati, serta mematuhi aturan yang telah disepakati saat bermain. Dengan demikian kegiatan bermain peran bertujuan untuk menstimulasi dan meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini melalui pengalaman belajar yang kontekstual, aktif, dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif melalui eksperimen semu. Lokasi penelitian di Taman Kanak-kanak Angkasa Padang. Populasi penelitian terdiri dari 30 anak dan metode pengambilan sampel yakni total sampling. Sampel penelitian ini terdiri dari 15 anak masing-masing dari kelas B1 dan B2. Metode pengumpulan data menggunakan 7 butir indikator. Prosedur analisis data memiliki tiga tahapan yaitu tahapan uji normalitas, homogenitas, serta hipotesis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode *quasi*

eksperimen yang bertujuan untuk melihat pengaruh *role playing* pertamini terhadap kemampuan sosial anak usia dini. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan khusus pada kelas eksperimen berupa kegiatan *role playing* pertamini, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan menggunakan permainan balok tanpa adanya perlakuan *role playing* pertamini.

Untuk menguji normalitas data, uji normalitas menggunakan uji *Lilliefors* seperti yang dijelaskan pada Metodologi Analisis *SPSS 26.0 for Windows*. Hasil perhitungan kriteria normalitas bisa di lihat tabel berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas *Pre-test*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	,135	15	,200	,957	15	,640
Pretest Kontrol	,145	15	,200	,957	15	,642
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel diperoleh hasil *pre-test* pada kelas eksperimen adalah 15 anak dan kelas kontrol 15

anak. Nilai *Sig Shapiro-Wilk* untuk kelas eksperimen adalah 0,640 dan untuk kelas kontrol adalah 0,642. Kemudian berdasarkan perhitungan di atas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* dapat disimpulkan bahwa rata-rata berdistribusi normal karena memiliki $\text{sig} > 0,05$.

Tabel 2. Uji Normalitas *Post-test*

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest Eksperimen	,187	15	,169	,913	15	,149
Posttest Kontrol	,163	15	,200	,962	15	,733
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel diperoleh hasil *post-test* pada kelas eksperimen adalah 15 anak dan kelas kontrol 15 anak. Nilai *Sig Shapiro-Wilk* untuk kelas eksperimen adalah 0,149 dan untuk kelas kontrol adalah 0,733. Kemudian berdasarkan perhitungan di atas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* dapat disimpulkan bahwa rata-rata berdistribusi normal karena memiliki $\text{sig} > 0,05$.

Tabel 3. Uji Homogenitas *Pre-test*

Test of Homogeneity of Variance
--

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2,141	1	28	,155
	Based on Median	1,903	1	28	,179
	Based on Median and with adjusted df	1,903	1	26,270	,179
	Based on trimmed mean	2,071	1	28	,161

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 26 dapat diketahui bahwa nilai signifikasinya lebih dari 0,05 yakni $0,155 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi dua kelas dijadikan penelitian adalah kelas homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dikatakan suatu penelitian.

Tabel 4. Uji Homogenitas *Post-test*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2,827	1	28	,104
	Based on Median	2,465	1	28	,128
	Based on Median and with adjusted df	2,465	1	22,478	,130
	Based on trimmed mean	2,861	1	28	,102

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 26 dapat

diketahui bahwa nilai signifikasinya lebih dari 0,05 yakni $0,104 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikayakan homogen. Jadi dua kelas dijadikan penelitian adalah kelas homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dikatakan suatu penelitian

Tabel 5. Uji Hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	1	15	26,20	1,373	,355
	2	15	20,13	2,200	,568

Hasil uji data hipotesis menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) N-gain untuk kelas eksperimen adalah 26,20 dan kelas kontrol 20,13. Berikut hasil uji untuk menentukan apakah perbedaan pada kedua kelas bermakna signifikan atau tidak. Adapun hasil uji dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 6. Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	2,827	,104	9,061	28	,000	6,067	,670	4,695	7,438
	Equal variances not assumed			9,061	23,474	,000	6,067	,670	4,683	7,450

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikan (*sig*) pada leven's test of variances adalah sebesar $104 > 0,05$. Disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel di atas diketahui nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan, H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan hasil penelitian bahwa penggunaan *role playing* pertamini berpengaruh terhadap kemampuan sosial anak usia dini.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil penelitian mengenai pengaruh *role playing* pertamini terhadap

kemampuan sosial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Angkasa Padang. Hasil kemampuan sosial anak tahap *pre-test* kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 18,5 standar deviasi 3,523, nilai minimum 12 dan nilai maksimum 24. Pada tahap *post-test* kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 26,20, standar deviasi 1,373, nilai minimum 24 dan nilai maksimum 28. Pada tahap *pre-test* kelas kontrol menunjukkan rata-rata 18,1, standar deviasi 2,503, nilai minimum 13 dan nilai maksimum 22. Sedangkan *post-test* kelas kontrol menunjukkan rata-rata 20,1, standar deviasi 2,200, nilai minimum 16 dan nilai maksimum 24.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *role playing* pertamini berpengaruh signifikan terhadap kemampuan sosial anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *role playing* pertamini berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini di Taman Kanak-kanak Angkasa Padang.

Peningkatan kemampuan sosial anak pada kelas eksperimen terjadi karena selama kegiatan *role playing* pertamini anak terlibat secara aktif dalam berbagai interaksi sosial yang memberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosial secara langsung. Peningkatan kemampuan bekerja sama terlihat ketika anak mampu menjalankan peran masing-masing dengan baik, seperti menjadi petugas pertamini, pembeli, penjual, pengendara, maupun pengemis. Anak saling berinteraksi dan berkoordinasi agar kegiatan bermain dapat berjalan sesuai dengan alur yang telah ditentukan.

Kemampuan berbagi juga mengalami peningkatan selama kegiatan berlangsung. Anak mulai menunjukkan sikap mau berbagi alat permainan, berbagi peran dengan teman, serta memberikan kesempatan kepada teman untuk menggunakan media bermain secara bergantian. Melalui aktivitas tersebut, anak belajar menghargai hak orang lain dan mengurangi sikap mementingkan diri sendiri.

Peningkatan kemampuan menunggu giliran terlihat ketika anak mampu mengantre dengan tertib

saat menunggu giliran mengisi bahan bakar, melakukan pembayaran, maupun menggunakan alat permainan. Anak belajar mengendalikan diri dan memahami bahwa setiap teman memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain.

Kemampuan mematuhi aturan juga berkembang selama pelaksanaan *role playing*. Anak mulai terbiasa mengikuti aturan permainan yang telah disepakati bersama, seperti mengikuti jalur permainan, berhenti saat lampu lalu lintas menunjukkan warna merah, serta menjalankan tugas sesuai dengan peran yang dimainkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak mulai memahami pentingnya disiplin dan tanggung jawab dalam kegiatan kelompok.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa perkembangan sosial anak terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan teman sebaya. Dalam kegiatan *role playing* menggunakan media pertamini, anak terlibat dalam berbagai aktivitas sosial seperti bekerja sama menjalankan peran, berbagi alat

permainan, menunggu giliran, serta mengantre dengan tertib sesuai aturan yang telah disepakati. Melalui interaksi tersebut, anak belajar memahami hak dan kewajiban dalam kelompok, menghargai teman, serta mengembangkan perilaku sosial yang positif sehingga kemampuan sosial anak berkembang secara optimal.

Selain itu, kemampuan simpati dan empati anak juga mengalami perkembangan. Anak menunjukkan kepedulian kepada teman yang mengalami kesulitan dalam menjalankan peran, memberikan bantuan ketika diperlukan, serta memberikan dukungan kepada teman yang belum memahami aturan permainan. Sikap tersebut menunjukkan bahwa anak mulai mampu memahami keadaan dan perasaan orang lain dalam lingkungan sosialnya. Sejalan dengan hasil penelitian yang didukung oleh Eisenberg et al. (2010) yang menjelaskan bahwa perilaku prososial seperti berbagi, simpati, dan empati berkembang melalui pengalaman sosial yang melibatkan interaksi dengan orang lain.

Peningkatan kemampuan kelekatan terlihat dari semakin baiknya hubungan sosial yang terjalin antaranak selama kegiatan berlangsung. Anak tampak lebih nyaman berinteraksi, berkomunikasi, dan bermain bersama teman dalam kelompok. Kegiatan *role playing* memberikan pengalaman sosial yang menyenangkan sehingga anak merasa diterima dalam kelompok dan lebih percaya diri untuk menjalin hubungan dengan teman sebaya. Dengan demikian, kegiatan *role playing* pertamini mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dalam mengembangkan berbagai aspek kemampuan sosial anak usia dini. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan teori Bowlby (1982) yang menyatakan bahwa hubungan sosial yang positif dapat membantu anak membangun rasa aman dan kelekatan dengan lingkungan sekitarnya.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Joyce, Weil, dan Calhoun (2022) yang menyatakan bahwa model *role playing* memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami perilaku sosial, nilai-nilai sosial, serta

keterampilan dalam berinteraksi dengan orang lain melalui pengalaman bermain peran. Melalui kegiatan *role playing* pertamini, anak belajar menjalankan peran sebagai petugas pertamini, pembeli, maupun pengendara sehingga anak dapat berlatih bekerja sama, berbagi peran, menunggu giliran, dan menaati aturan permainan yang telah disepakati bersama.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Akollo et al. (2020) yang menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Selain itu, penelitian Ani et al. (2025) juga membuktikan bahwa kegiatan bermain peran memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan sosial anak. Persamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini.

Dengan demikian, kegiatan *role playing* pertamini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan sosial anak usia dini.

Melalui kegiatan bermain peran yang melibatkan interaksi langsung, anak memperoleh pengalaman nyata untuk bekerja sama, berbagi, menunggu giliran, mematuhi aturan, menunjukkan simpati dan empati, serta membangun hubungan sosial yang positif dengan teman sebaya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil simpulan sebagai berikut. Berdasarkan tabel uji Normalitas diperoleh Nilai *Sig Shapiro-Wilk* untuk kelas eksperimen adalah 0,640 dan untuk kelas kontrol adalah 0,642. Sesuai dengan kriteria uji normalitas apabila diperoleh nilai signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil signifikan pada uji normalitas dan sesuai dengan kriteria pengukuran uji normalitas maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikannya kelas eksperimen dan kelas kontrol $> 0,05$ dan dinyatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel uji homogenitas diperoleh nilai signifikan 0,104. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai $\text{sig } 0,104 > 0,05$ dan dapat dinyatakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

bersifat homogen.

Berdasarkan nilai $\text{sig } (2\text{-tailed})$ adalah sebesar 0,000 berdasarkan tabel $t \ 0,000 < 0,05$. Dengan demikian disimpulkan bahwa *role playing* pertama lebih efektif untuk menstimulasi kemampuan sosial anak di Taman Kanak-kanak Angkasa Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Yuliani, N., & Fadhillah, R. (2022). Perkembangan anak usia dini pada masa golden age dan implikasinya terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 115–124.
- Akollo, J. G., Wattilete, A. T., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Mengembangkan Empati pada Anak Usia 5-6 Tahun. *DIDAXEI: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41–52. <http://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/article/view/175>
- Ani, E., Amal, A., & Lismayani, A. (2024). Pengaruh Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 6(01), 45–54. <https://doi.org/10.24127/j->

[sanak.v6i01.7294](#)

- Bowlby, J. (1982). *Attachment and loss*. Basic Books.
- Eisenberg, N., Eggum, N. D., & Di Giunta, L. (2010). Empathy-Related Responding: Associations with Prosocial Behavior, Aggression, and Intergroup Relations. *Social Issues and Policy Review*, 4(1), 143–180.
<https://doi.org/10.1111/j.1751-2409.2010.01020.x>
- Hasanah, Hidayanto, Eko, N., & Sumiharsono, R. (2020). Strategi Orang Tua dalam Perkembangan Aspek Sosial-Emosi Anak Usia Dini. *Jurnal Atta'Dibib*, 2(1), 1–13.
- Joyce, K. B., & Weil, M. (2022). *Analisis Model Pembelajaran Role Playing Buku Models Of Teaching (5th ed .) Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Nafisah, Durrotun, & Aisyah. (2022). *Teori Dan Praktik Bermain Untuk Anak Usia Dini*. Cipta Media Nusantara (CMN).
- Novia, I. F., & Nurhafizah. (2020). Penggunaan terapi bermain peran dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia prasekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080–1090.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/571/500>
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*.
- Vygotsky. (1978). *Mind in Society. The Development of Higher Psychological Processes*.
<https://autismusberatung.info/wp-content/uploads/2023/09/Vygotsky-Mind-in-society.p>