



Pengaruh Pendekatan Kontekstual Berorientasi Role Playing Cerita Cupak Gerantang terhadap Perkembangan Literasi Menyimak Anak Kelompok B di TK Cahya Kumara Sari

Luh Bella Veronica¹, I Gede Suwindia², I Made Ari Winangun³

^{1,2,3}STAHN Mpu Kuturan Singaraja, Indonesia

E-mail: veronicabella92@gmail.com, igedesuwindia76@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-12-15 Revised: 2025-01-22 Published: 2025-02-05	This study aims to design a contextual approach and role-playing learning model for early childhood education, specifically to help children learn to listen to a story. The research procedure includes the stages of needs analysis, initial design, observation, and final assessment. This study is categorized as experimental research. A total of 40 students from the B group of TK Cahya Kumara Sari participated in this analysis. Class B2 served as the control group with 20 children, while class B1 served as the experimental group with 20 children. Data was collected using observation and instruments. The data was analyzed using an independent t-test (t-test) assisted by SPSS version 26. Based on the analysis results, the Sig. (2-tailed) value is 0.000, indicating that the significance value is < 0.05 (5%), so H_0 is rejected and H_1 is accepted, which indicates that the contextual approach oriented towards role-playing in the Cupak Gerantang story has an impact on the listening literacy development of children at TK Cahya Kumara Sari. The results show that the integration of the contextual approach and the role-playing model can help children listen to and understand a story in depth and apply it in their daily lives.
Keywords: <i>Role Playing;</i> <i>Contextual;</i> <i>Listening Literacy.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-12-15 Direvisi: 2025-01-22 Dipublikasi: 2025-02-05	Penelitian ini bertujuan untuk merancang pendekatan kontekstual dan model pembelajaran <i>role playing</i> untuk pendidikan anak usia dini, khususnya untuk membantu anak belajar menyimak suatu cerita. Prosedur penelitian meliputi tahap analisis kebutuhan, desain awal dan observasi hingga penilaian akhir. Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian eksperimental. Seluruh 40 siswa dari kelompok B TK Cahya Kumara Sari berperan sebagai partisipan dalam analisis ini. Kelas B2 sebagai kelompok kontrol berjumlah 20 anak, sedangkan kelas B1 sebagai kelompok eksperimen berjumlah 20 anak. Data yang dikumpulkan dengan metode observasi dan instrumen. Data di analisis memakai analisa <i>independent t-test</i> (uji-t) berbantuan SPSS versi 26. Berdasarkan hasil analisis, nilai Sig. (2-tailed) yakni 0,000, sehingga nilai signifikansi $< 0,05$ (5%) maka H_0 ditolak serta H_1 diterima, yang menandakan ada dampak pendekatan kontekstual berorientasi <i>role playing</i> cerita Cupak Gerantang pada perkembangan literasi menyimak anak di TK Cahya Kumara Sari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi pendekatan kontekstual dan model <i>role playing</i> dapat membantu anak menyimak dan memahami suatu cerita secara mendalam dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
Kata kunci: <i>Role Playing;</i> <i>Kontekstual;</i> <i>Literasi Menyimak.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memainkan peran krusial dalam membangun fondasi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional pada anak (Fauzi et al., 2024). Sebagaimana diungkapkan oleh Harriana (2023), masa ini merupakan periode di mana anak mulai mengeksplorasi dunia di sekitar mereka melalui pengalaman belajar yang dirancang secara terstruktur namun tetap menyenangkan. Salah satu strategi yang dapat mendukung proses pembelajaran pada usia dini adalah pendekatan pembelajaran kontekstual. Pendekatan ini mengintegrasikan materi pelajaran dengan situasi nyata yang memiliki relevansi langsung dengan kehidupan anak. Dengan cara ini, anak

tidak hanya memahami konsep secara lebih mendalam, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kegiatan sehari-hari. Dalam praktik di PAUD, misalnya pendekatan ini dapat digunakan untuk mengajarkan anak mengenal tradisi dan adat istiadatnya lewat kegiatan bermain peran cerita rakyat, yang tidak hanya mendorong anak untuk berinteraksi secara sosial tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam menyimak isi dari sebuah cerita. Pendekatan ini memastikan pembelajaran terasa bermakna bagi anak, sekaligus mendukung perkembangan karakter dan keterampilan literasi menyimak sejak usia dini.

Strategi pembelajaran memainkan peran sentral dalam mendukung keberhasilan

pendekatan kontekstual. Strategi seperti group-individual learning, di mana anak belajar melalui interaksi kelompok kecil, terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa (Darmawan et al, 2021; Hamid, 2020). Melalui kerja kelompok, anak-anak tidak hanya belajar untuk menyimak dan memahami materi tetapi juga melatih kemampuan komunikasi dan kolaborasi. Dengan mengaitkan strategi ini dalam kegiatan belajar, anak dapat lebih mudah memahami isi dan pesan moral dari sebuah cerita rakyat "Cupak Gerantang".

Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk anak usia dini adalah role playing, di mana anak-anak memerankan karakter tertentu dalam skenario yang telah ditentukan (Hariyanja et al, 2023). Dalam konteks ini, anak dapat memerankan karakter Si Cupak dan Gerantang. Model ini tidak hanya mengembangkan imajinasi dan kreativitas, tetapi juga membantu anak untuk memahami dan menyimak suatu peran beserta isi ceritanya. (Syahputri et al, 2023). Selain itu, kegiatan bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan anak dalam menyampaikan ide mereka kepada orang lain. Program pendidikan anak usia dini di Indonesia juga diarahkan untuk mendukung pengembangan profil Pelajar Pancasila. Dalam konteks ini, kegiatan belajar yang berbasis pendekatan kontekstual dan model bermain peran dapat membantu anak-anak mengembangkan nilai-nilai seperti gotong royong, kemandirian, serta bernalar kritis (Amahorseya et al, 2023; Fahlevi, 2022). Dengan merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, nilai-nilai ini dapat tertanam sejak dini, membentuk fondasi karakter yang kuat.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang pendekatan kontekstual dan model pembelajaran role playing dalam pembelajaran di PAUD, khususnya untuk membantu anak memahami pentingnya mencintai tradisi budaya serta mengembangkan kemampuan literasi menyimak anak usia dini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kehidupan nyata anak. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif, mendukung pencapaian tujuan pendidikan anak usia dini secara holistik.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran untuk anak usia dini, penelitian ini

mengusulkan rancangan pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan kontekstual dan model role playing. Menurut Tilaar (2015), pendekatan kontekstual berfokus pada penghubungan materi ajar dengan pengalaman nyata siswa, sehingga mereka dapat memahami dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, model role playing memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berperan dalam situasi yang relevan, mendorong kreativitas dan keterampilan sosial mereka (Fauzi et al, 2024; Hafiyah & Zaini, 2022).

Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah role playing. Dalam metode ini, guru mengajak anak-anak untuk bermain peran terkait dengan cerita rakyat "Cupak Gerantang". Guru menceritakan anak-anak tentang cerita rakyat Cupak Gerantang melalui kegiatan bermain peran. Melalui metode role playing, diharapkan anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pesan moral cerita Cupak Gerantang dan dapat mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan proses perancangan pendekatan pembelajaran kontekstual dan model role playing yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penelitian ini berfokus pada pengembangan rancangan pembelajaran yang kreatif, aplikatif, dan relevan dengan dunia anak. Penelitian ini memakai metodologi eksperimen berupa Quasi Experimental Design tipe Post Test Only Control Group Design, dimana kelas eksperimen dikontraskan dengan kelas kontrol. Penilaian pada penelitian ini menggunakan skala penilaian rentangan 1-4. Dimana 1 yang artinya belum berkembang (BB), 2 mulai berkembang (MB), 3 berkembang sesuai harapan (BSH), dan 4 berkembang sangat baik (BSB). Penelitian ini melibatkan dua kategori partisipan yaitu kategori yang mendapatkan perlakuan sesuai dengan tujuan penelitian (kategori eksperimen) dan kategori yang tidak mendapatkan perlakuan (kategori kontrol), yang nantinya akan dibandingkan hasil dari kategori tersebut. Kajian kali ini peneliti hanya menggunakan posttest karena penulis yakin bahwa perlakuan atau intervensi yang diberikan sudah cukup kuat untuk menunjukkan perubahan pada peserta tanpa memerlukan pengukuran awal (pretest).

Lokasi pada penelitian ini dilakukan di TK Cahaya Kumara Sari yang berlokasi di Desa Pancasari, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. TK ini dijadikan tempat penelitian karena disana terdapat permasalahan mengenai pengembangan literasi menyimak pada peserta didiknya. Istilah "populasi" mengacu pada kategori luas yang mencakup semua hal atau orang yang telah diputuskan oleh peneliti untuk diteliti guna menarik kesimpulan (Sugiyono, 2015). Peneliti mempekerjakan populasi baik sebagai objek dan subjek untuk sampel. Siswa kelas B dari TK Cahaya Kumara Sari menjadi ukuran sampel penelitian ini (n =40). Sampel untuk penelitian ini akan dipilih menggunakan sampel jenuh. Di TK Cahaya Kumara Sari terdapat 2 kelas kelompok B yaitu B1 dan B2 dengan jumlah murid yang sama rata. Berdasarkan pemilihan sampel ini didapatkan kelompok yang akan dijadikan sampel pada penelitian yakni kelompok B2 yang sejumlah 20 orang anak yang menjadi kelompok kontrol dan kelompok B1 yang berjumlah 20 orang anak yang menjadi kelompok eksperimen.

Peneliti menggunakan berbagai pendekatan pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi yang relevan untuk studi mereka. Pada penelitian ini, penulis memakai pengamatan langsung serta dokumentasi yang cermat untuk menyusun hasil penelitian. Analisa data merupakan kegiatan menganalisis data yang sudah terkumpul dengan tujuan untuk melakukan generalisasi terhadap sifat, kondisi atau hubungan yang sifatnya khusus ke umum. Penelitian ini menggunakan proses standar untuk analisis data, seperti pengujian hipotesis serta uji prasyarat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perkembangan literasi menyimak anak di kelas B1 yang berperan sebagai kelompok eksperimen dibandingkan antara anak di kelas B2 yang berperan sebagai kelompok kontrol dalam penelitian ini sudah terlihat perbedaannya secara signifikan. Hasil dari *posttest* akhir studi memberikan informasi tentang berkembangnya kemampuan literasi menyimak peserta di kelompok eksperimen sebagai berikut:

Descriptive Statistics							
	N	Range	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation	Variance
Kelas Eksperimen	20	2	2	4	3.45	.759	.576
Valid N (listwise)	20						

Terlihat nilai rata-rata dari kelas eksperimen ini adalah 3,45. Sedangkan pada kelompok kontrol terlihat pada tabel yaitu:

Descriptive Statistics							
	N	Range	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation	Variance
Kelas Kontrol	20	3	1	4	2.35	.875	.766
Valid N (listwise)	20						

Terlihat diatas, kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata sejumlah 2,35. Jika dibandingkan dengan rata-rata kelas eksperimen, tentunya kelas eksperimen lebih besar penilaiannya.

Kelompok B1 dari TK Cahaya Kumara Sari digunakan sebagai kelompok eksperimen, serta kelompok B2 dari TK Cahya Kumara Sari sebagai kelompok kontrol. Ada total 40 anak yang terlibat pada penelitian ini. Uji-t dipakai guna menganalisa data yang dikumpulkan dari studi *posttest-only* yang menggunakan desain *Quasi Experimental Design tipe Post Test Only Control Group Design*.

Kelompok B1 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa kegiatan bermain peran "Cupak Gerantang" dengan penerapan model pembelajaran *role playing* sebanyak 1 kali pertemuan, setelah itu *posttest* diberikan untuk mengukur sejauh mana perkembangan literasi menyimak anak. Pada penelitian ini terdiri dari tiga fase pembelajaran, dijelaskan pada fase awal yaitu pembukaan, dimana guru menerapkan SOP pembukaan seperti berdoa, bernyanyi, dan absensi. Kemudian, meranjak ke fase kegiatan inti, guru mengajak anak membentuk kelompok kecil yaitu 2 orang dimana 1 berperan menjadi Cupak 1 orang menjadi Gerantang. Setelah itu guru menjelaskan aturan main dan mengawasi setiap kegiatan bermain peran anak. Ketika cerita sudah dibawakan guru mengajak anak-anak tanya jawab terkait cerita yang telah dibawakan. Pada kegiatan ini lah anak-anak akan dinilai literasi menyimaknya. Pada tahap akhir penutup guru mengajak anak untuk menceritakan kegiatan yang telah dilalui anak, tanya jawab terkait perasaan anak saat belajar dan penyampaian informasi untuk hari selanjutnya.

Pertama kali melakukan tindakan pembelajaran dengan kontekstual dalam kegiatan *role playing* Cupak Gerantang, anak-anak cukup bersemangat karena mereka untuk pertama kalinya mendengar cerita rakyat Cupak Gerantang dan langsung memainkannya. Namun, tidak tertinggal juga beberapa anak pemalu yang enggan untuk terlibat bermain. Evaluasi yang diberikan pada saat akhir pembelajaran berupa dukungan dan motivasi untuk anak mau tampil dan menjawab pertanyaan guru dengan penerapan skor bintang tiap kelompok. Penerapan sistem skor bintang menjadikan anak-anak termotivasi dan sesuai dengan hasil *posstest* bahwa anak-anak di kelompok eksperimen memiliki tingkat perkembangan literasi menyimak cerita yang lebih tinggi dari kelompok kontrol. Tingkat rasa percaya diri anak di kelas eksperimen tentunya membuahkan hasil yang cukup memuaskan, anak-anak terlihat menikmati dan terhibur oleh pemeranan sosok Cupak dan Gerantang ini. Berdasarkan penilaian akhir telah terbukti bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual yang berorientasi *role playing* cerita Cupak Gerantang berpengaruh terhadap perkembangan literasi menyimak pada anak kelompok B1 di TK Cahaya Kumara Sari.

Beda halnya dengan kelompok kontrol yaitu kelas B2 yang tidak diberikan perlakuan dan belajar masih dengan metode konvensional. Pembelajaran konvensional pada umumnya masih diterapkan di kelompok ini. Anak mengerjakan tugas anak masing-masing dan dinilai secara individu. Kegiatan baik itu dari menulis, menggambar, mewarnai, hingga kegiatan berhitung anak mengerjakannya secara individu. Sehingga yang terjadi hanya interaksi dua arah secara pasif yang mana hanya anak dan gurunya ketika anak tidak mengerti. Masih sering sekali terjadi anak yang lebih sering bercanda dan tidak menghiraukan penjelasan guru, hingga hasilnya anak tidak bisa menyelesaikan tugasnya dengan benar. Penilaian anak kelas kontrol pada observasi awal dan atas penuturan guru bahwa anak masih belum maksimal pada perkembangan literasi menyimak, selain itu kelompok ini tidak diberi kesempatan yang sama dengan kelompok eksperimen, maka terlihatlah sangat jelas perbedaan yang ada. Terbukti dari penilaian secara observasi perbedaan kemampuan literasi menyimak anak B2 dengan B1, dimana anak kelompok eksperimen mampu menyimak dan memahami isi cerita serta mampu memerankan setiap karakternya. Kelompok kontrol dengan anak yang sama

banyaknya dari kelompok eksperimen masih belum mampu maksimal saat menyimak suatu materi atau cerita. Pembuktian ini terlampir dalam uji hipotesis dan dokumentasi penelitian.

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
Hasil Belajar Anak	Equal variances assumed	.213	.647	4.246	38	.000	1.100	.259	.576	1.624
	Equal variances not assumed			4.246	37.257	.000	1.100	.259	.575	1.625

Nilai sig. (2 tailed) = 0.000 dihitung memakai SPSS versi 26 for Windows, menunjukkan kalau nilai sig. (2 tailed) adalah $0.000 < 0.05$. Ditarik kesimpulan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual berorientasi *role playing* cerita Cupak Gerantang memiliki pengaruh signifikan terhadap perbedaan kemajuan literasi menyimak anak umur dini antara kelompok anak yang diajar memakai pendekatan kontekstual serta kelompok anak yang diajar memakai model konvensional.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan rancangan pembelajaran untuk anak usia dini yang mengintegrasikan pendekatan kontekstual dan model *role playing*. Melalui pendekatan kontekstual, materi pembelajaran dikaitkan dengan situasi nyata yang relevan bagi anak, sehingga mereka dapat memahami konsep secara mendalam dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, model *role playing* lewat cerita rakyat Cupak Gerantang memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berperan dalam situasi yang relevan, menghadirkan cara baru untuk anak belajar menyimak suatu cerita. Rancangan pembelajaran ini bertujuan agar anak-anak dapat memahami isi dari pesan moral suatu cerita rakyat, serta dapat mengaitkan konsep tersebut dengan kegiatan pagi sehari-hari mereka.

Penelitian yang dilakukan di TK Cahaya Kumara Sari menunjukkan bahwa Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Berorientasi *Role Playing* Cerita Cupak Gerantang menyebabkan perbedaan yang signifikan pada perkembangan literasi menyimak anak usia dini yang diajar menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual dibandingkan dengan anak

yang diajar menggunakan pendekatan konvensional. Rata-rata nilai literasi menyimak kelompok anak yang dibelajarkan dengan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Berorientasi Role Playing Cerita Cupak Gerantang sebesar 3,45 dengan nilai tertinggi 4 (berkembang sangat baik) dan nilai terendah 2. Sedangkan rata-rata nilai sosial anak yang tidak dibelajarkan dengan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Berorientasi Role Playing Cerita Cupak Gerantang sebesar 2,35 dengan nilai tertinggi 4 serta nilai terendah 1. Hasil uji-t dengan tingkat signifikansi $< 0,05$ menunjukkan kalau nilai sig. (2 tailed) = 0.000, yang berarti sig. (2 tailed) $0.000 < 0.05$. Menurut aturan uji-t, menolak H_0 dan menerima H_1 . Kesimpulan dari penelitian kali ini telah menunjukkan bahwa Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Berorientasi Role Playing Cerita Cupak Gerantang menyebabkan perbedaan perkembangan literasi menyimak anak usia dini yang signifikan antara kelompok anak yang diajar dengan pendekatan kontekstual dan kelompok anak yang tidak diajar dengan pendekatan tersebut.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, disarankan agar pendidik di TK dan lembaga pendidikan anak usia dini lebih mempertimbangkan penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual yang mengintegrasikan model role playing, seperti yang dilakukan dengan cerita rakyat Cupak Gerantang. Pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan perkembangan literasi menyimak anak secara signifikan, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, pendekatan ini sebaiknya diterapkan secara lebih luas untuk mengoptimalkan pemahaman dan juga keterampilan sosial anak, serta memperkaya pengalaman belajar mereka melalui cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

DAFTAR RUJUKAN

- Adinda, Roisatul, Fawziyah. (2024). 1. Learning Methods According to Modern Obaidat. *Jurnal Impresi Indonesia*, doi: 10.58344/jii.v3i3.4755
- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., ... & Yuliastuti, C. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif: Teori Dan Panduan Praktis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amahorseya, M. Z. F. A., Artha, I. K. A. J., & Yulianingsih, W. (2023). Implementasi project based learning dalam kegiatan proyek penguatan profil pelajar pancasila di taman kanak-kanak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 640-650.
- Cai, C., Chen, R., & Xie, M. G. (2023). Individualized group learning. *Journal of the American Statistical Association*, 118(541), 622-638.
- Conesa, I. M. G. (2024). Learning Strategies, Emotional Intelligence, and Academic Performance: A Case in Spain. In *Exploring Contemporary English Language Education Practices* (pp. 40-69). IGI Global.
- Darmawan, E., Ismirawati, N., Ristanto, R. H., & Rumah, P. P. (2021). *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Penerbit Pustaka Rumah C1nta.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 2(1).
- Fahlevi, M. R. (2022). Upaya pengembangan number sense siswa melalui kurikulum merdeka (2022). *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(1), 11-27.
- Fauzi, M. R. I., Purwati, P., & Gandana, G. (2024). Penanaman Empati pada Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 525-537.
- Gaviria, F. H., & Ramirez, A. (2024). Learning strategies instruction: A proposal for encouraging autonomous learners. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 26(1).
- Hafiyah, Y. N., & Zaini, M. (2022). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B di TK Darma Wanita Persatuan 2 Bayuglugur Situbondo. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 12-24.
- Halik, A. (2012). Metode Pembelajaran Perspektif Pendidikan Islam. *Al-Ibrah*, 1(1), 45-57.
- Hamid, A. (2020). Penerapan Metode Keteladanan sebagai Strategi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Pendidikan Agama Islam. *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 3(2), 154-169.
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871-4880.
- Harliana, H. (2023). Studi Deskriptif Membaca tanpa Mengeja untuk Menstimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 3(1), 1-9.
- Jas, J., Achmad, S. S., & Alvi, R. R. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 148-159.
- Kusumaningtyas, Y. P. (2012). *upaya peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui metode cooperative learning tipe time token tentang lingkaran (PTK Pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Al Islam 1 Surakarta)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Listyani, L., Setyaningrahayu, I., & Thren, A. T. (2023). Learning Strategies in English for Academic Purposes Programs: A Case Study. *Journal of English Studies in Arabia Felix*, 2(2), 18-35.
- Muslich, M. (2007). *KTSP: pembelajaran berbasis kompetensi dan kontekstual, panduan bagi guru, kepala sekolah, dan pengawas sekolah*. Bumi Aksara.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133-140.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sudrajat, A. (2008). Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran. *Online*(<http://smacepiring.wordpress.com>), 1-6.
- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran (Tinjauan Pustaka). *Wacana: Majalah Ilmiah Tentang Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 19(1), 3-3.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputri, S., Nasution, I. S., & Syamsuyurnita, S. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Memahami Cerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Thailand. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 9088-9096.
- Tilaar, A. L. (2015). Efektivitas pembelajaran kontekstual dalam mengajarkan matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 1(3).
- Zulfakar, Z., Zulkarnaen, Z., & Fahrudin, F. (2023). Learning strategies in lifelong learning. *Manajerial: Jurnal Inovasi Manajemen dan Supervisi Pendidikan*, 3(4), 260-271.