

## IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN MENGGUNAKAN VIDEO DALAM KURIKULUM MERDEKA DI PAUD

Arief Qosim , Ade Vidianti<sup>2</sup>, Eriyanti<sup>3</sup>, Heni Rita Susila<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Baturaja, Indonesia

**Corresponding Author:** [henirietta99@gmail.com](mailto:henirietta99@gmail.com)

### INFORMATION

#### Artikel History:

Rec. 26-Desember-2023

Acc. 31-Desember-2023

Pub. Desember, 2023

Page. 163-171

#### Kata kunci:

- Bermain Peran
- Merdeka Belajar
- PAUD
- Strategi Belajar
- Video Pembelajaran

### ABSTRACT

*This research aims to find out about the implementation of role-playing method using video in kurikulum merdeka, especially the application of role-playing methods by PAUD teachers. This type of research is quantitative research with descriptive method. The population in this study were 30 PAUD teachers in Baturaja Barat OKU. Data collection techniques use questionnaires and data collection tools in the form of questionnaires. The data analysis technique uses a percentage formula. Based on the overall research results, the implementation of the role-playing method in independent learning by teachers in PAUD in West Baturaja District for the preparatory or warm-up stage indicators obtained an average percentage of 82.00% in the good category, for the selecting players stage an average percentage of 77 was obtained. .5% in the good category, the stage of setting up the stage (classroom) obtained an average percentage of 73.89% in the sufficient category, the stage of preparing observers obtained an average percentage of 78.75% in the good category, the stage of playing the role obtained an average the percentage was 77.08% in the good category, the discussion and evaluation stage obtained an average percentage of 70.56% in the sufficient category, the re-role playing stage obtained an average percentage of 71.67 in the sufficient category, the second discussion and evaluation stage was obtained the average percentage was 71.67% in the sufficient category, the experience sharing and conclusion stage obtained an average percentage of 76.67% in the good category. The results of the research stated that the implementation of the role-playing method using video in independent learning by teachers in PAUD in West Baturaja District met the adequate criteria with a percentage of 75.53%.*

This is an open access article under the CC BY-SA license.



### PENDAHULUAN

Pendidikan formal dimulai dari pra-sekolah, pada usia 1-3 tahun meski ini sifatnya tidaklah wajib. Setelah pra- sekolah, jenjang pendidikan anak selanjutnya

adalah PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Pahrul & Amalia (2020) memberikan pendapatnya bahwa Pendidikan anak usia dini ini sangat penting dilakukan karena pendidikan usia dini merupakan dasar dalam pembentukan kepribadian manusia. Pembelajaran anak usia dini identik dengan bermain. Bermain juga penting bagi perkembangan sosial karena membantu anak belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain. Melalui permainan, anak-anak mengembangkan pemahaman tentang ekspektasi. Salah satu metode belajar yang menerapkan bermain sambil belajar adalah bermain peran. Bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat (Kartini). Salah satu bagian dari kebijakan kurikulum saat ini adalah adanya konsep merdeka belajar yang dikemukakan oleh Nadiem Makarim (Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia) selaras dengan konsep pembelajaran di PAUD, yaitu memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih kegiatan belajar yang ia inginkan, serta memenuhi hak anak, yaitu bermain. Bermain peran dapat mendorong peserta didik mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Masitoh (2007) menyatakan langkah – langkah bermain peran adalah sebagai berikut, 1)persiapan atau pemanasan; 2) memilih pemain (partisipan); 3)menata panggung (ruang kelas); 4)menyiapkan pengamat; 5) memainkan peran; 6)diskusi dan evaluasi; 7)bermain peran ulang; 8) diskusi dan evaluasi kedua; 9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

PAUD hendaknya dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi anak. Supaya proses pembelajaran di PAUD bermakna, bahan ajar yang akan diberikan kepada anak disesuaikan dengan lingkungan terdekat anak, menggunakan media konkret/nyata, dan kegiatan yang dilakukan dapat menciptakan suasana belajar seraya bermain. Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang membantu dalam meningkatkan pemahaman kognitif pada anak usia dini (Agus Saputra et al., 2023). Media ini membantu menarik minat anak karena mengandung unsur warna yang tegas dan dapat memperjelas isi pesan pembelajaran (Kemendikbud: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2023). Dalam upaya memberikan pemahaman dan pengalaman yang nyata sebelum anak mensimulasikan metode bermain peran, maka peneliti menggunakan video sebagai media yang dapat membantu peserta didik memahami peran masing-masing. Berdasarkan hal tersebut dapat kita simpulkan bahwa penerapan merdeka belajar dengan metode belajar sambil bermain menggunakan video merupakan salah satu metode yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran jenjang pendidikan usia dini, karena dengan bermain siswa akan merasa lebih menyenangkan karena mereka diberikan kebebasan dalam melakukan eksplorasi pengetahuan untuk menunjang perkembangan potensi fisik maupun mental dan spiritual siswa.

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Se-Kecamatan Baturaja Barat, peneliti menemukan bahwasanya metode bermain peran sudah diterapkan oleh guru-guru di PAUD tersebut pada saat kegiatan proses pembelajaran seperti bermain peran (*role play*) yang memainkan sebuah peran baik itu peranan tokoh-tokoh profesi,

bermain fisik (melempar bola, bermain hulahup, bermain tali skipping, menendang bola, melempar bola, dan lainnya) namun apakah proses penerapan metode ini sudah sesuai dengan panduan/pendapat ahli atau belum diketahui hasilnya. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul implementasi metode bermain peran menggunakan video dalam kurikulum merdeka oleh Guru di PAUD Se-Kecamatan Baturaja Barat.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu (Sugiyono, 2007). Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling pada umumnya penentuan dilakukan secara pertimbangan tertentu dan dianggap dapat mewakili suatu populasi, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Populasi penelitian ini berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner. Adapun dalam penghitungan kuesioner digunakan skala Likert. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert.

**Tabel 1.** Penilaian Skala Likert

Alternatif	Skor
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-kadang (KD)	2
Tidak Pernah (TP)	1

Teknik penganalisisan data yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan rumus distribusi frekuensi. Peneliti menentukan persentase dalam implementasi metode bermain peran menggunakan video dalam kurikulum merdeka di PAUD Se-Kecamatan Baturaja Barat. Menggunakan penghitungan persentase (Nurgiyantoro, 2010) dengan kriteria pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Kriteria Penilaian

Persentase	Nilai Huruf	Keterangan
86-100	A	Baik Sekali
76-85	B	Baik
56-75	C	Cukup
10-55	D	Kurang

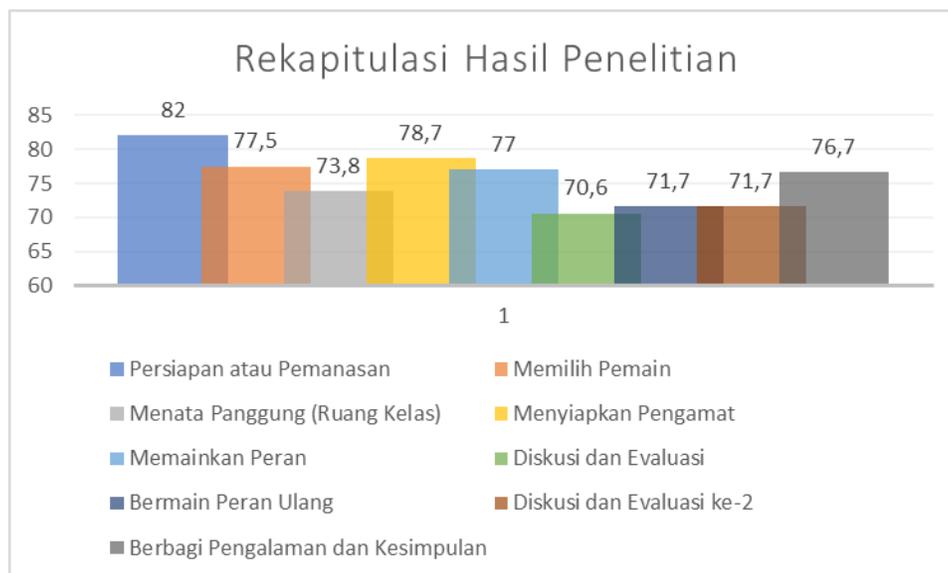
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian deskriptif yang digunakan peneliti dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode bermain peran dalam merdeka belajar di PAUD Se-Kecamatan Baturaja Barat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat 9 langkah dalam penerapan metode bermain ini. Jumlah rata-rata keseluruhan dari 9 indikator tersebut adalah 75,53% yang masuk dalam kategori cukup. Rincian hasil perindikator dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Angket Penerapan Metode Bermain Peran

Bagian Pernyataan Angket	Hasil Pertanyaan								Jumlah (%)	Kriteria
	Selalu		Sering		Kadang-Kadang		Tidak Pernah			
	f	%	f	%	f	%	f	%		
Persiapan atau Pemanasan menggunakan video	16,2	54	7,4	18,5	5	8,3	1,40	1,1	82	Baik
Memilih Pemain	13,33	44,5	9	22,5	5	8,3	2,67	2,2	77,5	Baik
Menata Panggung (Ruang Kelas)	11,3	37,8	9,7	24,1	5,33	8,9	3,67	3,0	73,8	Cukup
Menyiap kan Pengamat	15	50	7,5	18,8	4,5	7,5	3	2,5	78,7	Baik
Memainkan Peran	13	43,3	9,5	23,8	4,50	7,5	3	2,5	77,0	Baik
Diskusi dan Evaluasi	10	33,3	8,7	21,7	7,33	12,2	4	3,3	70,6	Cukup
Bermain Peran Ulang	13	30	8	20	13	21,7	0	0	71,7	Cukup
Diskusi dan Evaluasi ke-2	12	38,3	8	20	5,5	9,1	5	4,1	71,7	Cukup
Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan	13	43,3	9,5	23,8	4	6,7	3,5	2,9	76,7	Baik
Jumlah Total	116,86	374,5	77,2	193	54,16	90,2	26,24	21,8	679,8	
Rata-rata	13	41,7	8,6	21,4	6,01	10,0	2,91	2,43	75,6	Cukup



**Grafik 1.** Rekapitulasi hasil angket penelitian

---

### **Tahap Persiapan atau Pemanasan**

Persiapan dalam hal apapun menjadi hal penting yang menentukan berhasil tidaknya suatu kegiatan. Kegiatan utama dalam tahap persiapan ini adalah menonton video sebelum anak menerapkan tahap memainkan peran secara real. Kegiatan menonton video ini dilakukan dengan panduan guru, dimana siswa diminta mengamati bagaimana ketika seseorang memainkan suatu peran. Kegiatan ini sangat memotivasi semangat belajar peserta didik, hal ini didukung juga oleh pendapat Siam (2022) yang menyatakan bahwa hasil belajar meningkat secara signifikan sebanyak 79,2% karena mereka sangat termotivasi dengan adanya media video pembelajaran. Hasil data penelitian menyatakan bahwa jumlah rata-rata jawaban guru ada perolehan skor sejumlah 82,00%, dimana skor tersebut termasuk dalam kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru membuat persiapan yang baik sebelum memulai penerapan metode bermain. Sudirman (2013) menyatakan berhasil atau tidaknya seorang guru dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satu diantaranya adalah bagaimana rencana persiapan mengajar yang telah dibuat atau dirancang oleh guru sebelum proses pembelajaran.

### **Tahap Memilih Pemain (Partisipan)**

Hasil data penelitian menunjukkan bahwa jumlah rata-rata jawaban guru memperoleh skor 77,5% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa guru berhati-hati dan mempertimbangkan karakter dan kompetensi siswa sebelum menentukan peran. Sebagaimana pendapat Uno (2008) siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendiskripsikan peran-perannya.

### **Tahap Menata Panggung (Ruang Kelas)**

Berdasarkan hasil data penelitian dapat diketahui bahwa jumlah rata-rata jawaban guru adalah 73,89% menunjukkan pada tahap menata panggung termasuk dalam kategori cukup. Pendapat Nur'aida [10] dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tahap menata panggung dikategorikan cukup dalam pelaksanaannya di PAUD Se- Kecamatan Baturaja Barat harus ditingkatkan kembali dalam memahami tahap menata panggung tahap menata panggung pada

### **Tahap Menyiapkan Pengamat**

Berdasarkan hasil data penelitian dapat diketahui bahwa jumlah rata-rata jawaban guru adalah 78,75% menunjukkan pada tahap menyiapkan pengamat termasuk dalam kategori baik. Menyiapkan pengamat menjadi salah satu hal yang perlu dilakukan oeg guru ketika menerapkan metode bermain peran, hal ini bertujuan agar dapat mengevaluasi kelebihan dan kekurangan ketika bermain peran. Anggraini & Putri (2019) memberikan pendapatnya menyediakan pengamat menjadi hal yang penting dan dalam hal ini guru akan menunjuk pengamat yang terdiri dari salah satu anak. Kriteria pemilihan pengamat salah satunya adalah anak yang aktif. Memainkan peran (manggung) dilaksanakan secara spontan. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa guru sudah baik dalam memahami

ditahap menyiapkan pengamat pada bermain peran memilih peserta didik yang bertugas sebagai pengamat yang mempunyai karakter anak yang aktif.

#### **Tahap Memainkan Peran**

Berdasarkan hasil data penelitian dapat diketahui bahwa jumlah rata-rata jawaban guru adalah 77,08% menunjukkan pada tahap memainkan peran termasuk dalam kategori baik. Pada tahap pemeranan ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing (Mulyono, 2012).

#### **Diskusi dan Evaluasi**

Berdasarkan hasil data penelitian dapat diketahui bahwa jumlah rata-rata jawaban guru adalah 70,56% menunjukkan pada tahap diskusi dan evaluasi termasuk dalam kategori cukup. Diskusi dan evaluasi yang dilakukan guru bersama anak-anak yakni mendiskusikan permainan yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang telah dilakukan. Diskusi dan Evaluasi ini perlu dilakukan untuk menentukan kesesuaian performa siswa dengan tujuan pembelajaran (Elis Ratna Wulan & Rusdiana, 2015)

#### **Tahap Bermain Peran Ulang**

Berdasarkan hasil data penelitian dapat diketahui bahwa jumlah rata-rata jawaban guru adalah 71,67%, skor ini menunjukkan pada tahap bermain peran ulang termasuk dalam kategori cukup. Guru menerapkan bermain peran ulang berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan (Ningsih & Kurniah, 2022). Beberapa hal yang memerlukan tahap bermain peran ulang adalah kemungkinan ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

#### **Tahap Diskusi dan Evaluasi ke-2**

Berdasarkan hasil data penelitian dapat diketahui bahwa jumlah rata-rata jawaban guru adalah 71,67% menunjukkan pada tahap diskusi dan evaluasi ke-2 termasuk dalam kategori cukup. Pendapat Mulyati, dkk [15] Guru berdiskusi dengan anak dan memberikan evaluasi setelah bermain peran selesai, yang mana setiap bermain peran selesai biasanya guru selalu menanyakan kepada anak tentang isi cerita dari peran yang telah dimainkan (Mulyati et al., n.d.).

#### **Tahap Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan**

Skor yang diperoleh pada tahap ini adalah 76,67% menunjukkan pada tahap berbagi pengalaman dan kesimpulan termasuk dalam kategori baik. Pada saat membuat kesimpulan diharapkan anak-anak lebih memahami peran-peran yang telah dilakukan dalam bermain peran serta berbagi pengalaman dengan mengaitkan alur cerita pada skenario bermain peran dalam kehidupan sehari-hari (Putri, 2019).

Implementasi tahap-tahap dalam metode bermain peran menggunakan video secara keseluruhan telah diterapkan dengan cukup baik di sekolah-sekolah PAUD di kecamatan Baturaja Barat. Metode bermain peran dinyatakan sebagai salah satu pilihan metode yang tepat untuk diterapkan pada anak usia dini (Elisa & Hazizah, 2019; Husnah & Hasanah, 2019; Mulyati et al., n.d.). Salah satu kelebihan metode bermain peran adalah melatih kemampuan berbicara, berkomunikasi dan berinteraksi (Halida, 2011). Salah satu guru PAUD di Baturaja Barat menyatakan bahwa pada tahap berbagi pengalaman dan kesimpulan,

---

banyak siswa-siswi yang berani dan antusias menceritakan kesan dan pengalamannya ketika memerankan karakter. Hal ini di dukung dengan perolehan skor pada tahap ini yang masuk dalam kategori baik. Ini mendukung beberapa pendapat diatas bahwa metode ini membantu melatih kemampuan anak berbicara dan berkomunikasi. Proses berbicara juga di terapkan ketika anak memainkan suatu peran. Factor lain yang mendukung keberhasilan peserta didik dalam memainkan peran adalah penggunaan media video dalam persiapan memainkan peran. Riyana (2007) menyatakan bahwa informasi yang disampaikan melalui media video dapat dipahami secara utuk sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik, kesan yang mendalam dan kebermaknaan ini akan dengan sendirinya tersimpan dalam memori jangka panjang peserta didik. pemahaman peserta didik yang lebih mendalam ini akan membuat mereka lebih mudah mensimulasikan metode bermain peran.

Dalam kurikulum merdeka, pusat kegiatan pembelajaran berpusat kepada siswa atau dikenal dengan istilah *student center learning*. Pada *student center learning* pusat pembelajaran di fokuskan pada peserta didik, siswa lebih aktif dan guru berperan sebagai fasilitator (Susila & Qosim, 2022). Metode bermain peran memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif, aktif dalam mencari informasi untuk peran yang akan dimainkan, aktif dalam memecahkan masalah, karena pada prosesnya metode ini mengajak peserta didik untuk saling berinteraksi dan memahami perasaan dan karakter rekannya dalam satu tim. Anak juga belajar bertanggung jawab akan tugasnya dan belajar mengambil keputusan dalam situasi kelompok yang spontan (Rizky, 2013).

Pembelajaran dalam kurikulum merdeka juga mengharapakan agar siswa mendapatkan pengalaman yang nyata dalam proses pembelajarannya. Salah satu kelebihan dari metode bermain peran adalah memberikan pengalaman yang konkret dalam belajar (Santoso, 2011). Sehingga dapat dikatakan metode bermain peran ini sangat sesuai diterapkan dalam kurikulum merdeka belajar. Salah satu yang diharapkan dalam pembelajaran merdeka belajar adalah proses pembelajaran dilaksanakan dalam suasana yang gembira, dan metode bermain peran sangat tepat menjadi salah satu metode pilihan dalam penerapan kurikulum ini. Sebagaimana disampaikan oleh Husnah & Hasanah (2019) bahwa metode ini dinilai menyenangkan untuk diterapkan terutama pada anak usia dini. Mendukung pendapat ini Rahmadani & Masamah (2023) menyatakan bahwa orientasi pembelajaran pada anak usia dini adalah bermain.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa implementasi metode bermain peran menggunakan video oleh guru di PAUD Se-Kecamatan Baturaja Barat yang didalamnya terdapat pada 9 tahap-tahap pelaksanaan pada bermain peran telah dilaksanakan dengan cukup baik. Hal ini terlihat dari skor rata-rata responden yang menjawab keseluruhan berjumlah 75,53%. Metode pembelajaran bermain peran menggunakan video dinilai sebagai metode yang menyenangkan untuk diterapkan pada pembelajaran anak usia dini dan metode ini juga menjadi salah satu metode yang tepat untuk di terapkan di kurikulum merdeka belajar. Berdasarkan simpulan diatas setelah

dilakukan maka saran yang disampaikan adalah dengan menambah ilmu tentang penerapan metode ini dan semakin sering menerapkan metode ini pada anak usia dini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agus Saputra, Sri Yunimar Ningsih, & Dasniati Z. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Perkembangan Kognitif dan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Gender and Society Journal*, 4(1 SE-Articles).  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IGSJ/article/view/55323>
- Angraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104–114.  
<https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>
- Elis Ratna Wulan, E., & Rusdiana, A. (2015). *Evaluasi pembelajaran*. PT Pustaka Setia.
- Elisa, P. O. S., & Hazizah, N. (2019). *Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Pengembangan Emosional Anak Usia Dini dalam Proses Pembelajaran*.
- Halida. (2011). Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 tahun). *Cakrawala Kependidikan*, 9(1), 27–34.  
<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jckrw/article/download/270/275>
- Husnah, U., & Hasanah, H. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Pakusari Kabupaten Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 3(1), 27–34.
- Kemendikbud: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2023). *Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran*. <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/komunitas-pembelajar/guru-kreatif/manfaat-penggunaan-media-pembelajaran?ref=MjAyMTA4MDUxNDA1MDktMzQwZjc3ZWQ=&ix=Mi0yNzUzY2RjMw==>
- Masitoh. (2007). *Strategi Pembelajaran TK*. Universitas Terbuka.
- Mulyati, I., Yuniarni, D., & Miranda, D. (n.d.). *Pelaksanaan Metode Bermain Peran*. 1–14.
- Mulyono. (2012). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*. PT.Rineka Cipta.
- Ningsih, L., & Kurniah, N. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok B Di PAUD RA Kartini Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(2), 2022.
- Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. BPEE.
- Pahrul, Y., & Amalia, R. (2020). Metode Bermain dalam Lingkaran dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Taman Penitipan Anak Tambusai Kecamatan Bangkinang Kota. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1464–1471.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.812>
- Putri, R. D. (2019). Budaya Adil Gender Pada Pendidikan Anak Usia Dini Melalui

- Bermain Peran. *Jurnal Wahana Konseling*, 2(1), 48.  
<https://doi.org/10.31851/juang.v2i1.2802>
- Rahmadani, K., & Masamah, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 5(1).
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rizky. (2013). *Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran*.  
<https://pedulidenganmenulis.blogspot.com/2013/02/kelebihan-dan-kelemahan-metode-bermain.html>
- Santoso, A. (2011). *Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma*. Jurnal Penelitian.
- Siam, D. N. B. (2022). *Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di Masa Pandemi*. 2, 1366–1376.
- Sudirman, D. (2013). Kesesuaian antara Persiapan Mengajar dengan Pelaksanaan Pembelajaran oleh Guru IPA SMP Negeri Se Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan. *Simbiosis*, 2(2), 61–65.  
<https://doi.org/10.33373/sim-bio.v2i2.708>
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susila, H. R., & Qosim, A. (2022). *Strategi Belajar dan Pembelajaran: Untuk Mahasiswa FKIP*. Syiah Kuala University Press.
- Uno, H. B. (2008). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.