



## Implementasi Metode Pembelajaran *Roleplay* Sebagai Upaya Pengenalan Profesi Dan Penumbuhan Cita-Cita Anak Usia Dini (Paud)

Dewi Mulyaningsih, Aura Purnamaya Putri, Ahmad Rizaldi, Rahmat Hidayatulloh  
<sup>1</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, <sup>2</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, <sup>3</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, <sup>4</sup>Sanggar Kegiatan Belajar Kota Cilegon  
Email: [2221220011@untirta.ac.id](mailto:2221220011@untirta.ac.id), [2221220062@untirta.ac.id](mailto:2221220062@untirta.ac.id),  
[ahmad.rizaldi@untirta.ac.id](mailto:ahmad.rizaldi@untirta.ac.id), [rahmathidayatulloh132@gmail.com](mailto:rahmathidayatulloh132@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil kegiatan *roleplay* profesi dalam menumbuhkan cita-cita peserta didik PAUD di SKB Kota Cilegon. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan studi kasus, melibatkan 35 anak usia 5 hingga 6 tahun yang mengikuti pembelajaran *roleplay* selama 90 menit dengan menggunakan media visual dan alat peraga profesi, seperti dokter, pilot, polisi, dan guru. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, serta wawancara singkat. Analisis tematik menunjukkan bahwa *roleplay* profesi membantu anak memahami beragam pekerjaan, mengenali tanggung jawabnya, serta menumbuhkan motivasi untuk memiliki cita-cita. Peserta didik tampak antusias memainkan peran dan lebih percaya diri mengungkapkan harapan masa depan. Temuan ini menegaskan pentingnya pembelajaran berbasis bermain sebagai strategi penguatan karakter dan penanaman impian sejak dini dalam kurikulum PAUD.

**Kata Kunci:** Roleplay, Pengenalan Profesi, Cita-Cita, PAUD.

### PENDAHULUAN

Pasal 28 dari Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: (1) pendidikan bagi anak di usia dini diadakan sebelum tingkat pendidikan dasar; (2) pendidikan anak usia dini bisa dilaksanakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, atau informal; (3) pendidikan anak di usia dini dalam jalur pendidikan formal mencakup taman kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau jenis lain yang setara; (4) pendidikan anak usia dini dalam jalur nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lainnya yang setara; (5) pendidikan anak usia dini pada jalur informal berwujud pendidikan yang diberikan oleh keluarga atau lingkungan. Pelaksanaan lebih lanjut akan diatur dalam peraturan pemerintah yang disebutkan dalam pasal ini; dan (6) ketentuan mengenai pendidikan anak di usia dini seperti yang dijelaskan pada ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) akan diatur lebih lanjut melalui peraturan pemerintah.

Secara internasional, perkembangan anak pada tahap awal dianggap sebagai fondasi utama dalam pembentukan kecerdasan, karakter, serta kemampuan sosial individu. UNESCO menekankan bahwa masa kanak-kanak adalah periode penting yang memerlukan stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan pertumbuhan kognitif, emosional-sosial, moral, dan daya kreatif anak. Dalam Tinjauan Kebijakan Perawatan dan Pendidikan Anak Usia Dini UNESCO disebutkan bahwa "anak usia dini adalah waktu



yang krusial untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosional, serta investasi dalam pembelajaran awal memberikan manfaat jangka panjang yang signifikan" (UNESCO, 2017). Di samping itu, dalam Laporan Pemantauan Global Pendidikan untuk Semua, UNESCO menjelaskan bahwa anak-anak yang mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna pada usia dini memiliki kemungkinan yang lebih besar untuk membangun orientasi diri yang positif dan memahami peran mereka dalam komunitas, termasuk konsep pekerjaan sebagai bagian dari kehidupan sosial (UNESCO, 2015).

Usia dini sering disebut sebagai masa emas (*golden age*), di mana stimulasi pendidikan yang sesuai akan berpengaruh besar terhadap pertumbuhan karakter, minat, dan cita-cita anak di masa depan. Banyak penelitian menunjukkan bahwa sejak tahap prasekolah, anak-anak mulai mengembangkan awareness mengenai karir dan profesi melalui pengalaman sehari-hari baik di rumah maupun di sekolah. Sasaran utamanya adalah memberikan rangsangan yang sesuai untuk mendukung perkembangan potensi mereka, baik dalam aspek fisik maupun spiritual, dengan memperhatikan tahap perkembangan yang sedang mereka jalani.

Pendidikan untuk anak-anak usia dini memiliki peran penting dalam membangun dasar sosial, emosional, dan akademik anak. Untuk itu, pendidikan bagi usia dini perlu memperhatikan berbagai aspek yang dapat menyajikan pengalaman belajar yang cocok dengan tahap perkembangan psikososial anak. Dengan memberikan rangsangan yang sesuai, termasuk interaksi sosial yang positif, pengalaman belajar yang menyenangkan, serta metode pembelajaran yang inovatif, anak-anak di usia dini bisa memaksimalkan kemampuan yang mereka miliki. (Hidayah, 2023:7945).

Namun, di berbagai lembaga PAUD, termasuk lembaga PAUD yang berada di bawah naungan Pendidikan Nonformal seperti SKB Kota Cilegon, pengenalan profesi masih sering dilaksanakan secara konvensional: para pendidik menjelaskan secara verbal, menampilkan gambar statis atau sekedar meminta anak menyebutkan "cita-cita" tanpa pengalaman bermain yang bervariasi. Di sisi lainnya, orang tua dan guru sering melaporkan bahwa cita-cita anak sering berubah-ubah, mengikuti profesi yang sedang tren di media, atau hanya mencerminkan pekerjaan orang tua, tanpa adanya bimbingan yang sistematis untuk membantu anak memahami makna serta konsekuensi dari pilihan profesi tersebut.

Situasi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara kebutuhan untuk mengembangkan cita-cita dan pengenalan profesi sejak awal dengan praktik pembelajaran yang masih terbatas pada metode ceramah, tanya jawab, dan kegiatan mendengarkan di tempat duduk. Anak-anak pada usia dini sebenarnya memerlukan kegiatan yang aktif, nyata, dan menyenangkan agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Salah satu metode yang relevan untuk karakteristik anak usia dini adalah model pembelajaran role play (bermain peran). Penelitian terbaru di PAUD menunjukkan bahwa "metode roleplay terbukti sangat berguna dalam mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia 4 hingga 5 tahun". Aktivitas bermain peran memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi, bergiliran, mengelola emosi, serta belajar untuk menghargai orang lain dalam situasi mirip kehidupan sehari-hari. (Musthofiyah & Muthohar, 2025:20-30).

Roleplay tidak hanya menyenangkan, tetapi berkontribusi pada perkembangan bahasa, komunikasi, kepercayaan diri, serta kemampuan dalam memecahkan masalah. Hubungan antara *roleplay* dan pengembangan cita-cita juga ditunjukkan dalam dokumen



pengembangan anak dari Kementerian Pendidikan, yang menyatakan bahwa "bermain peran mendukung munculnya cita-cita anak". Peserta didik yang bermain sebagai dokter, guru, atau profesi lainnya tidak hanya meniru, tetapi mulai membayangkan diri mereka di masa depan dan memahami peranan sosial dari profesi tersebut.

Di Kota Cilegon, yang merupakan salah satu kawasan industri penting di Banten, semakin mendesak kebutuhan untuk menyediakan pendidikan yang mengenalkan berbagai profesi sejak usia dini. Masyarakat Cilegon berinteraksi dengan lingkungan yang meliputi industri, perdagangan, layanan, dan sektor publik yang beragam. Namun, pemahaman anak tentang profesi di sekitar mereka tetap terbatas akibat metode pembelajaran yang belum relevan dan kontekstual.

Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa pencapaian pendidikan di Cilegon belum merata. Statistik Daerah Kota Cilegon 2024 mencatat bahwa rata-rata durasi pendidikan penduduk di Kota Cilegon hanya 10,38 tahun, yang mengindikasikan bahwa sebagian masyarakat belum menyelesaikan pendidikan menengah atas (BPS Cilegon, 2024). Keadaan ini juga berpengaruh pada partisipasi anak-anak dalam pendidikan non-formal, termasuk program Paket A, B, dan C, yang mengindikasikan bahwa sejumlah anak masih bergantung pada jalur pendidikan alternatif.

Ketidacukupan pengalaman pendidikan yang sesuai dan kontekstual pada usia dini terutama yang berkaitan dengan pengenalan profesi menjadi semakin nyata ketika hal ini dikaitkan dengan kondisi tersebut. Peserta didik berada dalam lingkungan industri dan layanan, namun pendidikan yang mereka terima belum mencakup kenyataan sosial dan ekonomi di sekitar mereka. Oleh karena itu, bukti-bukti empiris menunjukkan bahwa penguatan pendidikan yang berbasis konteks, termasuk pengenalan profesi sejak usia dini, sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan orientasi diri, pemahaman sosial, serta kesiapan masa depan anak-anak di Kota Cilegon.

Serangkaian penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa penerapan metode *roleplay* sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial-emosional pada peserta didik (Musthofiyyah et al., 2025), merangsang kreativitas dan pemahaman terhadap profesi (Nikmah, 2022), serta mendukung penguasaan bahasa melalui simulasi pekerjaan (Marlifarma, 2024). Selain itu, pembelajaran yang mengadopsi pendekatan bermain peran juga terbukti efektif dalam memperdalam pemahaman tentang konsep profesi menggunakan media animasi dan simulasi (Valentina & Sujana, 2021). Menurut Penelitian (Salehudin, 2024:610) Pendidik perlu merancang aktivitas yang memungkinkan anak terlibat secara aktif dan memberikan ruang bagi kreativitas serta kolaborasi.

Penelitian lain seperti (Rustini, n.d. 2020) menekankan nilai penting dari media interaktif dan aktivitas belajar yang menyenangkan dalam memperkenalkan profesi kepada anak-anak. Di sisi lain, studi (Irawan, 2023) mengingatkan bahwa pendidikan profesi di Indonesia belum terorganisir dengan baik dan memerlukan pendekatan pedagogis yang lebih efektif. Di waktu yang sama, (Sari, 2024) menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran makro meningkatkan kemampuan mendengarkan dan ekspresi anak. Semua studi tersebut menegaskan bahwa bermain peran memiliki peranan krusial dalam pendidikan anak-anak prasekolah.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode *roleplay* sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar serta hasil yang dicapai siswa di berbagai aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. metode ini dapat meningkatkan motivasi



belajar serta keterlibatan siswa dengan signifikan jika dibandingkan dengan mode konvensional. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam penelitian mengenai implementasi role play di konteks anak usia dini, terutama dalam memperkenalkan berbagai profesi di PAUD Mutiara SKB Kota Cilegon. Kajian yang lebih mendalam dan sesuai dengan konteks diperlukan untuk mengisi kekurangan ini dan memberikan bukti nyata mengenai efektivitas metode ini bagi perkembangan anak usia dini di wilayah tersebut.

Meskipun demikian, terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*), yaitu jumlah studi yang sedikit yang secara spesifik mengkaji penerapan model pembelajaran peran untuk pengenalan karier dalam institusi nonformal seperti SKB. Selain itu, belum ada penelitian yang secara rinci memetakan bagaimana pengalaman nyata dalam pembelajaran peran berdampak pada minat dan pengembangan cita-cita anak di usia dini, terutama dalam konteks sosial dan budaya di Kota Cilegon.

Kesenjangan ini menciptakan ruang untuk penelitian baru yang tidak hanya menggambarkan praktik pembelajaran, tetapi juga menciptakan pemahaman kualitatif mengenai dinamika interaksi, pengalaman belajar anak, serta faktor-faktor kontekstual yang berpengaruh pada efektivitas roleplay dalam pengenalan karier. Pendekatan penelitian kualitatif sangat relevan untuk menggali makna dan pengalaman anak secara lebih mendalam.

Oleh sebab itu, studi ini memiliki peranan yang sangat penting dalam memberikan sumbangsih terhadap inovasi pembelajaran PAUD yang berlandaskan pengalaman nyata. Sasaran utama dari penelitian ini ialah menggambarkan secara menyeluruh penerapan model peran dalam pengenalan berbagai profesi serta pengembangan cita-cita anak PAUD di SKB Kota Cilegon. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan teori pendidikan untuk anak usia dini, peningkatan praktik pedagogis, serta perancangan model pembelajaran yang lebih relevan, inovatif, dan berorientasi pada masa depan anak-anak

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan memahami secara mendalam proses, dinamika, dan hasil penerapan model pembelajaran bermain peran (roleplay) dalam konteks pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendekatan kualitatif dipilih karena memberikan peluang kepada peneliti untuk menelaah pengalaman belajar anak secara autentik dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan pandangan *Creswell (2016)* yang menegaskan bahwa penelitian kualitatif menitikberatkan pada interpretasi fenomena dari sudut pandang partisipan. Pemahaman terhadap konteks sosial dan emosional anak menjadi penting karena pembelajaran melalui bermain peran melibatkan interaksi sosial, kreativitas, serta ekspresi emosi anak dalam mengenal berbagai profesi di lingkungannya.

Penelitian ini dilaksanakan di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kota Cilegon, yang dipilih secara sengaja (*purposive*) mengingat karakteristik sosial masyarakatnya yang beragam, terdiri dari profesi di sektor industri, perdagangan, layanan publik, dan jasa. Peserta kegiatan mencakup anak-anak PAUD berusia 4–6 tahun, guru pendamping, serta pengelola SKB yang berperan langsung dalam seluruh tahapan kegiatan. Pendekatan yang digunakan merujuk pada kerangka *Participatory Action Research (PAR)* sebagaimana dijelaskan oleh *Kemmis dan McTaggart*, yakni penelitian kolaboratif yang



melibatkan partisipasi aktif mitra dalam setiap tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dengan pendekatan ini, guru, orang tua, dan pengelola lembaga berperan sebagai mitra sejajar yang turut merancang dan mengevaluasi pembelajaran.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui berbagai teknik, meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan diskusi kelompok terarah (*Focus Group Discussion/FGD*). Observasi dilakukan untuk merekam tindakan, interaksi, dan keterlibatan anak selama kegiatan bermain peran berlangsung. Wawancara dilaksanakan dengan guru dan pengelola SKB untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai perubahan praktik pembelajaran yang terjadi. Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan digunakan sebagai bukti visual serta sumber refleksi kegiatan. Adapun FGD dilakukan bersama para guru untuk menilai keberlanjutan dan efektivitas penerapan model bermain peran di dalam kelas.

Analisis data dalam kegiatan ini mengacu pada model analisis interaktif Miles dan Huberman (2014), yang mencakup tiga komponen utama: (1) reduksi data, yaitu proses penyederhanaan dan pemilahan informasi penting; (2) penyajian data, yakni pengorganisasian hasil pengamatan ke dalam bentuk naratif atau visual; dan (3) penarikan kesimpulan atau verifikasi untuk menemukan makna dari keseluruhan data yang terkumpul. Model analisis ini memungkinkan peneliti memahami hubungan antar-temuan secara sistematis dan menyeluruh.

Untuk menjamin keabsahan data (validitas dan kredibilitas), kegiatan ini menerapkan triangulasi teknik dan sumber, dengan cara membandingkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, serta hasil diskusi kelompok. Selain itu, temuan yang diperoleh diverifikasi melalui umpan balik dari guru serta diskusi internal bersama tim pengabdian. Langkah ini sejalan dengan rekomendasi Anwar (2021) serta Sudarsono dan Wahyuni (2019) yang menekankan pentingnya validasi berlapis dalam penelitian kualitatif agar hasil yang diperoleh dapat dipercaya dan menggambarkan kondisi yang sesungguhnya di lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dalam satu sesi pertemuan dengan durasi 90 menit pembelajaran di PAUD Mutiara yang berada di Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) Kota Cilegon dengan objek penelitian yang melibatkan sekitar 35 anak Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berusia antara 5 sampai 6 tahun. Pelaksanaan kegiatan ini merupakan bagian dari program pengembangan pembelajaran tematik di PAUD Mutiara, yang secara khusus dirancang untuk memberikan stimulasi perkembangan dalam aspek sosial-emosional, kemampuan berbahasa, serta kognitif anak usia dini melalui pengalaman belajar di kelas yang bersifat nyata dan menyenangkan. Sebelum pelaksanaan kegiatan bermain peran yaitu *roleplay* pengenalan berbagai profesi, peneliti terlebih dahulu melakukan penilaian (*assessment*) awal untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mengetahui profesi impian dan mempunyai cita-cita yang ingin mereka gapai di masa depan. Penilaian tersebut dilakukan melalui wawancara ringan yang bertujuan untuk mengetahui cita-cita langsung peserta didik, pandangan mereka tentang berbagai pekerjaan, serta profesi apa saja yang paling umum di ketahui peserta didik.

Hasil penilaian awal tersebut kemudian menjadi pemahaman dasar peneliti dalam menentukan jenis profesi yang akan digunakan sebagai tema utama dan media



pembelajaran dalam kegiatan *roleplay*. Dari hasil jawaban mayoritas, ditemukan empat profesi yang paling banyak disebutkan oleh peserta didik, yaitu profesi guru, dokter, pilot, dan polisi. Keempat profesi ini dianggap cukup dekat dengan keseharian anak dan mudah divisualisasikan melalui media pembelajaran yang akan di gunakan sehingga dapat mendukung proses kegiatan *roleplay* secara optimal. Pemilihan profesi yang di gunakan tersebut juga didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik merasa lebih antusias dan aktif ketika berkomunikasi dengan tema yang sesuai dengan minat serta imajinasi mereka.

Oleh sebab itu, pelaksanaan kegiatan *roleplay* ini lebih diarahkan pada profesi-profesi yang paling sesuai dengan ketertarikan awal peserta didik dan dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui pendekatan model pembelajaran ini, kegiatan *roleplay* tidak hanya memperkenalkan peserta didik pada berbagai jenis pekerjaan atau profesi impian, tetapi juga memberi akses bagi mereka untuk bisa mengekspresikan diri, membangun kepercayaan diri, serta mulai membentuk pemahaman awal mengenai cita-cita mereka di masa depan. Pendekatan pembelajaran berbasis bermain peran (*roleplay*) tersebut memberikan kontribusi positif dalam menghasilkan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

#### **a. Identifikasi Cita-Cita Peserta Didik Sebelum Pelaksanaan *Roleplay***

Hasil wawancara pada asesmen awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki pemahaman awal tentang profesi yang mereka impikan, meskipun pemahaman peserta didik masih berada pada tahapan yang sangat mendasar. Peserta didik pada usia 5 sampai 6 tahun umumnya hanya mampu menyebutkan nama profesi yang mereka pahami, tanpa dapat menjelaskan lebih jauh mengenai tugas utama profesi, lokasi kerja, alat atau properti yang ikonik dengan pekerjaan maupun peran sosial dari profesi tersebut. Hasil identifikasi ini memperlihatkan bahwa minat peserta didik terhadap berbagai profesi sudah mulai terbangun, tetapi belum disertai dengan pemahaman yang komprehensif tentang esensi profesi dalam kehidupan sehari-hari.

Dari jumlah keseluruhan 35 peserta didik yang terlibat, secara keseluruhan memberikan jawaban langsung mengenai profesi yang mereka inginkan. Tanggapan yang di berikan tersebut menunjukkan kebiasaan yang cukup serupa, di mana sebagian besar peserta didik menyebut profesi yang digemari dan mudah dijumpai dalam kegiatan keseharian mereka. Profesi seperti guru, dokter, pilot, dan polisi terlihat paling sering dalam wawancara awal tersebut. Reputasi profesi yang di sebutkan ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh pengalaman langsung peserta didik ketika berkomunikasi di lingkungan rumah, sekolah, maupun melalui media/gambar yang mereka lihat, sehingga profesi tersebut menjadi lebih di kenal umum dan mudah dipahami secara sederhana. Berdasarkan arah perkembangan dalam pemilihan profesi yang muncul dalam asesmen sebelum kegiatan tersebut, peneliti kemudian dapat menetapkan empat profesi yakni guru, dokter, pilot dan polisi sebagai fokus utama dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran *roleplay*. Hasil penentuan ini dirancang agar kegiatan bermain peran (*roleplay*) dapat berlangsung lebih sesuai dan menarik bagi peserta didik, karena kegiatan ini telah disesuaikan dengan minat alami yang sudah mereka miliki. Selain itu, profesi-profesi tersebut diinterpretasikan cukup relevan untuk memberikan deskripsi awal kepada peserta didik mengenai jenis pekerjaan serta peran penting dalam setiap profesi untuk kehidupan dimasyarakat.

Melalui tahapan sebelum kegiatan pembelajaran ini, peneliti memperoleh identifikasi awal tentang pemahaman dan minat peserta didik terhadap berbagai jenis profesi, sekaligus menjadi dasar untuk merancang gambaran situasi kegiatan *roleplay* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak usia dini. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran *roleplay* yang dirancang ini tidak hanya mengajarkan peserta pada pemahaman berbagai jenis profesi, tetapi juga membantu memperdalam pemahaman mereka melalui pengalaman pembelajaran bermain peran (*roleplay*) yang terarah, objektif, dan bermakna.

#### b. Implementasi Model Pembelajaran *Roleplay*



**Gambar 1.** Kegiatan *roleplay* profesi dokter

**Gambar 2.** Kegiatan *roleplay* profesi guru

Kegiatan pembelajaran *roleplay* profesi ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan durasi kurang lebih 90 menit. Pelaksanaan kegiatan dirancang secara sistematis melalui tiga tahapan utama yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang terarah, menyenangkan, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Tahap pertama dimulai dengan pengenalan teori dasar profesi. Pada tahap ini, pendidik memperkenalkan 4 jenis profesi beserta maknanya melalui alat peraga sederhana seperti stetoskop yang di gunakan oleh dokter, pistol mainan dan peluit yang di gunakan oleh polisi, buku pembelajaran yang di gunakan oleh guru, dan beberapa visualisasi properti seperti *badge* dan topi yang di gunakan oleh pilot. Peserta didik diperlihatkan contoh alat kerja, fungsi setiap profesi, serta gambaran umum tentang tempat kerja yang berkaitan. Pendekatan visual ini digunakan agar supaya dapat memahami teori dasar profesi secara objektif, mengingat karakteristik perkembangan kognitif mereka yang masih berada pada tahap persiapan.

Tahap kedua adalah demonstrasi kegiatan *roleplay* profesi yang dilakukan oleh pendidik. Pada tahapan ini, pendidik memperlihatkan cara memerankan ke 4 profesi ini sehingga peserta didik memiliki ilustrasi nyata mengenai aktivitas kerja profesi tersebut. Pendidik memperagakan seperti guru dengan cara mengajar murid di kelas, memeriksa pasien layaknya seorang dokter, menjalankan peran sebagai pilot yang sedang menerbangkan pesawat, atau mengatur lalu lintas seperti seorang polisi. Demonstrasi ini



tidak hanya bertujuan untuk memberikan contoh gerakan atau perilaku, tetapi juga mengajak peserta didik memahami hubungan antara pekerjaan dan tanggung jawab sosial yang melekat pada setiap profesi.

Tahap ketiga merupakan inti dari kegiatan pembelajaran, yaitu praktik *roleplay* oleh peserta didik. Pada tahapan ini, pendidik memberikan kesempatan kepada ke empat peserta didik untuk memeragakan ulang profesi dimulai dari dokter, guru, polisi dan pilot dengan menggunakan alat peraga yang telah disediakan. Mereka berinteraksi satu sama lain, saling bekerja sama, dan mencoba mengekspresikan tugas-tugas profesi sesuai dengan pemahaman yang mereka peroleh dari tahap sebelumnya. Aktivitas ini tidak hanya menstimulasi imajinasi, tetapi juga mendorong keterampilan sosial, komunikasi, dan kepercayaan diri peserta didik.

Secara keseluruhan, semua tahapan kegiatan kegiatan *roleplay* berlangsung dengan kondusif dan seluruh peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan sangat antusias. Penggunaan visualisasi dan alat peraga terbukti efektif membantu peserta didik memahami kerangka profesi secara lebih jelas, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Melalui susunan kegiatan ini, peserta didik tidak hanya mengenal nama profesi, tetapi mulai memperoleh gambaran lebih jelas mengenai peran, alat kerja, serta aktivitas yang dilakukan oleh berbagai profesi yang mereka pelajari.

### **c. Respon dan Partisipasi Peserta Didik Selama Kegiatan**

Secara umum, selama kegiatan pembelajaran *roleplay* berlangsung, peserta didik memperlihatkan antusiasme yang tinggi dalam mengamati dan memerankan profesi pilihan mereka. Respons yang muncul dari peserta didik dapat dikelompokkan ke dalam tiga pola utama, yakni pola pertama menunjukkan peserta didik yang memiliki minat kuat terhadap profesi tertentu, mereka lebih suka memilih profesi yang sesuai dengan cita-cita awal yang telah mereka ungkapkan pada sesi wawancara sebelum kegiatan. Pola kedua terlihat pada peserta didik yang ingin menjadi profesi lain selain cita-cita awal mereka. Pilihan ini biasanya dipengaruhi oleh rasa ingin tahu terhadap alat peraga atau karena mereka melihat demonstrasi yang diperankan oleh pendidik, sehingga menghasilkan motivasi untuk mencoba profesi atau pengalaman baru. Pola ketiga mencakup peserta didik yang membutuhkan bimbingan lebih intensif, seperti terdapat beberapa kelompok yang masih merasa malu atau kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik, namun mereka tetap dapat terlibat aktif melalui kegiatan berkelompok, mengikuti arahan pendidik, dan berinteraksi dengan teman sebaya.

Pengamatan penelitian selama kegiatan juga menunjukkan bahwa peserta didik mulai mampu memahami tugas dan aktivitas yang dilakukan oleh keempat profesi. Pemahaman ini berkembang melalui kombinasi instruksi langsung dari pendidik dan pengamatan terhadap teman sebaya yang sedang berperan. Seperti peserta didik mulai mengetahui bahwa seorang dokter memeriksa pasien, pilot mengendalikan pesawat, guru mengajar murid, dan polisi mengatur lalu lintas. Hal ini menandakan bahwa selain aspek bermain sambil belajar, kegiatan *roleplay* juga berperan sebagai sarana pembelajaran kognitif dan sosial, membantu peserta didik membangun pemahaman tentang peran sosial dan tanggung jawab yang melekat pada setiap profesi.

Dari hasil kegiatan pembelajaran *roleplay* ini tidak hanya memfasilitasi peserta didik mengekspresikan minat dan imajinasi mereka, tetapi juga mendorong perkembangan keterampilan sosial, kerja sama, dan keterampilan mengamati. Peserta didik terlibat



secara aktif melalui belajar dari pengamatan langsung, serta mulai membentuk gambaran awal yang lebih nyata tentang profesi yang mereka impikan, sehingga kegiatan ini berhasil mengintegrasikan aspek bermain, belajar, dan pembentukan karakter pada tahap perkembangan anak usia dini.

#### d. Dampak Roleplay Terhadap Pemahaman Profesi

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran *roleplay* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan berbagai aspek kemampuan peserta didik. Salah satu peningkatan yang terlihat adalah kemampuan peserta didik dalam menyebutkan tugas utama dari keempat profesi yang sudah di pelajari. Sebelum mengikuti kegiatan, peserta didik hanya mampu menyebutkan nama profesi tanpa mengetahui detail tugas atau perannya. Namun, setelah mengikuti pembelajaran *roleplay*, mereka mampu menjelaskan secara lebih spesifik apa yang dilakukan oleh keempat profesi. Peserta didik dapat menyebutkan bahwa guru mengajar murid di sekolah, dokter memeriksa dan mengobati pasien di klinik atau rumah sakit, pilot menerbangkan pesawat dari bandara, dan polisi menjaga keamanan serta mengatur lalu lintas.

Selain berdampak pada aspek kognitif, kegiatan *roleplay* juga meningkatkan pemahaman peserta didik tentang tanggungjawab dari profesi yang diperankan. Peserta didik mulai memahami bahwa setiap pekerjaan memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari dan berkontribusi terhadap kesejahteraan masyarakat. Kemampuan mereka untuk mengaitkan keempat profesi dengan tempat kerja masing-masing juga mengalami peningkatan yang nyata. Kegiatan *roleplay* tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga menstimulasi perkembangan keterampilan sosial dan emosional anak. Selama pembelajaran *roleplay*, peserta didik belajar berkomunikasi, bekerja sama, serta berani mengekspresikan diri di depan teman sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis bermain peran mampu mendorong peserta didik untuk lebih percaya diri dan aktif dalam proses pembelajaran.

**Tabel 1.** Ringkasan temuan utama implementasi *roleplay* pengenalan profesi

<b>Kategori</b>	<b>Temuan Sebelum <i>Roleplay</i></b>	<b>Temuan Setelah <i>Roleplay</i></b>
Pemahaman profesi	Peserta didik hanya mengenal nama profesi tanpa deskripsi tugas	Peserta didik dapat menjelaskan tugas, fungsi, alat kerja, dan tempat kerja profesi
Cita-cita anak	Cita-cita disampaikan tanpa alasan jelas	Cita-cita disampaikan dengan alasan yang relevan berdasarkan pengalaman <i>roleplay</i>
Partisipasi kegiatan	Peserta didik cenderung pasif dan menunggu instruksi	Peserta didik aktif bertanya, berdialog, dan menjalankan peran
Kepercayaan diri	Sebagian peserta didik enggan berbicara di depan kelas	Peserta didik berani tampil dan memerankan profesi di depan teman



Interaksi sosial	Interaksi terbatas dan belum terstruktur	Peserta didik mampu bekerja sama dalam skenario dan berbagi peran
Komunikasi	Peserta didik kesulitan menjelaskan profesi	Peserta didik mampu menceritakan pengalaman role play secara runtut

Tabel diatas menunjukkan ringkasan temuan utama dari implementasi model pembelajaran *roleplay* dalam pengenalan profesi bagi anak usia dini. Sebelum kegiatan pembelajaran *roleplay*, peserta didik hanya mengetahui nama profesi tanpa mampu menjelaskan tugas, fungsi, alat kerja, maupun tempat kerja. Cita-cita yang mereka sampaikan juga masih belum tergambar jelas, partisipasi mereka dalam kegiatan cenderung pasif, dan sebagian anak enggan berbicara atau tampil di depan teman sebaya. Interaksi sosial antar anak terbatas dan belum terstruktur, sementara kemampuan komunikasi mereka dalam menjelaskan profesi masih rendah.

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran *roleplay*, terjadi perubahan yang signifikan pada hampir seluruh aspek. Dalam aspek pemahaman profesi, peserta didik kini mampu menjelaskan tugas, fungsi, alat kerja, dan tempat kerja dari profesi yang di perankan, sehingga menunjukkan peningkatan kemampuan konseptual yang jelas. Cita-cita peserta didik menjadi lebih tergambar karena muncul dari pengalaman langsung selama bermain peran. Partisipasi peserta didik juga meningkat seperti mereka aktif bertanya, berkomunikasi, dan menjalankan peran sesuai arahan pendidik, sementara kepercayaan diri peserta didik meningkat karena berani tampil di depan teman-teman dan mengekspresikan diri melalui *roleplay*. Selain itu, komunikasi peserta didik menjadi lebih terstruktur. Mereka mampu bekerja sama, bermain peran, dan menyesuaikan diri dalam mengikuti pembelajaran, dengan menunjukkan perkembangan keterampilan sosial yang positif. Kemampuan komunikasi peserta didik menjadi lebih baik terlihat dari kemampuan mereka mengikuti pembelajaran *roleplay* dengan baik.

Peneliti dalam temuan ini menegaskan bahwa implementasi *roleplay* memberikan dampak positif yang signifikan pada perkembangan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik. Model pembelajaran *roleplay* ini tidak hanya efektif dalam mengenalkan profesi, tetapi juga membantu menumbuhkan kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, keterampilan komunikasi, serta membentuk cita-cita yang lebih terarah dan bermakna. Sebagai hasilnya, *roleplay* terbukti menjadi strategi pembelajaran yang menyeluruh dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

#### **e. Perubahan Pola Cita-Cita Peserta Didik Setelah Kegiatan**

Setelah kegiatan pembelajaran *roleplay* selesai, peneliti kembali menggali informasi mengenai cita-cita peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat dua pola utama dalam respons peserta didik. Pola pertama terlihat pada para peserta didik yang semakin mantap dengan pilihan cita-cita awal mereka karena pengalaman *roleplay* membuat mereka lebih memahami tugas dan tanggung jawab dari profesi yang mereka minati. Pola kedua muncul pada peserta didik yang mengubah pilihan cita-cita mereka setelah mengamati profesi lain, karena pengalaman langsung ini membuat mereka lebih mengenal tugas, peran, dan alat kerja dari profesi yang sebelumnya kurang mereka pahami. Temuan ini menegaskan bahwa pengalaman belajar melalui bermain peran



(*roleplay*) memiliki peran penting dalam membentuk dan menunjukkan minat peserta didik terhadap profesi yang di impikan.

### **Pembahasan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *roleplay* memiliki keterlibatan krusial dalam mengoptimalkan pemahaman profesi, keterlibatan belajar, kepercayaan diri, dan kemampuan berinteraksi peserta didik. Temuan ini diperoleh melalui observasi langsung, wawancara awal, serta implementasi kegiatan *roleplay* selama 90 menit yang melibatkan 35 anak usia 5 hingga 6 tahun. Pada penilaian awal, peserta didik hanya mampu menyebutkan nama profesi tanpa mengetahui tugas, tempat kerja, maupun alat kerja yang di gunakan. Setelah kegiatan *roleplay*, peserta didik mampu menjelaskan bagian-bagian profesi secara lebih menyeluruh.

Menurut Magos dan Politi (2008) dalam penelitian Sadaruddin, (2024) juga sejalan dengan temuan penelitian ini. Mereka mengidentifikasi bahwa penerapan *roleplay* tidak hanya meningkatkan kemampuan berkomunikasi, tetapi juga memperkuat percakapan serta mendorong ketrlibatan aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa *roleplay* mampu menghasilkan lingkungan belajar yang komunikatif, di mana peserta didik terlibat langsung dalam diskusi, dialog, dan pendalaman peran yang mendukung perkembangan bahasa (Sadaruddin, 2024:190).

Adapun menurut Silalahi (2019) dalam penelitian Kb & Ngadireso, (2025) Peningkatan kemampuan bahasa peserta didik dalam penelitian ini juga sejalan dengan teori Vygotsky mengenai *zone of proximal development* (ZPD), yang menegaskan bahwa perkembangan bahasa sangat dipengaruhi oleh komunikasi sosial yang bermakna. Dalam realitas kegiatan *roleplay*, pendidik berperan sebagai mediator yang memberikan dukungan melalui arahan, serta dukungan secara lisan yang membantu peserta didik membentuk pemahaman baru. Melalui komunikasi tersebut, peserta didik berada pada lingkup perkembangan optimal, di mana mereka dapat menggunakan bahasa untuk memperlihatkan peran, menjelaskan tugas profesi, serta berkomunikasi dengan teman sebaya secara lebih efektif. Oleh sebab itu, *roleplay* menjadi sarana yang sangat sesuai dalam memfasilitasi perkembangan bahasa anak usia dini karena menyediakan pengalaman belajar yang interaktif, terarah, dan menyeluruh (Kb & Ngadireso, 2025:941).

Bermain peran (*role play*) adalah salah satu kegiatan pembelajaran yang melibatkan imajinasi peseta didik untuk memeragakan berbagai peran yang ada dalam kehidupan nyata maupun dunia imajinasi. Kegiatan pembelajaran ini menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif pada pendidikan anak PAUD karena mampu memberikan pengalaman langsung yang bermakna. Melalui pembelajaran *roleplay*, peserta didik tidak hanya memeragakan suatu tokoh tertentu, tetapi juga mempelajari cara berinteraksi, menemukan solusi sederhana, memahami prosedur, serta mendalami nilai-nilai sosial yang ada didalam setiap peran (Sadaruddin, 2024:341).

Menurut Jarvis et.al (2002) dalam penelitian Latifah & Priantari, (2024) *Role playing* memiliki beberapa kelebihan sebagai model pembelajaran, terutama pada peserta didik PAUD. Pertama, *roleplay* ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, karena belajar sambil bermain interaktif yang membuat materi lebih mudah dipahami. Kedua, *roleplay* secara krusial meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan berpikir,



berinteraksi, dan bekerja sama selama memeragakan suatu profesi. Ketiga, *roleplay* juga meningkatkan kepedulian dan kemampuan memahami pandangan orang lain, sehingga berdampak positif pada keterampilan sosial dan interaksi (Sadaruddin, 2024:2).

Perubahan pemahaman dan perilaku peserta didik dalam penelitian ini dapat dilihat melalui pandangan teori perkembangan sosial-kognitif. *Roleplay* menyediakan pengalaman kontekstual dan kesempatan komunikasi yang memungkinkan peserta didik untuk membangun makna profesi secara simbolik. Kegiatan demonstrasi yang diberikan oleh pendidik berfungsi sebagai bimbingan berjenjang, sedangkan praktik langsung oleh peserta didik menciptakan zona proksimal perkembangan (*zone of proximal development/ZPD*), yang membantu penerusan pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam. Selain aspek kognitif, kegiatan bermain peran juga menstimulasi perkembangan sosial-emosional peserta didik. Peserta didik mengalami peningkatan *self-awareness*, kemampuan empati, dan keterampilan berbahasa, karena mereka perlu menunjukkan diri, berkomunikasi dengan teman sebaya, dan memahami pandangan profesi yang diperankan. Oleh sebab itu, *roleplay* terbukti efektif bukan hanya sebagai media hiburan atau kegiatan bermain semata, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik secara bersamaan. Kegiatan ini menyediakan pengalaman belajar yang menyeluruh, di mana peserta didik belajar melalui penerapan nyata, pengamatan, serta interaksi sosial yang bermakna (Virдания et al., n.d.: 108).

Selain aspek interaksi, peningkatan kepercayaan diri peserta didik dalam penelitian ini juga sejalan dengan temuan Al-Ghifary et al., (2024:418) yang mengungkapkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan *self-expression* dan kecakapan sosial. Hal ini terjadi karena peserta didik diberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri dalam lingkungan belajar yang aman, menyenangkan, dan bebas dari tekanan. Melalui peran yang dimainkan, peserta didik dapat memperlihatkan ide, perasaan, serta gagasan secara lebih terbuka. Temuan tersebut juga dapat dijelaskan melalui “teori belajar sosial”, yang menekankan bahwa perilaku manusia berkembang melalui komunikasi timbal balik antara aspek kognitif, sikap, dan lingkungan. Sebagian besar perilaku dipelajari secara deskriptif melalui proses simulasi, yaitu dengan mengamati aktivitas orang lain dan mencontoh perilaku tersebut dalam kondisi sosial. Dalam kegiatan *roleplay*, peserta didik mengamati contoh yang diberikan pendidik serta respon teman sebaya, kemudian mengulang tindakan tersebut ketika memerankan profesi. Proses ini tidak hanya memperkuat pemahaman teoritis, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri peserta didik untuk tampil dan berinteraksi. Dengan demikian, role play menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia dini (Wirachman & Kurniawati, 2023:43).

Keberhasilan kegiatan bermain peran dalam meningkatkan pengetahuan profesi dan keterampilan sosial-emosional peserta didik dapat dijelaskan melalui beberapa prosedur utama. Pertama, penggunaan alat peraga yang sesuai memungkinkan peserta didik membentuk gambaran mental tentang profesi secara lebih jelas, sehingga mereka dapat mengaitkan ciri dengan fungsi dan tugas nyata dari setiap profesi. Kedua, demonstrasi oleh pendidik (*modeling*) memberikan contoh gerakan dan bahasa yang sesuai dengan profesi, sehingga peserta didik dapat mengikuti perilaku tersebut dengan benar selama kegiatan *roleplay*. Ketiga, komunikasi dengan teman sebaya mendukung pembelajaran bersifat pengamatan, di mana peserta didik belajar melalui pengamatan dan mengulangi



perilaku teman, sesuai prinsip *social learning theory*. Keempat, kesempatan berulang untuk praktik membantu penguatan keterampilan lisan dan meningkatkan rasa percaya diri, karena peserta didik dapat mencoba, memperbaiki, dan mengekspresikan peran secara berulang (Pudjiastuti & Sutina, 2021:160).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terbaru yang menekankan efektivitas *roleplay* dalam pendidikan anak usia dini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Cahyo et al., (2024) menunjukkan bahwa *roleplay* mampu meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik, karena kegiatan ini mendorong peserta didik untuk menggunakan bahasa yang sesuai dengan situasi sosial dari peran yang dimainkan. Hasil kegiatan tersebut sejalan dengan temuan penelitian ini, di mana peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan menjelaskan tugas, alat kerja, dan tempat kerja profesi setelah mengikuti kegiatan *roleplay*. Pembelajaran bermain peran ini tidak hanya berfungsi sebagai metode bermain yang menyenangkan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mendukung perkembangan bahasa, pemahaman konsep, serta keterampilan sosial-emosional peserta didik secara menyeluruh (Cahyo et al., 2024:63-64).

Dalam kegiatan sesi praktik, hasil penelitian ini mendukung saran agar PAUD memasukkan sesi *roleplay* yang terarah dalam kurikulum tematik, khususnya pada pengenalan profesi. Tahapan kegiatan yang disarankan meliputi pengenalan visualisasi melalui gambar dan alat peraga, demonstrasi oleh pendidik untuk memberi contoh perilaku dan bahasa profesi, serta praktik langsung oleh peserta didik secara bergantian. Penggunaan alat peraga sederhana terbukti membantu peserta didik membangun pemahaman praktis terhadap profesi yang diperkenalkan. Selain itu, peningkatan kompetensi pendidik menjadi aspek penting untuk keberhasilan pembelajaran *roleplay*. Pelatihan bagi pendidik tentang model pembelajaran bermain peran termasuk memimpin diskusi reflektif, memberikan umpan balik yang membangun, dan mengelola bergantian akan memperbesar dampak pembelajaran, baik dari sisi pemahaman konsep maupun pengembangan sosial-emosional peserta didik. Panduan ini sejalan dengan temuan studi-studi PAUD di Indonesia yang menekankan bahwa keberhasilan implementasi bermain peran sangat bergantung pada kompetensi guru dan perencanaan kegiatan yang matang (Nuryati, 2022:81).

Dalam struktur ilmu pendidikan anak usia dini, *roleplay* termasuk dalam kategori belajar berbasis permainan (*play-based learning*), yang menekankan pengalaman langsung sebagai sarana utama untuk mengembangkan kompetensi peserta didik. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menegaskan bahwa pembelajaran pada PAUD harus berbasis pengalaman nyata dan bermain, karena hal tersebut menjadi fondasi penting bagi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik (Kemendikbud, 2023). Kegiatan *roleplay* yang diterapkan dalam penelitian ini sesuai dengan prinsip tersebut, karena memberi peserta didik kesempatan untuk menyusun pengetahuan melalui pengalaman langsung, bukan hanya menerima informasi secara tidak langsung. Temuan penelitian ini memperkuat pendapat bahwa anak usia dini belajar paling efektif ketika mereka dapat mempraktikkan, meniru, dan mengulang kegiatan yang terkait dengan situasi kehidupan nyata mereka. Peserta didik tidak hanya mengenal profesi secara imajinatif, tetapi juga memahami tugas, alat kerja, dan peran sosial melalui komunikasi yang bermakna. Hasil penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi teori perkembangan kognitif dan sosial-emosional yang sudah kokoh,



tetapi juga memberikan bukti faktual terbaru yang sesuai untuk kegiatan pendidikan PAUD di Indonesia. *Roleplay* terbukti menjadi strategi pedagogis yang menyeluruh, yang mampu menggabungkan aspek kognitif, sosial, dan emosional peserta didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Penelitian ini menunjukkan bahwa *roleplay* tidak hanya efektif dalam pengenalan profesi, tetapi juga berperan dalam membentuk arah cita-cita peserta didik melalui pengalaman langsung. Dalam realitas penelitian ini, *roleplay* menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk mengalami profesi secara nyata, bukan sekadar melalui gambar, cerita, atau penjelasan lisan. Peserta didik dapat mempraktikkan tugas-tugas profesi, memahami alat kerja, serta merasakan konteks pekerjaan tersebut melalui komunikasi dan simulasi peran. Oleh sebab itu, *roleplay* menjadi strategi pembelajaran yang tidak hanya mengenalkan profesi, tetapi juga menumbuhkan pemahaman nyata dan orientasi cita-cita yang lebih realistis serta bermakna bagi anak usia dini.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa penerapan metode *roleplay* di PAUD Mutiara SKB Kota Cilegon mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran yang sejak awal diuraikan dalam pendahuluan yaitu pentingnya pengalaman nyata dan bermakna untuk mengenalkan profesi serta menumbuhkan cita-cita anak usia dini. Melalui proses bermain peran yang terstruktur, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman tentang tugas, alat kerja, dan tanggung jawab profesi, tetapi juga mengalami peningkatan pada aspek sosial-emosional seperti kepercayaan diri, komunikasi, dan kemampuan bekerja sama. *Roleplay* terbukti menjadi pendekatan pedagogis yang relevan karena mampu menghubungkan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional secara terpadu. Peserta didik belajar melalui pengalaman langsung, mengamati, meniru, dan mempraktikkan peran sosial secara nyata, sehingga pembentukan cita-cita tidak berakhir pada penyebutan profesi, tetapi berkembang menjadi orientasi diri yang lebih realistis dan bermakna.

Implementasi *roleplay* memiliki peluang besar untuk dikembangkan menjadi model pembelajaran tematik berkelanjutan di lembaga PAUD. Penelitian yang lebih mendalam dapat diarahkan pada durasi kegiatan yang lebih panjang, variasi profesi yang lebih banyak, integrasi dengan media digital, serta pelatihan pendidik untuk meningkatkan kompetensi memfasilitasi *roleplay*. Selain itu, studi lanjutan dapat mengeksplorasi pengaruh *roleplay* dalam jangka panjang terhadap perkembangan literasi, regulasi emosi, dan pembentukan identitas diri anak usia dini. Oleh sebab itu, metode *roleplay* tidak hanya relevan sebagai strategi pengenalan profesi, tetapi juga sebagai fondasi pembelajaran yang menyeluruh dalam pendidikan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghifari, et.al., (2024). Efektifitas Teknik *Role Playing* dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. 7.
- Cahyo, R. T., Ristiani, I., Raya, J. P., Cianjur, K., Cianjur, K., & Barat, J. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi pada Siswa Sekolah Dasar belum tercapai secara optimal . Ini terbukti dengan rendahnya nilai rata-rata pada hasil belajar. 2(5).
- District, P., Regency, S., Petir, K., & Serang, K. (n.d.). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berbicara.



- Kemendikbud. (2023). Pembelajaran untuk fase fondasi.
- Journal, D., Untayana, V. A., Pudyaningtyas, A. R., & Dewi, K. (n.d.). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Tingkat *Self-Awareness* Anak Usia Dini. 5(2), 107–115.
- Kb, D., & Ngadireso, P. K. K. A. (2025). Penerapan Bermain Peran ( *Role Play* ) Terhadap Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun. 8(2), 936–944.
- Latifah, N., & Priantari, I. (2024). Implementasi Metode *Role Playing* untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. 4, 1–10.
- Pudjiastuti, Y., & Sutina, S. R. (2021). Penerapan Bermain Peran Sebagai Upaya Meningkatkan Ketrampilan Sosial Anak PAUD. 1(2), 157–166.
- Sadaruddin, H. H. (2024). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Model Role Playing. 2(September), 339–347.
- Salehudin, M. (2024). Peran TIK pada Pembelajaran Abad 21 dalam keterampilan Kritis , Kreatif dan Kolaboratif Anak Usia Dini. 4(6), 609–618.
- Wirachman, R., & Kurniawati, I. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran *Role Playing* Berlandaskan Teori Social Learning Pendahuluan Siswa Sekolah Dasar merupakan pondasi awal untuk membangun manusia yang. 7(1), 37–49.
- Xi, K., Sma, D., & Bayah, N. (2024). Efektifitas Teknik *Role Playing* dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. 7.
- Anwar, R. (2021). Teknik Triangulasi dalam Validasi Data Penelitian Kualitatif pada Program Pengabdian. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat, 6(2), 89–97.
- Badan Pusat Statistik Kota Cilegon. (2024). Statistik Daerah Kota Cilegon 2024. <https://cilegonkota.bps.go.id/id/publication/2024/09/26/dc3fc56bcd6d9f96bcf18e71/statistics-of-cilegon-municipality-2024.html>
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4 (ed.)). SAGE Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5 (ed.)). SAGE Publications.
- Herdiansyah, H. (2015). Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial. Salemba Humanika.
- Hidayah, F. (2023). Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Dalam Belajar Kelompok. 3, 7942–7956.
- Irawan, E. P. (2023). Mayoritas siswa dan mahasiswa Indonesia ... masih memerlukan edukasi profesi guna membantu memberikan gambaran yang jelas tentang cita-cita mereka. Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/reswara/article/view/3281>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (n.d.). *Participatory Action Research* (N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (eds.)). SAGE Publications.
- Lestari, S., Kurniawati, W., & Mentari, E. G. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi untuk Meningkatkan Kemandirian dan Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al Muttaqin. Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/demo3/article/download/1693/1204/4396>
- Marlifarma, R. (2024). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di TK UPTD PAUD Negeri 1 Simpang Kanan Aceh Singkil. <https://repository.bbg.ac.id/handle/2197>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications.



- Musthofiyyah, R., & Muthohar, S. (2025). Penggunaan Metode Bermain Peran ( Role Playing ) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. 8(1), 20–30. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902>
- Nikmah, F. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi untuk Meningkatkan Kemandirian dan Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal PSSA. <https://radenwijaya.ac.id/jurnal/index.php/PSSA/article/download/487/32>
- Rustini, D. (n.d.). Media Interaktif Pengenalan Profesi untuk Anak Usia Dini. Neliti. <https://www.neliti.com/publications/493770/media-interaktif-pengenalan-profesi-untuk-anak-usia-dini>
- Sari, M. A. (2024). Penerapan Metode Bermain Peran Makro dalam Menstimulasi Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Education Research*. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/download/1381/703/6029>
- Sudarsono, D., & Wahyuni, S. (2019). *Participatory Action Research* dalam Pengembangan Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 233–242.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- UNESCO. (2017). *Early Childhood Care and Education (ECCE) Policy Review*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247551>
- UNESCO. (2015). *Education for All Global Monitoring Report 2015*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000233557>
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Profesi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/35640>
- Hilmiah, & Salehudin, M. (2024). Peran TIK pada Pembelajaran Abad 21 dalam keterampilan kritis, kreatif, dan kolaboratif anak usia dini. *Journal of Instructional and Development Researches (JIDeR)*, 4(6), 609–618. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i6.449>