



## Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran RA

### *Enhancing Early Childhood Independence Through the RA Role-Play Method*



Laksmi Erniyanti<sup>a</sup>  
Shovi Yatul Istifadah<sup>b</sup>  
Andi Wapa<sup>c</sup>

#### Article history:

Submitted: 15 October 2025

Revised: 10 November 2025

Accepted: 08 Desember 2025

#### Keywords:

*role play, children's independence, Group B RA*

#### Abstract

This study was conducted based on the problems that occurred in group B of early childhood children who were categorized as having low child independence. Therefore, this study aims to increase the independence of children in group B. The method that is considered to be able to provide an increase in children's independence is by using role play. This study uses a classroom action research method conducted at RA Baitun Najah. Data collection is carried out through observation by paying attention to the observation indicators of children's independence. The results of this study using the role play method were carried out in two cycles, so that the role play method was carried out by paying attention to the conditions of children in group B of RA Baitun Najah. So that when this learning cycle was carried out as many as two cycles, it can be concluded that the use of the role play method provided a significant increase in the effect of Children's Independence in Pre-Cycle: 38.5%, Cycle I: 64.25%, Cycle II: 84.75%.

#### Abstrak

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang terjadi pada kelompok B anak usia dini yang dikategorikan memiliki kemandirian anak rendah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak pada kelompok B. Metode yang dianggap dapat memberikan peningkatan kemandirian anak adalah dengan menggunakan metode bermain peran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan di RA Baitun Najah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan memperhatikan indikator observasi kemandirian anak. Hasil penelitian ini dengan menggunakan metode bermain peran dilakukan sebanyak dua siklus, sehingga metode bermain peran dilakukan dengan memperhatikan kondisi anak pada kelompok B RA Baitun Najah. Sehingga ketika siklus pembelajaran ini dilakukan sebanyak dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran memberikan peningkatan pengaruh Kemandirian Anak yang

<sup>a</sup> Universitas Bakti Indonesia

<sup>b</sup> Universitas Bakti Indonesia

<sup>c</sup> Universitas Bakti Indonesia

---

signifikan pada Pra Siklus: 38,5%, Siklus I: 64,25%, Siklus II: 84,75%.

*Jurnal Ilmu Pendidikan* © 2025.

*This is an open access article under the CC BY-NC-ND license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).*

---

**Corresponding author:**

Laksmi Erniyanti

Universitas Bakti Indonesia

Email address: [hannaaulia55@gmail.com](mailto:hannaaulia55@gmail.com)

---

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat mendasar bagi kehidupan manusia, salah satunya adalah pendidikan anak usia dini (Nuraya et al., 2022). PAUD atau RA merupakan pendidikan pertama dan utama dalam kehidupan anak. Pada masa ini anak-anak mendapatkan segala sesuatu yang dapat merangsang perkembangan anak untuk selanjutnya. Usia dini merupakan saat yang paling tepat untuk memberikan stimulasi dan rangsangan yang baik untuk perkembangan anak (Wapa, 2020). Dalam Undang-undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14, Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini sudah dianggap penting untuk dilalui dan menjadi suatu pendidikan yang dasar (Wapa, 2023).

Pendidikan anak usia dini, bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh, yang menyangkut berbagai aspek perkembangan anak (Wapa et al., 2023). Pengembangan kemampuan anak itu meliputi : motorik halus dan kasar, kognitif, sosialisasi, bicara/bahasa dan kemandirian anak. Perlunya pengembangan anak sejak usia dini, karena pada masa itu usia anak tergolong dalam masa Golden age, yaitu masa yang sangat peka untuk menerima stimulasi yang baik dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah, pada masa itu anak banyak menyerap berbagai hal yang positif maupun negative dari lingkungan sekitar mudah untuk diserap dan diingat (Nikmah et al., 2022; Priyanti, 2022).

Dari pernyataan di atas, dapat dikemukakan bahwa pendidikan Anak usia dini merupakan salah satu jalur pendidikan yang dapat mengembangkan perkembangan anak secara menyeluruh. Mengingat pentingnya pendidikan ini maka diperlukan pendidik yang dapat memberikan stimulasi dan bimbingan untuk perkembangan anak. Pendidikan ini diharapkan dapat melahirkan generasi yang baik, baik secara fisik maupun psikisnya sesuai dengan harapan orang tua. Dalam perkembangannya, seorang anak selain membutuhkan perhatian dari keluarga, juga membutuhkan perhatian dari sekolah di mana anak itu belajar, walaupun lingkungan masyarakat juga dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak.

Pengaruh masyarakat yang ada dalam lingkungan tempat tinggal anak, tentu juga ada yang bersifat positif dan ada pula yang bersifat negatif, di sinilah tugas orang tua dan guru dalam memberikan pengarahan pada anak-anak usia dini untuk mengendalikan agar mereka dapat mengambil keputusan sendiri, dan melatih anak sedini mungkin dapat mandiri sesuai dengan perkembangannya, karena itu pendidikan anak usia dini perlu dilakukan dengan terarah kepengembangan segenap aspek pertumbuhan dan perkembangannya, baik perkembangan jasmani maupun perkembangan rohaninya, dan dilaksanakan secara terintegrasi dalam suatu kesatuan program yang utuh dan proporsional.

Kemandirian merupakan salah satu aspek perkembangan penting yang perlu ditanamkan sejak usia dini, karena menjadi bekal utama bagi anak dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Anak yang mandiri memiliki kemampuan untuk melakukan aktivitas sehari-hari tanpa bergantung secara berlebihan pada orang lain, mampu mengambil keputusan sederhana, serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan lingkungannya (Haya & Wapa, 2024). Masa usia dini, termasuk jenjang Raudhatul Athfal (RA) Baitun Najah, merupakan periode emas (*golden age*) yang sangat menentukan perkembangan kepribadian, sehingga pembentukan kemandirian perlu dilakukan secara terarah dan konsisten.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan kemandirian anak adalah metode bermain peran (*role playing*) (Nuraini & Wardhani, 2023). Bermain peran memungkinkan anak untuk memerankan berbagai tokoh atau situasi tertentu, seperti menjadi dokter, pedagang, guru, atau anggota keluarga. Kegiatan ini tidak hanya mengembangkan imajinasi dan kreativitas, tetapi juga melatih keterampilan sosial,

keberanian, serta kemampuan memecahkan masalah secara mandiri. Melalui bermain peran, anak belajar mengatur diri, bekerja sama dengan teman, serta mengambil keputusan sesuai peran yang dijalankan.

Dalam konteks pendidikan di RA Baitun Najah, penerapan metode bermain peran dapat diintegrasikan dalam pembelajaran tematik maupun kegiatan harian. Guru dapat menciptakan situasi yang menyerupai kehidupan nyata sehingga anak terdorong untuk bertindak secara mandiri, misalnya dengan mempersiapkan perlengkapan sendiri, berbicara sesuai perannya, atau menyelesaikan tugas tanpa bantuan orang lain. Dengan penerapan yang tepat, metode ini diharapkan mampu meningkatkan tingkat kemandirian anak secara signifikan. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemandirian anak di RA Baitun Najah, serta mengidentifikasi bentuk kegiatan yang paling efektif dalam mendukung pencapaian tujuan tersebut.

## 2. Metodologi Penelitian

Jenis Penelitian Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini lebih digunakan dengan klasikal yang mengujicobakan metode, model, dan Teknik pembelajaran didalam kelas (Syafuruddin, 2019; Wapa, 2023). Adapun yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas di RA Baitun Najah. PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas melalui penerapan metode bermain peran yang diharapkan dapat meningkatkan kemandirian anak.

Subjek dan Objek Penelitian Anak kelompok B di salah satu RA Baitun Najah, berjumlah 15 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak Perempuan sedangkan Objek penelitian: Peningkatan kemandirian anak melalui penerapan metode bermain peran. Lokasi dan Waktu Penelitian Penelitian dilaksanakan di RA Baitun Najah Dusun Bata Tengah Rt 28 Rw 05 Desa Tegaljati Kec. Sumber Wringin Kab. Bondowoso pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025, selama 3 bulan berjalan.

Desain Penelitian Penelitian dilaksanakan melalui model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap dalam setiap siklus, yaitu:



Sumber. (Arikunto, 2018)

1. Perencanaan (*Planning*): Menyusun RPPH, menyiapkan skenario bermain peran, menentukan indikator kemandirian, serta menyiapkan instrumen observasi.
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*): Melaksanakan kegiatan bermain peran sesuai dengan rencana pembelajaran.
3. Observasi (*Observing*): Mengamati dan mencatat perkembangan kemandirian anak menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.
4. Refleksi (*Reflecting*): Mengevaluasi hasil observasi untuk mengetahui keberhasilan tindakan dan merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Penelitian direncanakan dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari 2–3 pertemuan. Teknik Pengumpulan Data menggunakan Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: Observasi: Mengamati perilaku kemandirian anak selama kegiatan bermain peran, Wawancara: Menggali informasi dari guru dan orang tua mengenai perubahan kemandirian anak, Dokumentasi: Mengumpulkan foto, video, dan catatan kegiatan sebagai bukti pelaksanaan tindakan.

Instrumen Penelitian Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Lembar observasi kemandirian anak dengan indikator seperti: Mampu mempersiapkan perlengkapan sendiri, Mampu menyelesaikan tugas tanpa bantuan, Berani mengemukakan pendapat, dan Mengambil keputusan sederhana. Adapun Teknik Analisis Data meliputi Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif: Menghitung persentase ketercapaian indikator kemandirian anak pada setiap siklus menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = x = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Abdillah, 2021; Asda, 2022; Winarni, 2018)

Kualitatif: Mendeskripsikan perubahan perilaku anak berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan Indikator Keberhasilan Penelitian dinyatakan berhasil apabila  $\geq 80\%$  anak mencapai kategori “mandiri” berdasarkan indikator yang telah ditentukan.

### 3 Hasil dan Pembahasan

Paparan penelitian ini dimulai dari mengobservasi Kondisi Awal (Pra-Siklus) Berdasarkan hasil observasi awal, tingkat kemandirian anak masih rendah. Anak cenderung bergantung pada guru dalam menyelesaikan kegiatan, seperti mempersiapkan alat bermain, menyelesaikan tugas, dan mengambil keputusan sederhana.

Pada kegiatan kondisi awal prasiklus peneliti sudah melakukan observasi dari anak kelompok B dengan menggunakan indikator yang sudah ditetapkan dalam penelitian sebagai pengukuran kemandirian anak pada kelompok B di RA Baitun Najah. Adapun hasil prasiklus dapat dipaparkan dalam tabel 1. Hasil Pra Siklus kemandirian anak berikut.

Tabel 1. Hasil Pra Siklus Kemandirian Anak Kelompok B

No	Indikator Kemandirian	Persentase Capaian Pra-Siklus	Kategori
1	Mempersiapkan perlengkapan sendiri	46%	Rendah
2	Menyelesaikan tugas tanpa bantuan	40%	Rendah
3	Berani mengemukakan pendapat	33%	Rendah
4	Mengambil keputusan sederhana	35%	Rendah
<b>Rata-rata</b>		<b>38,5%</b>	Rendah

Pada keterangan tabel 1. Hasil Pra Siklus menunjukkan semua indikator mendapatkan hasil yang dikategorikan rendah yaitu. Indikator 1 menunjukkan nilai sebesar 46%, indikator dua menunjukkan angka 40%, indikator tiga menunjukkan angka sebesar 33%, dan indikator keempat menunjukkan angka sebesar 35%. Sehingga total dari pendapatan seluruh indikator hanya 38,5%. Sehingga jika dibandingkan dengan KKM yang diharapkan masih masuk dalam kategori sangat rendah.

Kemudian peneliti melakukan kegiatan pada siklus pertama dengan memperhatikan beberapa rencana yang sudah berdasarkan metode yang digunakan sehingga perencanaan pembelajaran disusun dengan memperhatikan kondisi anak dengan menggunakan metode bermain peran. Peneliti dan guru menerapkan metode bermain peran bertema “Kegiatan di Pasar” dan “Bermain Dokter-Dokteran”. Anak dilibatkan dalam persiapan alat, pembagian peran, dan penyelesaian permainan sesuai skenario. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan kemandirian dibanding pra-siklus, namun sebagian anak masih pasif dan ragu-ragu. Adapun hasil dari siklus pertama dapat dilihat pada tabel 2. Hasil Siklus Pertama.

Tabel 2. Hasil Siklus Pertama

No	Indikator Kemandirian	Persentase Capaian Siklus I	Kategori
1	Mempersiapkan perlengkapan sendiri	70%	Sedang
2	Menyelesaikan tugas tanpa bantuan	65%	Sedang
3	Berani mengemukakan pendapat	60%	Sedang
4	Mengambil keputusan sederhana	62%	Sedang
<b>Rata-rata</b>	-	<b>64,25%</b>	Sedang

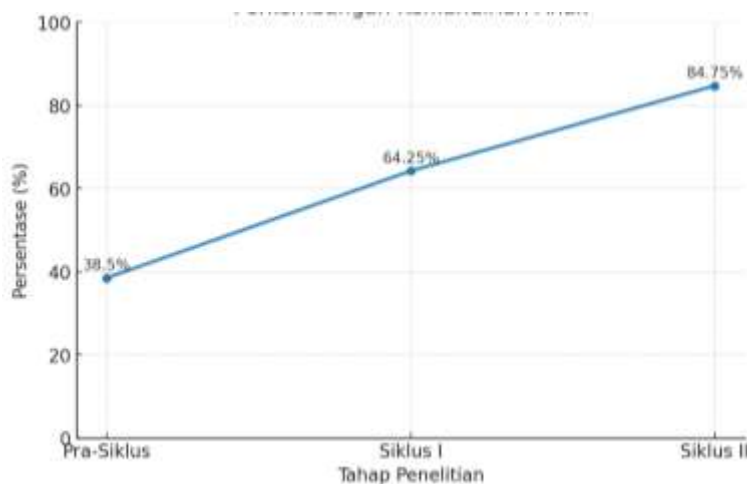
Berdasarkan pada paparan data penelitian pada hasil siklus pertama menunjukkan didalam tabel 2 terdapat pada indikator pertama mendapatkan 70%, indikator kedua 65%, indikator ketiga 60%, dan Indikator keempat mendapatkan 62%. Sedangkan jumlah total rerata yang didapatkan pada hasil siklus yang pertama sebesar 64,25%. Hal ini sudah menunjukkan adanya peningkatan hasil kemandirian anak pada kelompok B tetapi belum sampai pada kategori KKM yang diharapkan.

Kemudian peneliti melakukan kegiatan siklus kedua dengan memperhatikan pertimbangan dan perbaikan dari hasil observasi pada siklus pertama. Perbaikan dilakukan pada siklus II dengan memberikan peran yang bergantian, meningkatkan variasi tema (misalnya “Restoran Mini” dan “Petugas Kebersihan”), serta memberikan motivasi verbal sebelum dan sesudah bermain. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan pada semua indikator. Anak terlihat lebih percaya diri, aktif, dan mampu menyelesaikan tugas tanpa bantuan guru. Adapun hasil dari siklus kedua dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Siklus Kedua

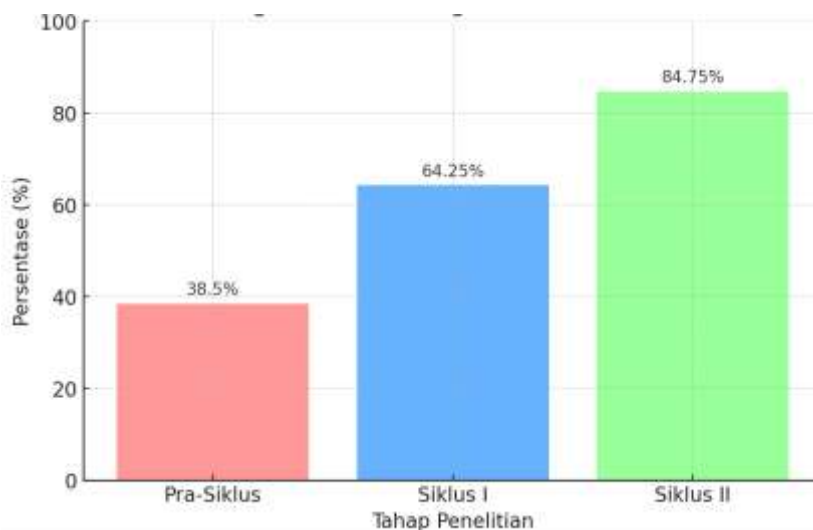
No	Indikator Kemandirian	Persentase Capaian Siklus II	Kategori
1	Mempersiapkan perlengkapan sendiri	88%	Tinggi
2	Menyelesaikan tugas tanpa bantuan	85%	Tinggi
3	Berani mengemukakan pendapat	82%	Tinggi
4	Mengambil keputusan sederhana	84%	Tinggi
<b>Rata-rata</b>	-	<b>84,75%</b>	Tinggi

Berdasarkan pada hasil pada siklus kedua sudah melampaui KKM yang ada. Dimulai dari indikator pertama mendapatkan 88%, indikator kedua mendapatkan 85%, indikator ketiga mendapatkan 82%, indikator keempat mendapatkan 84%. Sedangkan total pada rerata hasil pada siklus kedua sebesar 84,75% hal ini dapat dikategorikan sudah melebihi KKM yang sudah ditentukan dengan kategori tinggi. Ketika dilihat dari Perkembangan Kemandirian Anak yaitu Pra-Siklus: 38,5%, Siklus I : 64,25%, Siklus II : 84,75%. Adapun peningkatannya dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Persiklus Kegiatan Hasil Kemandirian Anak

Kemudian untuk memperjelas angka yang signifikan dalam kegiatan persiklus kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak dengan menggunakan metode bermain peran dapat dilihat pada histogram berikut.



Gambar 2. Perkembangan kemandirian Anak Kelompok B RA Baitun Najah

Berdasarkan hasil kemandirian anak Ketika Penerapan metode bermain peran terbukti efektif meningkatkan kemandirian anak di RA. Pada pra-siklus, rendahnya kemandirian disebabkan anak terbiasa mendapatkan bantuan guru dalam menyelesaikan kegiatan. Anak juga kurang memiliki kesempatan untuk mengambil keputusan sendiri. Sehingga perkembangannya Ketika dilihat dari Perkembangan Kemandirian Anak yaitu Pra-Siklus: 38,5%, Siklus I : 64,25%, Siklus II : 84,75%. Hal ini juga serupa dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Nikmah, F., Izzati, U. A., & Darminto, E. (2022) Penerapan metode bermain peran berbasis profesi berpengaruh dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia 5-6 tahun di TK ABA 4 Mangli Jember. Implikasi dari penelitian ini yaitu bagi lembaga dan guru diharapkan lembaga dan guru dapat bekerjasama dengan baik agar bisa memfasilitasi seluruh sentra agar kemandirian dan rasa percaya diri anak dapat berkembang dengan baik. Selain itu bermain peran merupakan sarana yang tepat dalam mengembangkan kemandirian dan percaya diri anak usia 5-6 tahun.

Setelah penerapan metode bermain peran pada siklus I, anak mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba melakukan aktivitas secara mandiri. Namun, beberapa anak masih malu-malu dan ragu saat memerankan tokoh tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Vygotsky (1978) bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika anak dilibatkan secara aktif dalam interaksi sosial yang menantang zona perkembangan terdekat (*zone of proximal development*).

Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Istifadah, S. Y., Hosaini, H., & Wapa, A. (2024) Adapaun hasil penelitian ini, Terlihat pada siklus I, dari 5 aspek yang dinilai ada peningkatan menjadi rata-rata 60% (kategori kurang baik). Ada peningkatan sebesar 9% dari tahap siklus I. Sedangkan setelah diadakan Siklus I ada peningkatan yang signifikan menjadi sebesar 76% (kategori baik) atau naik 16% dari siklus I. Hal ini menunjukkan ada peningkatan sebesar 25% dari siklus I, artinya metode pengajaran bermain peran bisa meningkatkan Tingkat kemandirian anak.

Perbaikan pada siklus II, seperti memberikan variasi tema dan peran, meningkatkan motivasi verbal, serta memperpanjang waktu bermain, membuat anak lebih percaya diri dan terlatih untuk mandiri. Hasilnya, semua indikator kemandirian mencapai kategori tinggi, melampaui indikator keberhasilan  $\geq 80\%$ . Dengan demikian, metode bermain peran tidak hanya mengembangkan keterampilan sosial, tetapi juga membentuk sikap mandiri melalui pengalaman langsung. Anak belajar mengatur diri, bekerja sama, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan sederhana yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

#### 4 Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di RA Baitun Najah, penggunaan metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan kemandirian anak pada kelompok B. Melalui dua siklus tindakan, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemandirian anak. Pada pra-siklus, tingkat kemandirian anak hanya mencapai 38,5%, sementara setelah Siklus I dan Siklus II, angka tersebut meningkat menjadi 64,25% dan 84,75%, masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan untuk mandiri melalui aktivitas yang menyenangkan dan melibatkan mereka dalam situasi kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar metode bermain peran terus diterapkan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan kemandirian mereka. Untuk hasil yang lebih maksimal, guru dapat menyesuaikan skenario bermain peran dengan kebutuhan dan kondisi anak-anak secara individual, serta melibatkan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran di rumah. Selain itu, perlu dilaksanakan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan kelompok usia yang lebih beragam untuk melihat sejauh mana efektivitas metode bermain peran dapat diterapkan pada konteks yang lebih luas.

#### 5 Daftar Pustaka

- Abdillah, L. A. (2021). Pengertian Penelitian Tindakan Kelas. *Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Penerapannya*.
- Arikunto, S. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas* (p. 301). Bumi Aksara.
- Asda, Y. (2022). Efektivitas Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Man Model Banda Aceh. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 160–174. <https://doi.org/10.47006/pendalas.v2i3.129>
- ENDANG WIDI WINARNI. (2018). teori dan praktik penelitian kuantitatif kualitatif penelitian tindakan kelas (PTK) RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D). BUMI AKSARA.
- Haya, & Wapa, A. (2024). The Influence of Reward and Punishment-based Conflict Resolution on The Performance and Loyalty of Elementary School Teachers. *Primaryedu: Journal of Elementary Education*, 8(1), 38–46.
- Nikmah, F., Izzati, U. A., & Darminto, E. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 295–308. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.487>
- Nuraini, F., & Wardhani, J. D. (2023). Hubungan Durasi Bermain Gadget dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2245–2256. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4198>
- Nuraya, N., Nurhasanah, N., Suarta, I. N., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengembangan Kegiatan Meronce Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Mekar Sari Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.1052>
- Priyanti, N. Y. (2022). Upaya meningkatkan Kemandirian Anak melalui Metode Bermain Peran pada Kelompok B di TK Khulafaur Rasyidin. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 3002–3007. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.4034>
- Rizki, S. N., & Pamungkas, J. . (2022). Identifikasi Penerapan Holistik Intergratif pada Aspek Seni di TK PKK Tamansatriyan Malang. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.58222/jurip.v1i1.30>
- Syafruddin. (2019). Implementasi Metode Diskusi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1).
- Wapa, A. (2020). Influence of Creative Problem Solving To Study Result Social Sciences Study As Reviewed From the Multicultural Attitude of Students Class V Elementary South Kuta. *PrimaryEdu - Journal of Primary Education*, 4(2), 160. <https://doi.org/10.22460/pej.v4i2.1774>
- Wapa, A. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR EKONOMI MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL THK KELAS X. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* [http://Jurnal.Stkippersada.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/JPE JURKAMI Volume 8, Nomor 3, 2023, 3\(2\), 79–92](http://Jurnal.Stkippersada.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/JPE JURKAMI Volume 8, Nomor 3, 2023, 3(2), 79–92).
- Wapa, A., Zahro, A. F., & Haya, H. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran TALINTAR Terhadap Kemampuan Berhitung Perkalian Bersusun Siswa Kelas IV SD Negeri Pujerbaru 2 Kecamatan Maesan. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 7(1), 55–61. [http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN\\_IPTEKS/article/view/9060%0Ahttp://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN\\_IPTEKS/article/download/9060/4369](http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN_IPTEKS/article/view/9060%0Ahttp://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/PENELITIAN_IPTEKS/article/download/9060/4369)

W, Y. O., & Pamungkas, J. . (2022). Identifikasi Pembelajaran Seni Berbasis Budaya Lokal Yogyakarta Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK ABA Jetis Argomulyo Daerah Istimewa Yogyakarta . *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 1(1), 7–10. <https://doi.org/10.58222/jurip.v1i1.32>