



UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN *ROLE PLAY* DI KB PKK KASIH IBU KEDUNGREJO

Amirotul Hasanah¹, Ari Kusuma Sulyandari², Eko Setiawan³
Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Malang
e-mail: 22201014022@unisma.ac.id¹, ari.kusuma@unisma.ac.id²,
ekosetiawan@unisma.ac.id³

Abstract

Independence is one of the essential developmental aspects that should be fostered during early childhood because it supports children's ability to manage daily activities, make simple decisions, and take responsibility for their actions. Initial observations conducted at KB PKK Kasih Ibu Kedungrejo indicated that most children still relied heavily on teachers when choosing learning activities, preparing play materials, completing assigned tasks, and tidying up learning equipment after use. This study aimed to describe the implementation of role-play activities and examine their effectiveness in improving children's independence. The research employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 13 children aged 3–4 years. Data were collected through observations, interviews, and documentation, and analyzed using qualitative descriptive techniques supported by quantitative data in the form of learning mastery percentages. The findings revealed a continuous improvement in children's independence after the implementation of role-play activities. Learning mastery increased from 0% during the pre-cycle to 53.85% in Cycle I and reached 84.62% in Cycle II. Improvements were reflected in children's confidence to choose roles, prepare and organize learning materials independently, complete assigned activities, communicate with peers, and take responsibility for their tasks. These findings indicate that role-play activities provide meaningful learning experiences that effectively promote independence among early childhood learners at KB PKK Kasih Ibu Kedungrejo.

Kata Kunci: kemandirian, *role play*, anak usia dini

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang memberikan dasar bagi perkembangan anak pada berbagai aspek, meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni, serta pembentukan karakter. Masa usia dini sering disebut sebagai golden age karena pada periode ini perkembangan anak berlangsung sangat pesat sehingga stimulasi yang diberikan akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan pada tahap berikutnya. Oleh karena itu,

pembelajaran di satuan PAUD tidak hanya diarahkan pada penguasaan kemampuan akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan hidup yang diperlukan anak dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu karakter yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah kemandirian. Kemandirian merupakan kemampuan anak untuk melakukan berbagai aktivitas sesuai tahap perkembangannya tanpa selalu bergantung pada bantuan orang lain. Anak yang mandiri mampu mengambil keputusan sederhana, menyelesaikan tugas yang diberikan, bertanggung jawab terhadap pilihan yang dibuat, serta memiliki rasa percaya diri dalam menghadapi berbagai situasi. Pembentukan kemandirian sejak usia dini menjadi bekal penting bagi anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sekolah maupun kehidupan sosial pada jenjang pendidikan berikutnya. Dengan demikian, pengembangan kemandirian perlu menjadi bagian dari proses pembelajaran yang dirancang secara terencana dan berkesinambungan.

Meskipun demikian, kemampuan kemandirian anak tidak berkembang secara otomatis. Perkembangannya dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain pola pengasuhan di rumah, lingkungan belajar di sekolah, serta kesempatan yang diberikan kepada anak untuk melakukan aktivitas secara mandiri. Dalam praktik pembelajaran, masih ditemukan anak yang terbiasa menerima bantuan ketika menyelesaikan tugas, menggunakan alat permainan, maupun mengambil keputusan sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan anak kurang percaya diri, belum terbiasa bertanggung jawab terhadap tugasnya, dan masih bergantung pada arahan guru dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Oleh sebab itu, guru memiliki peran penting dalam menyediakan pengalaman belajar yang mampu menumbuhkan sikap mandiri melalui kegiatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Hasil observasi awal yang dilakukan di KB PKK Kasih Ibu Kedungrejo menunjukkan bahwa kemampuan kemandirian anak kelompok usia 3–4 tahun masih memerlukan penguatan. Sebagian besar anak belum mampu memilih kegiatan secara mandiri, masih meminta bantuan guru ketika menggunakan alat permainan, belum terbiasa menyelesaikan tugas tanpa pendampingan, serta kurang bertanggung jawab dalam merapikan perlengkapan belajar setelah kegiatan selesai. Selain itu, beberapa anak cenderung menunggu instruksi guru sebelum memulai aktivitas sehingga kesempatan untuk berinisiatif masih relatif rendah. Temuan tersebut menunjukkan

bahwa proses pembelajaran perlu memberikan pengalaman yang lebih banyak kepada anak untuk belajar mengambil keputusan, bertanggung jawab, dan melakukan berbagai aktivitas secara mandiri.

Salah satu strategi pembelajaran yang dinilai sesuai untuk mengembangkan kemandirian anak adalah kegiatan *role play*. Bermain peran merupakan aktivitas belajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu sesuai pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat berlatih berkomunikasi, bekerja sama, menyelesaikan masalah sederhana, mengambil keputusan, serta melaksanakan tanggung jawab sesuai peran yang dimainkan. Karakteristik tersebut menjadikan *role play* tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemandirian.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kegiatan *role play* memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak usia dini. Penelitian yang dikutip dalam artikel ini menunjukkan bahwa bermain peran mampu meningkatkan kemampuan sosial, rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan bermain peran memberikan pengalaman belajar yang bersifat kontekstual sehingga anak lebih mudah memahami peran, tanggung jawab, dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari. Namun demikian, penelitian mengenai pemanfaatan *role play* yang secara khusus difokuskan pada peningkatan kemandirian anak usia 3–4 tahun di KB PKK Kasih Ibu Kedungrejo masih terbatas, sehingga penelitian ini memiliki konteks dan fokus yang berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk menerapkan kegiatan *role play* sebagai upaya meningkatkan kemandirian anak usia dini di KB PKK Kasih Ibu Kedungrejo. Penelitian difokuskan pada proses pelaksanaan kegiatan bermain peran dalam pembelajaran serta peningkatan kemampuan kemandirian anak setelah tindakan diberikan melalui dua siklus Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran bagi guru PAUD dalam mengembangkan kemandirian anak melalui kegiatan bermain yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Model ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan melalui siklus tindakan yang disusun berdasarkan hasil refleksi pada setiap tahap. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiga kali pertemuan pada setiap siklus, sehingga keseluruhan tindakan berlangsung selama enam kali pertemuan. Setiap siklus dirancang untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dalam meningkatkan kemandirian anak.

Penelitian dilaksanakan di KB PKK Kasih Ibu Kedungrejo, Desa Sukomulyo, Kecamatan Pujon, Kabupaten Malang pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek penelitian berjumlah 13 anak kelompok usia 3–4 tahun, yang terdiri atas 8 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Seluruh peserta didik dijadikan subjek penelitian karena penelitian tindakan kelas berfokus pada upaya memperbaiki kualitas pembelajaran dalam satu kelompok belajar secara menyeluruh. Guru kelas berperan sebagai kolaborator selama pelaksanaan tindakan, sedangkan peneliti bertanggung jawab dalam merancang tindakan, melaksanakan pembelajaran, melakukan observasi, serta melakukan refleksi terhadap hasil yang diperoleh pada setiap siklus.

Tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini berupa kegiatan *role play* dengan tema “Penjual dan Pembeli”. Tema tersebut dipilih karena dekat dengan pengalaman sehari-hari anak sehingga memudahkan mereka memahami alur permainan dan menjalankan peran secara alami. Pada setiap pertemuan, guru memulai kegiatan dengan apersepsi, memperkenalkan tujuan pembelajaran, menjelaskan aturan bermain, serta mengenalkan media yang akan digunakan. Selanjutnya anak diberi kesempatan memilih peran sesuai minatnya, kemudian melaksanakan aktivitas bermain peran bersama teman sekelompok. Setelah kegiatan selesai, anak diarahkan untuk merapikan alat permainan sebagai bagian dari pembiasaan tanggung jawab dan kemandirian. Selama proses pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan arahan apabila diperlukan, sedangkan anak menjadi pusat aktivitas pembelajaran melalui pengalaman bermain secara langsung.

Pelaksanaan penelitian pada setiap siklus mengikuti tahapan yang sama. Tahap perencanaan meliputi penyusunan modul ajar, penyiapan media bermain, penyusunan instrumen observasi, serta penentuan indikator keberhasilan penelitian. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan kegiatan *role play* sesuai skenario pembelajaran yang telah dirancang. Selanjutnya, pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap perkembangan kemandirian anak menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap terakhir yaitu refleksi, dilakukan dengan menganalisis hasil observasi untuk mengidentifikasi keberhasilan maupun kendala selama proses pembelajaran. Hasil refleksi tersebut digunakan sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai perkembangan kemandirian anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah dan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal peserta didik, pelaksanaan tindakan, serta perubahan perilaku anak selama penelitian berlangsung. Sementara itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan lapangan, serta dokumen pendukung lainnya digunakan untuk melengkapi data hasil observasi sehingga proses analisis dapat dilakukan secara lebih komprehensif.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator kemandirian anak usia dini yang meliputi kemampuan memilih kegiatan secara mandiri, menggunakan alat permainan sesuai kebutuhan, menyelesaikan tugas tanpa bergantung kepada guru, merapikan perlengkapan setelah digunakan, menunjukkan rasa percaya diri, serta berinteraksi dengan teman selama kegiatan berlangsung. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi pendukung dari guru mengenai perubahan perilaku anak selama tindakan diberikan. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan tindakan sekaligus memperkuat hasil penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang didukung oleh analisis kuantitatif sederhana. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan *role play* serta perubahan perilaku kemandirian anak pada setiap siklus. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung

persentase ketercapaian indikator kemandirian berdasarkan jumlah anak yang mencapai kriteria ketuntasan. Hasil analisis kemudian dibandingkan antara kondisi pra siklus, Siklus I, dan Siklus II untuk mengetahui peningkatan kemampuan kemandirian anak setelah penerapan kegiatan *role play*. Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan persentase ketuntasan yang dicapai pada setiap siklus sesuai indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Penerapan Kegiatan Role Play dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini di KB PKK Kasih Ibu Kedungrejo

Penerapan kegiatan *role play* pada penelitian ini dilaksanakan sebagai bentuk tindakan untuk meningkatkan kemandirian anak usia 3–4 tahun di KB PKK Kasih Ibu Kedungrejo. Kegiatan dirancang melalui tema “Penjual dan Pembeli” karena tema tersebut dekat dengan pengalaman sehari-hari anak sehingga memudahkan mereka memahami alur permainan dan menjalankan peran secara alami. Pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tiga pertemuan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sesuai model Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan.

Pada tahap pelaksanaan, guru terlebih dahulu memperkenalkan tujuan kegiatan, aturan bermain, serta media yang akan digunakan. Selanjutnya, anak diberikan kesempatan memilih peran sebagai penjual maupun pembeli sesuai minatnya. Kesempatan memilih peran menjadi bagian penting dalam penelitian ini karena memberikan pengalaman kepada anak untuk mengambil keputusan secara mandiri sejak awal kegiatan pembelajaran. Setelah menentukan peran, anak melakukan aktivitas jual beli menggunakan alat permainan yang telah disediakan serta berinteraksi dengan teman sesuai situasi yang diperankan.

Selama kegiatan berlangsung, guru tidak mendominasi proses pembelajaran, tetapi berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan apabila diperlukan. Anak didorong untuk menggunakan media bermain secara mandiri, menyelesaikan tugas sesuai peran, serta bertanggung jawab mengembalikan alat permainan setelah kegiatan selesai. Pola pembelajaran tersebut memberikan ruang kepada anak untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga mereka lebih aktif dalam mengelola

aktivitasnya sendiri. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan *role play* menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Anak tampak lebih antusias mengikuti kegiatan karena memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Keterlibatan aktif tersebut memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong munculnya perilaku mandiri selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut sejalan dengan teori Vygotsky yang menjelaskan bahwa bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, serta mengendalikan perilaku melalui interaksi sosial. Ketika anak memperoleh kesempatan memainkan suatu peran, mereka belajar memahami tanggung jawab, bekerja sama, dan mengambil keputusan sesuai situasi yang dihadapi. Dengan demikian, kegiatan *role play* tidak hanya mengembangkan kemampuan sosial, tetapi juga menjadi sarana yang efektif dalam menumbuhkan kemandirian anak melalui pengalaman belajar yang kontekstual.

2. *Peningkatan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Role Play di KB PKK Kasih Ibu Kedungrejo*

Kemampuan kemandirian anak mengalami perubahan secara bertahap setelah penerapan kegiatan *role play*. Pada tahap pra siklus, sebagian besar anak masih menunjukkan ketergantungan terhadap guru dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Anak cenderung menunggu arahan sebelum memulai kegiatan, meminta bantuan ketika menggunakan media bermain, serta belum terbiasa merapikan perlengkapan setelah selesai digunakan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kesempatan anak untuk berlatih mandiri masih perlu ditingkatkan melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I mulai menunjukkan perubahan perilaku anak. Sebagian besar anak mulai berani menentukan peran yang akan dimainkan, menggunakan media bermain tanpa menunggu instruksi guru, serta berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan kelompok. Walaupun demikian, beberapa anak masih memerlukan bimbingan ketika menyelesaikan tugas dan belum sepenuhnya bertanggung jawab terhadap perlengkapan bermain yang digunakan. Oleh karena itu, hasil refleksi pada Siklus I menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Perbaikan tindakan pada Siklus II memberikan hasil yang lebih optimal. Anak terlihat lebih percaya diri dalam menjalankan perannya, mampu menyelesaikan kegiatan tanpa banyak bergantung pada guru, serta mulai terbiasa mengembalikan alat permainan ke tempat semula setelah kegiatan berakhir. Selain itu, kemampuan anak dalam berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman juga mengalami perkembangan sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan kondusif. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa pembiasaan melalui kegiatan *role play* mampu membentuk perilaku mandiri secara bertahap melalui pengalaman yang dilakukan secara berulang.

Peningkatan kemandirian juga diperkuat oleh hasil analisis kuantitatif yang menunjukkan adanya kenaikan persentase ketuntasan pada setiap tahap penelitian. Pada kondisi awal belum terdapat anak yang mencapai kriteria ketuntasan (0%). Setelah tindakan diberikan pada Siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 53,85%, kemudian kembali meningkat menjadi 84,62% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan kegiatan *role play* memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kemandirian anak usia dini.

Temuan penelitian ini memperkuat pendapat Montessori bahwa kemandirian berkembang ketika anak memperoleh kesempatan untuk melakukan berbagai aktivitas secara langsung sesuai tahap perkembangannya. Selama kegiatan *role play*, guru memberikan kepercayaan kepada anak untuk memilih peran, menggunakan media bermain, menyelesaikan tugas, serta berinteraksi dengan teman tanpa intervensi yang berlebihan. Pengalaman tersebut mendorong tumbuhnya rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kemampuan mengambil keputusan secara mandiri. Oleh karena itu, *role play* dapat dipandang sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mendukung perkembangan karakter mandiri pada anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan kegiatan *role play* memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kemandirian anak usia dini. Peningkatan tersebut terjadi karena kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Anak tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga mengalami secara langsung situasi yang menuntut mereka memilih peran, menyelesaikan tugas, berkomunikasi, dan bertanggung jawab terhadap aktivitas yang dilakukan. Pengalaman belajar yang bersifat langsung tersebut

memungkinkan anak membangun kemandirian melalui proses pembiasaan yang dilakukan secara berulang.

Perubahan perilaku anak terlihat sejak pelaksanaan siklus I meskipun belum seluruh indikator berkembang secara optimal. Sebagian anak masih memerlukan arahan guru ketika menggunakan media bermain dan menyelesaikan tugas. Hasil refleksi pada siklus I kemudian digunakan sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus II, antara lain dengan memberikan penjelasan yang lebih sederhana, memperjelas pembagian peran, serta meningkatkan kesempatan kepada setiap anak untuk terlibat aktif selama kegiatan berlangsung. Perbaikan tersebut berdampak pada meningkatnya rasa percaya diri dan tanggung jawab anak sehingga persentase ketuntasan mengalami peningkatan pada siklus II.

Temuan penelitian ini mendukung teori yang digunakan dalam artikelmu bahwa bermain peran merupakan aktivitas belajar yang memberikan pengalaman nyata kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial sekaligus kemandirian. Selama kegiatan berlangsung, anak belajar menentukan pilihan, mematuhi aturan permainan, menyelesaikan tanggung jawab sesuai peran, serta bekerja sama dengan teman. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa kemandirian berkembang melalui kesempatan yang diberikan kepada anak untuk melakukan aktivitas secara langsung, bukan hanya melalui pemberian instruksi oleh guru.

Selain meningkatkan kemandirian, kegiatan *role play* juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan berpusat pada anak. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk bermain membuat anak lebih antusias mengikuti kegiatan sehingga mereka lebih mudah memahami tanggung jawab yang harus dilakukan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan *role play* tidak hanya efektif sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sesuai karakteristik anak usia dini.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan *role play* mampu meningkatkan kemandirian anak usia 3–4 tahun di KB PKK Kasih Ibu Kedungrejo. Kegiatan bermain peran memberikan pengalaman belajar yang melibatkan anak secara aktif melalui proses

memilih peran, menggunakan media bermain, berinteraksi dengan teman, menyelesaikan tugas sesuai peran, serta merapikan kembali perlengkapan yang telah digunakan. Proses pembelajaran tersebut memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mengambil keputusan, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, dan melakukan berbagai aktivitas secara mandiri sesuai dengan tahap perkembangannya. Dengan demikian, kegiatan *role play* tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas bermain, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan karakter mandiri pada anak usia dini.

Peningkatan kemampuan kemandirian terlihat secara bertahap pada setiap siklus penelitian. Pada kondisi awal (pra siklus), belum terdapat anak yang mencapai kriteria ketuntasan sehingga persentase ketuntasan masih berada pada angka 0%. Setelah penerapan tindakan pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 53,85%, kemudian kembali mengalami peningkatan pada Siklus II hingga mencapai 84,62%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembiasaan melalui kegiatan *role play* yang dilakukan secara berkelanjutan mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemandirian anak. Peningkatan tidak hanya ditunjukkan melalui capaian persentase ketuntasan, tetapi juga melalui perubahan perilaku anak yang semakin percaya diri, lebih bertanggung jawab, mampu menyelesaikan tugas tanpa selalu bergantung pada guru, serta lebih aktif berinteraksi dengan teman selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru PAUD perlu memilih strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami, mencoba, dan mempraktikkan berbagai aktivitas secara langsung. Kegiatan *role play* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang mengutamakan pengalaman konkret melalui kegiatan bermain. Selain mampu meningkatkan kemandirian, kegiatan ini juga berpotensi mendukung perkembangan aspek lain, seperti kemampuan sosial, komunikasi, kerja sama, serta rasa percaya diri anak. Oleh karena itu, penerapan *role play* dapat dipertimbangkan sebagai bagian dari pembelajaran rutin di lembaga PAUD dengan menyesuaikan tema, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada anak.

Daftar Rujukan

- Aisyah, S., Titi Chandrawati, D., Tatminingsih, S., Novita, D., Setiawan, D., Laksana Budi, U., Amini, M., Materi, P., Prastati, T., Ida Malati Sadjati, D., & Asnah Marlina Nellawaty Limbong, D. (n.d.). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. www.ut.ac.id.
- Amini, M. (2014). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. *Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*.
- Darojad, Z. U., & Mawardi, I. (2021). Peningkatan Kemandirian Anak RA Al Fitroh Melalui Pendampingan Terpadu di Masa Belajar Dari Rumah. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021)*, III.
- Ilvina. (2021). Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kemandirian Anak Usia Dini Di TK Karuni Ceria Sukabumi. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17).
- Khoerunnisa, A., & Wulandari, H. (2024). Peran Guru Dalam Pembentukan Sikap Kemandirian Anak Usia Dini Abelia Khoerunnisa, Hayani Wulandari Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah di Purwakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan Vol. 8 No. 1*, 10(July), 14–23.
- Khotijah, I., Simbolon, G., Purnama, O. S., & Kale, S. (2023). Peran guru dalam mengembangkan kemandirian anak usia 5-6 tahun di tk gmit syaloom airnona kota kupang. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 7 (01).
- Mahmudah, N., Elan, E., & Mulyana, E. H. (2023). Analisis Kemandirian Anak Usia Dini. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 7(2). <https://doi.org/10.17509/jpa.v7i2.63919>
- Mufarohah, L., & Alim, A. (2019). Penggunaan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Pada Anak Usia Dini. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(01). <https://doi.org/10.30868/ei.v8i01.395>
- Muslihan, M. (2021). Efektivitas Alat Permainan Edukatif Dalam Membentuk Karakter Kemandirian Dan Kedisiplinan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 2(1). <https://doi.org/10.37216/aura.v2i1.462>
- Nafia, N. R. (2020). Mengembangkan Kemandirian Anak Usia Dini Dengan Peran Guru dan Orang Tua. *Jurnal EL-SANTRY*, 1(1).
- Nuryati, Miftahul Rachmat, & Hikmaliyah. (2023). Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Peran. *Incrementapedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 34–38. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol5.no2.a8419>
- Sofiatun, D. W. I. (2023). Oleh: *DWI SOFIATUN NIM. 1917406067*.

- Suci, R. A., & Fathiyah, K. N. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3723>
- Supratno, Y. H., Murtono, Mochamad, W., Tulak, T., Fatriyadi, R., Wardi, Y., Evanita, S., Yousif, N., Cole, J., Rothwell, J. C., Diedrichsen, J., Zelik, K. E., Winstein, C. J., Kay, D. B., Wijesinghe, R., Protti, D. A., Camp, A. J., Quinlan, E., Jacobs, J. V., ... Dublin, C. (2021). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini Di Tk Muslimat Nu 001 Ponorogo. *Journal of Physical Therapy Science*, 9(1), 17–23. <http://dx.doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2015.07.010><http://dx.doi.org/10.1016/j.visres.2014.07.001><https://doi.org/10.1016/j.humov.2018.08.006><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24582474><https://doi.org/10.1016/j.gaitpost.2018.12.007><https://doi.org/10.1016/j.gaitpost.2018.12.007>