

# Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5 – 6 Tahun di KB TK Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta

Yossyana Putri<sup>1</sup>, Imam Mujtaba<sup>2</sup>, Anita Damayanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

[yossyanaputri1501@gmail.com](mailto:yossyanaputri1501@gmail.com)

**Abstrak.** Artikel ini ditulis untuk menggambarkan peningkatan motivasi belajar anak melalui metode bermain peran yang terdiri dari beberapa aspek yaitu (1) bermain peran sesuai dengan peran masing-masing (2) dapat bertukar peran dengan teman-temannya (3) menguasai peran yang sudah didapatkannya (4) dapat meniru tindakan dan perilaku dari orang-orang disekitarnya. Peningkatan motivasi belajar anak melalui metode bermain peran sangat penting dilakukan agar anak dapat mengenal peran masing-masing dan akan menimbulkan motivasi belajar yang sudah menjadi tanggungjawabnya dan menjadi salah satu cara anak untuk menelusuri dunianya. Anak dapat menelusuri karakter dari orang-orang yang ada disekitarnya yang pernah mereka lihat, sehingga anak dapat menirukannya. Untuk itu diperlukan stimulasi yang tepat dari guru sehingga anak benar-benar mendapatkan motivasi belajar yang semestinya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar melalui metode bermain peran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal ini menandakan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

**Kata kunci:** Bermain Peran, Anak Usia 5-6 Tahun, Motivasi Belajar Anak

## 1. Pendahuluan

Masa kanak – kanak adalah merupakan suatu masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar perkembangan kemampuan fisik ,bahasa sosial, emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu, upaya pengembangan seluruh potensi anak didik sejak usia dini merupakan hal yang mutlak dilakukan agar pertumbuhan dan perkembangan anak didik tercapai secara optimal.

Anak Usia Dini memiliki berbagai perkembangan sebagai penunjang anak dalam tahap proses pertumbuhan anak, seperti perkembangan fisik, motorik, kognitif, sosial, dan bahasa. Dalam segala proses pertumbuhan dan perkembangan anak ada banyak kemungkinan bahwa masih ada anak yang mengalami segala permasalahan yang dapat memperlambat proses pertumbuhan dan perkembangannya. Disinilah peranan seorang pendidik dalam membantu segala permasalahan yang dihadapi oleh anak didiknya dapat diterapkan, khususnya dalam membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi anak baik dalam segala hambatan dan permasalahan yang dapat memperlambat pertumbuhan dan perkembangan anak agar dapat diselesaikan secara seksama.

Persoalan yang terjadi yang berkaitan dengan perkembangan atau kemampuan anak dalam dunia pendidikan adalah mengenai motivasi belajar pada anak usia dini, motivasi belajar Anak Usia Dini terasa semakin kurang mendapat perhatian bagi sebagian penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak saat ini, karena pembelajaran yang diberikan pada anak usia dini lebih cenderung kepada hasil/nila maupun kemampuan anak, bukan dari bagaimana anak akan paham atas proses pembelajaran yang diperoleh, bagaimana anak akan lebih bersemangat lagi dalam menggali potensinya, atau bagaimana anak bisa terdorong lagi untuk semakin meningkat rasa ingin tau anak dalam pelajaran yang diberikan guru maupun pelajaran atas hasil pengalaman belajarnya sendiri. Dalam dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan adanya motivasi dan semangat serta rasa ingin tahu dan cinta ilmu yang tinggi merupakan faktor penggerak utama kemajuan pendidikan. Oleh sebab itu pendidikan anak usia dini yang merupakan pendidikan awal dan dasar menjadi mutlak untuk diperhatikan dan ditindaklanjuti secara serius sebab pendidikan yang diberikan sejak dini merupakan fondasi awal sebab bangunan kehidupan manusia selanjutnya sebagai pemegang estafet kehidupan.

Hal ini tidak terlepas dari problematik dari berbagai permasalahan yang dialami anak, masih banyak anak yang kurang termotivasi tingkat pembelajarannya karena faktor yang dapat memperlambat proses motivasi anak, khususnya dalam pemberian *reward*.

Seperti halnya masih banyak anak yang bosan akan pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang atau kurang kreatifnya guru dalam pengelolaan pembelajaran didalam kelas, serta pembelajaran yang dilakukan masih monoton dan masih sering menggunakan LK sebagai lembar kegiatan anak, bukan hanya itu saja kurang adanya pemberian hadiah sebagai dorongan anak untuk termotivasi dalam belajar dan sebagai hasil dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan anak. Anak yang kurang termotivasi dalam pembelajaran akan lebih cenderung penurut, diam dan kurang munculnya potensi yang dimiliki anak itu sendiri. Padahal semua anak memiliki potensi yang dapat dikembangkan namun karena pemberian motivasi yang kurang atau jarang dilakukan akan mengakibatkan kurang adanya kepercayaan diri pada anak dan semangat belajar anak menurun dan hal yang lebih fatal lagi apabila anak sudah malas untuk berangkat ke sekolah dikarenakan pembelajaran yang dilakukan kurang menarik (monoton) dan kurang adanya motivasi bagi semangat belajar anak.

Menurut Hapsari Putri Rian (dalam Studi tentang pelaksanaan pemberian *reward* dalam meningkatkan motivasi belajar kelompok A di TK Islam Al Azhar 35 Surabaya: 2013) menjelaskan bahwa upaya yang dilakukan selama ini agar anak dapat meningkat motivasi belajar dengan menyenangkan yaitu dengan memberikan *reward* pada anak, memberikan tuntunan pada guru kelas agar lebih menarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Menurut Crow, R Sherry dkk ( dalam Mengembangkan motivasi dalam menggunakan pujian dan hadiah efektif: 2011) hadiah dan pujian akan sesuai bila upaya penerimaan lebih ditekankan, penerimaan diberikan tugas spesifik yang terkait alasan untuk imbalan atau memuji, imbalannya relevan tugas. Sebaliknya hadiah dan pujian tidak pantas bila umpan baliknya mengendalikan bukan informasi, tidak ada alasan khusus untuk pahala atau pujian diberikan, imbalannya tidak relevan untuk tugas dan tugas utamanya yaitu kreatif di alam. (Bestari & Ump, n.d.)

Menurut Candra (2017) menyatakan dengan adanya motivasi belajar keinginan anak untuk belajar akan lebih kuat karena dorongan dari dalam diri anak sehingga anak lebih semangat

dalam belajar. Pada proses pembelajaran motivasi sangat berperan penting, karena guru maupun orang tua akan berperan penting memberikan dorongan dan semangat kepada anak untuk lebih giat belajar (Galappaththi, 2013).

Bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran – peran tertentu. Bermain peran merupakan sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran tokoh – tokoh khayalan dan kolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh – tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan yang diterapkan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang diterapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil permainan ( Octaviani, 2008: 22).

Bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran – peran tertentu. Bermain peran merupakan sesuatu yang bersifat sandiwara dimana pemain memainkan peran tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditulis dan memainkannya untuk tujuan hiburan. Sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan di mana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri, meningkatkan keterampilan, menunjukkan perilaku kepada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku. Bermain peran adalah salah satu alat belajar yang mengembangkan keterampilan – keterampilan dan pengertian – pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi – situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya ( Corsini, 2001 : 99).

Menurut Mukhtar Latief Metode bermain peran disebut juga main simbolik, role play, pura-pura, make believe, fantasi, imajinasi atau main drama, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berinteraksi sosial, kreativitas, dan berbahasa, membengun rasa empati, membengun kemampuan berfikir abstrak, dan berfikir secara objektif. Metode bermain peran sering digunakan untuk mengerjakan masalah dan tanggung jawab, memberikan kesempatan pada anak untuk mempelajari tingkah laku pada anak.

Bermain peran (role play) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat mereka senang belajar. Metode pembelajaran ini juga memiliki nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan dalam bekerja sama hingga berhasil, sehingga akan menimbulkan kesan. Bermain peran (role play) adalah metode pembelajaran sebagai bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Zaini Miftach, 2018).

Salah satu metode bermain peran yang dikemukakan oleh Supriyati dalam Gunarti bahwa metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan, maka anak dapat menjadikan dirinya sebagai sosok yang di perankannya seolah-olah dirinya menjadi pemeran tersebut (Ermita, 2018).

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pengembangan model permainan untuk pengembangan karakter Anak Usia Dini. Dengan demikian model pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah model permainan yang merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru yang diterapkan kepada anak usia dini.

Menurut Arikunto (2012: 3) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Menurut Prof. Supardi tahun 2006 dalam Jalil (2014: 5) mengutip McNiff yang memandang bahwa PTK merupakan sebuah bentuk penelitian reflektif yang dilakukan pendidik (guru) itu sendiri terhadap kurikulum, perkembangan sekolah, meningkatkan hasil belajar, pengembangan keahlian mengajar dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian PTK di atas, bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian yang dimaksudkan di sini adalah melakukan suatu tindakan atau usaha di dalam proses pembelajaran pada anak usia dini di KB TK Lab.School FIP UMJ. Bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak melalui metode bermain peran. Berjumlah 10 orang anak yang menjadi subjek, Penelitian ini berlangsung selama tiga bulan, dari Januari hingga Mei 2024.

### 2.1 Pengertian Motivasi Belajar

Huitt, W. (2001) mengatakan motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan.

Thursan Hakim (2000:26) mengemukakan pengertian motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu.

Pengertian motivasi yang lebih lengkap menurut Sudarwan Danim motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya. Siswa pada dasarnya termotivasi untuk melakukan suatu aktivitas untuk dirinya sendiri karena ingin mendapatkan kesenangan dari pelajaran, atau merasa kebutuhannya terpenuhi. Ada juga Siswa yang termotivasi melaksanakan belajar dalam rangka memperoleh penghargaan atau menghindari hukuman dari luar dirinya sendiri, seperti: nilai, tanda penghargaan, atau pujian guru (Lepper: 1988).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan. Kebutuhan terjadi apabila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan ia harapkan. Sedangkan dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Dorongan merupakan kekuatan mental yang berorientasi pada pemenuhan harapan atau pencapaian tujuan dan tujuan merupakan hal ingin dicapai

oleh seorang individu. Tujuan tersebut akan mengarahkan perilaku dalam hal ini yaitu perilaku untuk belajar.

## 2.2 Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Tidak ada seorang pun yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam aktivitas belajar-mengajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti dalam uraian berikut:

- a. **Motivasi sebagai Dasar Penggerak yang Mendorong Aktivitas Belajar**  
Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasi adalah sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Minat merupakan kecenderungan psikologis yang menyenangkan suatu objek, belum sampai melakukan kegiatan. Namun minat adalah motivasi dalam belajar. Minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi. Bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentang waktu tertentu. Oleh karena itulah, motivasi diakui sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang.
- b. **Motivasi Intrinsik Lebih Utama daripada Motivasi Ekstrinsik dalam Belajar**  
Dari seluruh kebijakan pengajaran guru lebih banyak memutuskan memberikan motivasi ekstrinsik kepada setiap anak didik. Anak didik yang malas belajar sangat berpotensi untuk diberikan motivasi ekstrinsik oleh guru supaya dia rajin belajar. Efek yang tidak diharapkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah kecenderungan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya. Selain kurang percaya diri, anak didik juga bermental pengharapan dan mudah terpengaruh. Oleh karena itu motivasi intrinsik lebih utama dalam belajar.
- c. **Motivasi Berupa Pujian Lebih Baik daripada Hukuman**  
Meski hukuman tetap diberlakukan dalam memicu semangat belajar anak didik, tetapi masih lebih baik penghargaan berupa pujian. Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum dalam bentuk apa pun juga. Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini akan memberikan semangat kepada seseorang untuk lebih meningkatkan prestasi kerjanya. Tetapi pujian yang diucapkan itu tidak asal ucap, harus pada tempat dan kondisi yang tepat. Kesalahan pujian bisa bermakna mengejek.
- d. **Motivasi Berhubungan Erat dengan Kebutuhan Belajar**  
Dalam kehidupan anak didik, membutuhkan penghargaan, perhatian, ketenaran, status, martabat, dan sebagainya merupakan kebutuhan yang wajar bagi anak didik. Semuanya dapat memberikan motivasi bagi anak didik dalam belajar. Guru yang berpengalaman harus dapat memanfaatkan kebutuhan anak didik, sehingga dapat memancing semangat belajar anak didik agar menjadi anak yang gemar belajar. Anak didik pun giat belajar untuk memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.
- e. **Motivasi dapat Memupuk Optimisme dalam Belajar**

Siswa yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan. Dia yakin bahwa belajar bukan kegiatan yang sia-sia. Hasilnya akan berguna tidak hanya kini, tetapi juga di hari mendatang (Rahmah, 2002: 239). (Selatan, n.d.)

## 2.3 Media

### a. Pengertian media

Media pembelajaran anak usia dini merujuk pada berbagai alat, bahan, atau sumber yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada anak-anak berusia dini (biasanya usia 0-8 tahun). Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efektif, sehingga anak-anak dapat memahami konsep dan informasi dengan lebih baik.

Media instruksional atau media pembelajaran selalu terdiri dari dua unsur pokok yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesan yang dibawanya (message/software). Unsur pesan adalah informasi atau bahan ajar dalam tema/ topic tertentu yang akan disampaikan atau di pelajari. Sedangkan unsur perangkat keras adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut. Dengan demikian, sesuatu baru dapat dikatakan sebagai media pembelajaran jika sudah memenuhi dua unsur tersebut.

Jadi, media pembelajaran adalah media yang di gunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan anak agar tujuan pengajaran tercapai. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada anak. Selain itu media juga harus merangsang anak mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan ransangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan anak dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong anak untuk melakukan praktik dengan benar.

### b. Manfaat dan kelebihan bermain peran

1. Membantu anak membangun konsep dan pengetahuan melalui rasa percaya diri anak dengan orang lain atau teman sebayanya. Contohnya pengetahuan tentang sekolah yang dia dapatkan melalui informasi teman sebayanya ketika mereka berbicara, mengobrol atau berkomunikasi.
2. Membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Contohnya ketika anak-anak memainkan dokter dokteran, maka ia harus berfikir bagaimana tugas-tugas yang dilakukan dokter, dimana ruangan dokter dan peralatan apa saja yang digunakan dokter.
3. Meningkatkan rasa percaya diri anak. Contohnya seorang anak yang percaya diri dalam mengambil keputusan saat bermain bersama temannya dan percaya diri ketika kerjasama dan saling membantu dengan temannya dalam mengerjakan tugas.

Dari beberapa manfaat diatas dapat dilihat bahwa hal tersebut sejalan dengan pendapat Malavika Kapur yang menyatakan: *“Children construct internal models of action through play. Play enables children to understand concepts such as time, class, space and quality. They*

*observe relationships and understand cause and effect*” Yang berarti bahwa bermain sangat penting bagi anak-anak, maka dari itu melalui bermainpun anak dapat mengembangkan sikap percaya dirinya. Sikap percaya diri tersebut terwujud saat anak memainkan suatu perandalam suatu permainan bersama temannya. (Khoerunnisa & Bermain, 2015)

**Gambar 1.**



### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di KB-TK Lab.School FIP UMJ Subyek penelitian yaitu kelompok B1 dengan jumlah siswa 10 orang yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 5 orang anak perempuan. Dari sana peneliti mengamati kegiatan yang dilakukan oleh objek tersebut yaitu bermain “Bermain Peran menjadi Petani, Penjual Popcorn, dan Penjual Sayuran”. Langkah – Langkah yang dilakukan peneliti disini adalah:

- 1) Menyiapkan media, alat dan bahan seperti *stand* jualan popcorn, Popcorn, Gelas, Maket Pertanian Jagung, Sayur-sayuran mainan, yang akan dimainkan oleh anak usia dini kelompok B1 KB-TK LabSchool FIP UMJ.
- 2) Anak diminta untuk menjadi petani, penjual sayur, dan penjual popcorn.  
Adapun perkembangan motivasi belajar yang sudah terlihat oleh anak melalui bermain peran menjadi penjual sayur, penjual popcorn dan petani jagung. Anak sangat antusias ketika mengikuti permainan bermain peran menjadi ketiga karakter diatas.

Terdapat satu anak yang terlihat belum memiliki motivasi belajar untuk mengikuti semua aturan dalam permainan tersebut, dengan contoh anak tersebut hanya ingin menjadi penjual popcorn sedangkan masih ada dua peran lagi yang harus anak ikuti.

Dari Observasi ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa adanya bermain peran memberikan peningkatan motivasi belajar pada anak dan dapat meningkatkan aspek sosial-emosional anak. Anak-anak mampu untuk bergantian dalam bermain peran antara satu peran dengan peran yang lain.

Permainan bermain peran memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak usia dini dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Hasil yang diperoleh mencakup

motivasi belajar yang meningkat, mampu bergantian dalam memainkan peran dengan temannya, dan mampu mengeksplorasi dunianya dengan melalui bermain peran.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan, metode bermain peran sangat efektif dalam membantu anak-anak meningkatkan motivasi belajar dan mampu mengelola sosial emosionalnya. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam menjalankan karakter peran yang sedang dimainkan. Terlihat anak mempunyai imajinasi yang tinggi ketika menjadi salah satu karakter peran.

Mereka mampu memahami dan bermain sesuai peran masing-masing dan juga sudah menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang cukup. Anak-anak lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar melalui bermain peran, karena mereka bebas ingin menjadi apa saja dan mampu menunjukkan ekspresi yang tepat, dan juga menjadi salah satu motivasi belajar mereka, karena mampu mengeksplorasi seluruh imajinasi yang ada.

Saran dari hasil penelitian ini diharapkan dengan adanya bermain peran, orang tua dapat menerapkannya di rumah untuk menstimulasi motivasi belajar anak, karena kegiatan ini bisa dilakukan dimana saja agar anak terus termotivasi untuk belajar dengan bermain.

#### 5. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu KB-TK LabSchool FIP UMJ yang memberikan izin melakukan penelitian.

#### Daftar Pustaka

- Bestari, S., & Ump, F. (n.d.). *Efektivitas Pemberian Reward...*, SEFTIA BESTARI, FKIP UMP, 2017. 1–7.
- Ermita, N. (2018). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan bahasa pada anak usia dini di tk assalam 1 sukrame bandar lampung. *Skripsi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 103.
- Galappaththi, E. K. (2013). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析*Title. 55.
- Khoerunnisa, N., & Bermain, O. M. (2015). *Optimalisasi metode bermain peran dengan menggunakan alat permainan edukatif dalam mengasah percaya diri anak usia dini*. XVIII(1), 77–91.
- Selatan, S. (n.d.). *PERANAN GURU DALAM*. 117–134.
- Zaini Miftach. (2018). *済無No Title No Title No Title*. 53–54.