

METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL SISWA TAMAN KANAK-KANAK

Rinanti Resmadewi

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: r.resmadewi@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa taman kanak-kanak melalui metode permainan peran. Tujuan program kegiatan belajar di TK adalah untuk membantu perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Anak juga diharapkan mampu untuk berinteraksi sosial dengan baik kepada guru dan teman sebayanya ketika memasuki pendidikan dasar. Desain penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian adalah siswa Taman Kanak-kanak di TK ITS Surabaya, yang memiliki rentang usia 5 – 7 tahun. Metode yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan (*t-test*), diperoleh $t=5.827$; $p<0.05$, maka hipotesis diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan terhadap tingkat interaksi sosial anak antara kelompok eksperimen yang diberikan metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (metode pengajaran seperti biasa).

Kata kunci: bermain peran, kemampuan interaksi sosial, siswa taman kanak-kanak.

Pendahuluan

Masa anak-anak, khususnya usia dini disebut juga sebagai *Golden Age* (Masa Keemasan). Banyak yang menyebutkan masa itu sebagai pondasi dalam perkembangan hidup seseorang sebagai manusia. Secara khusus, untuk meletakkan dasar yang kuat di masa keemasan tersebut berkembanglah tinjauan khusus mengenai pendidikan di usia dini (Departemen Pendidikan Nasional, 2005). Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Pada dasarnya pendidikan TK tidak mengharuskan pencapaian kemampuan membaca, menulis, dan berhitung tetapi lebih pada kesiapan sekolah (Ditjen Dikti, 2006).

Tujuan program kegiatan belajar di TK adalah untuk membantu perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Diknas, 2004). Adanya tujuan tersebut, anak juga diharapkan mampu untuk berinteraksi sosial dengan baik kepada guru dan teman sebayanya ketika memasuki pendidikan dasar (Papalia, Old & Fieldman, 2008). Menurut Siska (2011) keberhasilan anak tidak ditentukan oleh aspek kognitif saja,

melainkan kemampuan untuk berinteraksi sosial dengan lingkungan, berempati kepada orang lain, dan menghargai orang lain. Aspek perkembangan sosial merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan sosial anak terutama pada anak usia prasekolah.

Menurut Triyon dan Liliathal (dalam Beaty, 2009), tugas perkembangan siswa pendidikan usia dini adalah mampu menjalin interaksi dengan orang lain. Sebagai makhluk sosial, seorang individu tidak bisa melepaskan diri dari keberadaan individu lain dalam lingkungannya. Untuk itu diperlukan keharmonisan dalam hubungan antar individu sehingga interaksi yang terjadi dapat memenuhi hajat hidup. Membina hubungan yang harmonis dengan individu lain merupakan satu bentuk interaksi sosial yang harus dipersiapkan sejak masa awal kehidupan seorang individu. Apalagi bagi seorang anak, keberhasilan dalam menjalin interaksi dengan lingkungan sosialnya khususnya dengan teman sebaya akan sangat berpengaruh pada proses perkembangan selanjutnya (Santrock, 2007).

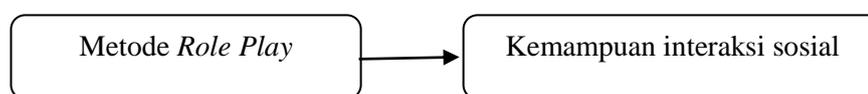
Interaksi sosial merupakan hal yang paling kodrati dilakukan oleh semua orang. Begitu pula dengan seorang anak, sejak dalam kandungan telah melakukan interaksi dengan ibunya. Interaksi sosial tidak hanya dapat dilakukan secara verbal (kata-kata), namun dapat juga dilakukan secara non verbal atau dengan menggunakan gerak badan. Interaksi sosial selalu dilakukan setiap harinya, mulai kita bangun tidur hingga akan tidur kembali. Kemampuan interaksi sosial sangat penting untuk anak, hal ini akan menjadi bekal saat anak memasuki dunia pergaulan yang lebih luas, dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan mempengaruhi kehidupannya. Anak harus diajarkan memiliki keterampilan berinteraksi sosial sejak usia dini, yang bisa didapat dari lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan sekolah, yaitu pertama kali anak memasuki sekolah seperti Taman Kanak-Kanak (TK).

Umumnya anak-anak prasekolah terlibat dalam aktivitas bermain. Bahkan dapat dikatakan bahwa bermain adalah dunia anak-anak. Kegiatan bermain juga merupakan kegiatan yang dapat diobservasi untuk melihat perkembangan keterampilan sosial anak (Beaty, 2009). Melalui aktivitas bermain anak, kita dapat melihat sejauhmana kemampuan interaksi sosial yang dicapai anak. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain, maupun dengan lingkungan di sekitarnya.

Ada berbagai macam variasi dalam permainan anak. Tedjasaputra (2001) membagi variasi permainan menjadi dua, yaitu permainan aktif dan pasif. Salah satu jenis permainan aktif adalah bermain sosiodrama. Pemilihan permainan sosiodrama dikarenakan aktivitas anak prasekolah yang paling khas dan melekat adalah permainan imitatif, imajinatif, dan dramatik. Sosiodrama merupakan suatu metode dimana siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Melalui bermain sosiodrama anak dapat melatih interaksi sosial, mengemukakan pendapat,

menerima pendapat orang lain, menghayati perasaan orang lain, dan mengambil keputusan secara spontan.

Salah satu permainan yang dianggap efektif untuk meningkatkan interaksi sosial pada anak prasekolah adalah sosiodrama/peran. Sosiodrama memungkinkan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Karena antara usia 3-6 tahun interaksi antar teman sebaya meningkat (Fein dan Stork, 1981). Bergen (2002) mengungkapkan bahwa dengan bermain peran, siswa dapat bekerjasama, berbagi pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh. Serta untuk melatih siswa berani mengemukakan pendapat, bersedia mendengar pendapat orang lain, dan mau menerima perbedaan pendapat. Bermain drama atau bermain peran melibatkan keaktifan dan daya khayal anak (Tedjasaputra, 2001). Permainan drama menawarkan kesempatan luas untuk mempraktekkan keterampilan interpersonal dan bahasa, serta mengeksplorasi peran sosial dan adat (Bodrova & Leong, dalam Papalia, Old & Fieldman).



Gambar 1. Kerangka Konseptual

Metode Penelitian

Tipe penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian ini adalah siswa Taman Kanak-kanak di TK ITS Surabaya, yang memiliki rentang usia 5 – 7 tahun dan tidak memiliki kekhususan dalam fisik, mental, maupun akademik (bukan ABK). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa TK B TK ITS Surabaya, kelas TK B1 dan TK B2. Masing-masing kelas berjumlah 15 siswa. Kelas TK B1 sebagai kelompok kontrol dan TK B2 sebagai kelompok eksperimen. Semua siswa di kelompok kontrol dan eksperimen diberikan *pre-test* yang diisi oleh dua orang guru kelas sesuai dengan keadaan siswa saat itu. Pemberian metode pembelajaran dengan menggunakan bermain peran dilakukan lima kali berturut-turut pada hari yang berbeda-beda serta materi yang berbeda pula. Setelah diberikan perlakuan, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *post-test* dengan alat ukur yang sama dengan saat *pre-test* dan diisi oleh dua orang guru kelas yang sama pula. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan teknik analisis uji perbedaan. Metode yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu menggunakan uji t. Uji t digunakan untuk membandingkan *gain score* antar kelompok dalam eksperimen. Analisis data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* untuk melihat efektifitas metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa Taman Kanak-kanak.

Hasil dan Pembahasan

Analisis item dilakukan untuk memilih butir-butir yang baik melalui korelasi item total (parameter daya beda item) sehingga dapat dilakukan pemilihan item. Harga koefisien yang digunakan harus lebih besar atau sama dengan 0,40. Analisis item ini dilakukan dalam dua putaran. Pada putaran pertama, ditemukan bahwa ada 5 item yang gugur karena *Corrected Item-Total Correlation*nya di bawah 0,40 yaitu item nomor 3, 4, 24, 26, dan 31. Selanjutnya dilakukan lagi analisis item putaran kedua dengan membuang item-item yang telah gugur pada putaran pertama. Dari 2 kali analisis item yang dilakukan akhirnya terdapat 29 item yang sah. Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan, koefisien reliabilitas alat ukur interaksi sosial adalah sebesar 0,927 pada putaran pertama dan 0,949 pada putaran kedua. Koefisien reliabilitas yang digunakan adalah koefisien reliabilitas pada putaran kedua yaitu 0,949.

Tabel 1. Perbedaan Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Group Statistics				
Grup	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kontrol	15	1.2000	.95991	.24785
Eksperimen	15	4.0667	1.64606	.42501

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen ($M=4.0667$) memiliki perubahan yang lebih tinggi dibanding kelompok kontrol ($M=1.2000$). Mean kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol, hal ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki peningkatan dalam interaksisosialnya.

Tabel 2. Hasil Perhitungan *t-test*

Independent Samples Test							
t-test for Equality of Means							
Group	T	Df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower	Upper
Kontrol	-5.827	28	.000	-2.86667	.49200	3.87448	1.85885
Eksperimen	-5.827	22.5	.000	-2.86667	.49200	3.88561	1.84772

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan (*t-test*), diperoleh $t=5.827$; $p<0.05$, maka hipotesis diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan terhadap tingkat interaksi

sosial anak antara kelompok eksperimen yang diberikan metode pembelajaran bermain peran dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (metode pengajaran seperti biasa). Metode bermain peran dapat meningkatkan interaksi sosial siswa Taman Kanak-kanak. Hal ini ditunjukkan dengan sesudah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa metode bermain peran, kemampuan interaksi sosial anak meningkat secara signifikan dibandingkan kemampuan interaksi sosial anak di kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*).

Piaget (dalam Papalia, Old & Fieldman, 2008) menamakan masa kanak-kanak awal, dari sekitar usia 2 sampai dengan 7 tahun sebagai tahap praoperasional, karena anak-anak belum siap terlibat dalam operasi atau manipulasi mental yang mensyaratkan pemikiran logis. Karakteristik utama perkembangan kognitif pada tahap ini adalah perluasan penggunaan pemikiran simbolis, atau kemampuan representatif.

Piaget (dalam Papalia, Old & Fieldman, 2008) mengemukakan istilah fungsi simbolis (*symbolic function*) yang merupakan kemampuan untuk menggunakan simbol, atau representasi mental (kata, angka, atau gambar) tempat seseorang melekatkan makna. Penggunaan simbol merupakan tanda universal budaya manusia. Tanpa simbol, orang tidak dapat berkomunikasi secara verbal, membuat perubahan, membaca peta, bahkan menyimpan foto seseorang yang jauh. Memiliki simbol untuk sesuatu dapat membantu anak mengingat dan memikirkan diri mereka sendiri tanpa kehadiran wujud fisik. Anak-anak prasekolah menunjukkan fungsi simbolis melalui imitasi yang tertunda (*deffered imitation*), bermain sandiwara atau drama, dan bahasa. Imitasi tunda didasarkan kepada kemampuan untuk menyimpan representasi mental tindakan yang pernah diamati. Dalam permainan sandiwara atau bermain peran, anak-anak menjadikan sebuah objek seperti boneka, sebagai representasi atau simbolisasi benda lain, seperti orang. Anak-anak juga mencoba peran, berhadapan dengan situasi yang tidak nyaman, mendapatkan pemahaman dari sudut pandang orang lain, mengkonstruksi gambaran dunia sosial, mengembangkan pemecahan masalah, keterampilan berbahasa dan merasakan kegembiraan dari kreativitas (Bodrova & Leong, Davidson, Singer & Singer dalam Papalia, 2008).

Berdasarkan teori perkembangan dan kemampuan anak, tujuan pembelajaran pada siswa Taman Kanak-kanak adalah meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak untuk persiapan menuju ke sekolah selanjutnya, maka penulis berusaha membantu mengatasi permasalahan dengan memberikan perlakuan yang tepat bagi anak usia prasekolah. Perlakuan yang diberikan adalah dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa Taman Kanak-kanak. Piaget (dalam Papalia, Old & Fieldman, 2008) menamakan masa kanak-kanak awal,

dari sekitar usia 2 sampai dengan 7 tahun sebagai tahap praoperasional, karena anak-anak belum siap terlibat dalam operasi atau manipulasi mental yang mensyaratkan pemikiran logis. Karakteristik utama perkembangan kognitif pada tahap ini adalah perluasan penggunaan pemikiran simbolis, atau kemampuan representatif.

Menurut Diknas (2004) kegiatan bermain merupakan hal yang khas pada usia anak-anak, termasuk usia taman kanak-kanak. Anak-anak akan merasa lebih bebas berekspresi dalam setting bermain. Melalui bermain, anak juga belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman tersebut sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi (pengetahuan). Dalam bermain peran, anak memilih sendiri peran apa yang ingin ia lakukan. Siswa dalam kelompok melakukan pembagian peran secara mandiri. Anak juga berkesempatan untuk mencoba peran lain di kesempatan selanjutnya. Hal ini akan lebih mengeksplor kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan teman dalam kelompoknya.

Menurut Beaty (2009), dengan bermain peran, anak mampu mengembangkan kemampuan interaksi sosial dengan cara berkomunikasi secara verbal dengan orang lain. Pada permainan ini, anak mampu memahami perintah, menyampaikan keinginan atau penolakannya serta pendapatnya pada teman atau guru. Pola interaksi sosial pada anak prasekolah dapat dilihat dari empat hal yaitu anak mampu berinteraksi dengan orang dewasa, anak mampu berinteraksi dengan teman sebaya, anak mampu berinteraksi dengan kelompoknya, serta anak mampu menempatkan diri sebagai individu (Beaty, 2009). Pola perilaku sosial ini tampak ketika anak sedang melakukan aktivitas bermain peran. ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Siska (2011) bahwa bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara pada anak usia dini.

Dengan diberikannya perlakuan ini terjadi perubahan ke arah yang positif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *post-test* subyek di kelompok eksperimen yang mengalami kenaikan dalam kemampuan interaksi sosial dibandingkan dengan subyek di kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan dampak bagi perkembangan anak sesuai dengan pendapat Hurlock (2004) bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah pemberian stimulasi (perlakuan). Dalam hal ini stimulasi yang diberikan adalah bermain peran.

Pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehari-hari lebih sering menggunakan metode bercerita dan pemberian tugas dimana guru mendominasi kegiatan pembelajaran tersebut (*teacher center*), sehingga anak-anak mendapat kesempatan yang sedikit untuk mengungkapkan, mengembangkan, dan mengeksplorasi kemampuan interaksinya,

ditambah dengan berbagai aturan dan hal lain yang harus dipatuhi anak dalam mengerjakan tugasnya. Hal ini didukung pernyataan Beaty (2011) bahwa guru yang terlalu mendominasi proses pembelajaran dan selalu membatasi kebebasan anak dalam belajar dan berinteraksi.

Menurut Hurlock (2004) faktor yang mempengaruhi interaksi sosial anak adalah faktor internal dan eksternal. Menurut hasil wawancara dengan beberapa orang tua wali murid, didapatkan fakta bahwa ketika di rumah, anak-anak lebih sering disibukkan dengan permainan elektronik, seperti *handphone* atau *videogames*. Hal ini yang membuat anak jarang untuk berinteraksi dengan saudaramaupun orang tua subyek.

Setelah pemberian perlakuan (*treatment*) di kelompok eksperimen berupa kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran hasilnya secara umum kemampuan interaksi sosial anak di kelompok eksperimen meningkat secara cukup signifikan. Berbeda dengan keadaan interaksi sosial di kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*), secara umum interaksi sosial anak sedikit sekali mengalami peningkatan. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran metode bermain peran dapat meningkatkan interaksi sosial siswa Taman Kanak-kanak.

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Mc. Mahoon (1992) bahwa dengan bermain peran tersebut siswa dapat bekerjasama, berbagi pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh. Serta untuk melatih siswa berani mengemukakan pendapat, bersedia mendengar pendapat orang lain, dan mau menerima perbedaan pendapat sehingga dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa. Bermain sosiodrama dapat melatih interaksi sosial anak dengan orang lain, mengemukakan pendapat, menerima pendapat orang lain, menghayati perasaan orang lain, dan mengambil keputusan secara spontan.

Connor (2009) mengungkapkan bahwa dengan bermain peran tersebut siswa dapat bekerjasama, berbagi pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh. Serta untuk melatih siswa berani mengemukakan pendapat, bersedia mendengar pendapat orang lain, dan mau menerima perbedaan pendapat sehingga dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial siswa Taman Kanak-kanak. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain, maupun dengan lingkungan di sekitarnya. Bermain sosiodrama dapat melatih interaksi sosial anak dengan orang lain, mengemukakan pendapat, menerima pendapat orang lain, menghayati perasaan orang lain, dan mengambil keputusan secara spontan. Salah satu permainan yang dianggap efektif untuk meningkatkan interaksi sosial pada anak prasekolah adalah peran.

Bermain drama memungkinkan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Sosiodrama memungkinkan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Karena antara usia 3-6

tahun interaksi antar teman sebaya meningkat (Fein dan Stork, 1981). Permainan drama menawarkan kesempatan luas untuk mempraktekkan keterampilan interpersonal dan bahasa, serta mengeksplorasi peran sosial dan adat (Bodrova & Leong, dalam Papalia, Old & Fieldman).

Peningkatan interaksi sosial anak setelah pemberian *treatment* berupa metode bermain peran menunjukkan bahwa metode tersebut cukup efektif untuk meningkatkan interaksi sosial anak. Salah satu permainan yang dianggap efektif untuk meningkatkan interaksi sosial pada anak prasekolah adalah peran. Bermain drama memungkinkan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain (Scahefer, 2001).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka didapatkan kesimpulan bahwa ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen terjadi peningkatan yang cukup signifikan dibanding kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada siswa Taman Kanak-kanak.

Daftar Pustaka

- Beaty, J.J. (2009). *Preschool appropriate practices (3rd. ed)*. Clifton Park, NY: Wadsworth Cengage Learning.
- Bergen, D. (2002). The role of pretend play in children's cognitive development. *Jurnal on the line ECRP Vol. 4 No. 1 spring 2002*. Diunduh tanggal 15 Februari 2015 dari <http://ecrp.uiuc.edu/v4n1/bergen.html>.
- Connor, Kevin, J.O., & Bravermann, Lisa, D. (2009). *Play therapy theory and practice – comparing theories and technique*. (2thed). Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-undang Republik Indonesianomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Pusat DataInformasi Pendidikan.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Kurikulum 2004 standar kompetensitaman kanak-kanak dan raudhatul athfal*. Jakarta: Departemen PendidikanNasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Pedoman pembelajaran di tamankanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Ditjen Dikti. (2006). *Naskah akademik pendidikan profesional guru*. Jakarta: Ditjen Dikti.
- Fein, Greta. & Linda Stork. (1981). Sociodramatic Play: Social Class Effects in Integrated Preschool Classrooms. *Deepblue M-library University of Michigan*. Diakses pada tanggal 13 Februari 2015 dalam deepblue.lib.umich.edu.
- Hurlock, E.B. (2004). *Psikologi perkembangan: suatu pendekatan sepanjangrentang kehidupan*. Edisi kelima. Alih bahasa: Istiwiyanti & Soedjarwo. Jakarta: Penerbit Airlangga.
- Mc. Mahoon, L. (1992). *The handbook of play therapy*. New York: Taylor & Francis Group.
- Papalia, D.E., Old, S.W & Fieldman, R.D. (2008). *Human development (psikologiperkembangan)*. Bagian I sampai dengan IV. Alih bahasa: K.A. Anwar.Jakarta: Kencana.
- Patmonotodewo, S. (2003). *Pendidikan anak prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. (2009). *Standar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.
- Scahefer, C & Reid, S.E. (2001). *Game play therapeutic use of childhood games*. (2ed). Canada: John Wiley & Sons Inc.
- Siska, Y. (2011). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Komunikasi Anak Usia Dini. *Jurnal Edisi Khusus* No.2, 31-37.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.