



Dampak Perilaku Anak terhadap Kegiatan Bermain Peran (*Roleplay*): Kajian Literatur Tentang Hubungan Antara Perilaku dan Aktivitas Bermain Peran pada Anak

Atik Masruroh¹, Tisyapermatasari²

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini¹, Program Studi Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini²

Universitas Islam Dahrul 'Ulum Lamongan¹, Sekolah Tinggi Agama
Buddha Nalanda²

e-mail: atik.masruroh03@gmail.com¹, tisyapermatasari@nalanda.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara perilaku anak dan aktivitas bermain peran (*roleplay*) pada anak melalui studi kepustakaan. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis berbagai studi ilmiah dan literatur yang telah dilakukan sebelumnya, dengan fokus pada dampak positif dan negatif dari kegiatan bermain peran terhadap perkembangan perilaku anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara perilaku anak dan kegiatan bermain peran. Aktivitas bermain peran dapat berperan penting dalam meningkatkan kemampuan komunikasi, empati, pemecahan masalah, dan pengembangan kreativitas anak. Namun, penelitian juga mengungkapkan potensi pengaruh negatif, seperti perubahan sikap anak terhadap realitas dan norma sosial, serta konflik sosial yang mungkin timbul dalam permainan. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya pengawasan dan panduan yang cermat dari orang tua, guru, dan pengasuh dalam memanfaatkan kegiatan bermain peran sebagai alat yang mendukung perkembangan positif perilaku anak sekaligus meminimalkan risiko dampak negatif yang mungkin muncul demi mencapai perkembangan anak yang seimbang secara sosial dan emosional.

Kata Kunci: *Dampak Perilaku anak, Bermain Peran, Perkembangan Sosial-Emosional Anak.*

Abstract

This research aims to examine the relationship between children's behavior and role-playing activities in children through a literature review. The research method employed an analysis of various scientific studies and literature that have been conducted previously, with a focus on the positive and negative impacts of role-playing activities on children's behavior development. The research results indicate a significant relationship between children's behavior and role-playing activities. Role-playing activities can play a crucial role in enhancing children's communication skills, empathy, problem-solving abilities, and creativity. However, the research also reveals the potential negative effects, such as changes in children's attitudes towards reality and social norms, as well as social conflicts that may arise during the play. Therefore, this research emphasizes the importance of careful supervision and guidance from parents, teachers, and caregivers in utilizing role-playing activities as a tool to support positive behavior development in children while minimizing the potential negative impacts that may arise, ultimately aiming for a balanced social and emotional development in children.

Keywords: *The Impact of Children's Behavior, Role-Playing, and Social-Emotional Development in Children.*

PENDAHULUAN

Kegiatan yang dilakukan pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) haruslah melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Maka dari itu guru perlu berinovasi dalam merancang kegiatan yang menarik bagi anak didiknya. Melalui kegiatan yang menarik maka akan tumbuh rasa ingin tahu yang tinggi sehingga, anak akan bersemangat untuk mau mencoba melakukan kegiatan tersebut yang sudah disusun oleh guru. Ketika anak sudah mencoba dan kegiatan tersebut dirasa menarik bagi anak maka, kegiatan tersebut akan membawa kebermaknaan bagi anak. Sehingga, nilai yang akan ditanamkan guru melalui kegiatan yang menyenangkan tersebut akan tertanam pada diri anak.

Salah satu kegiatan yang menarik bagi anak adalah *roleplay* (Bermain Peran). Bermain peran menurut Gilstrap dan Martin (dalam Gunarti, dkk. 2018) merupakan suatu kegiatan memerankan suatu karakter tertentu dalam pengulangan kejadian yang diulang Kembali, kejadian di masa mendatang, kejadian masa kini, ataupun situasi imajinatif.

Peran merupakan serangkaian norma yang menggambarkan bagaimana seseorang dalam suatu posisi tertentu harus berperilaku. Kata peran (*role*) merujuk pada aksi yang diharapkan dari anak-anak yang berada pada posisi tertentu dalam suatu cerita yang dimainkan (Myers, 2010). Jadi dalam bermain peran seseorang berperilaku sesuai dengan peran yang dimainkannya.

Bermain peran dibagi menjadi 2, yaitu bermain peran mikro dan makro. Menurut Erikson dalam bermain peran mikro, anak memainkan peran melalui suatu benda tertentu atau alat bermain yang memiliki ukuran kecil. Contohnya seperti rumah boneka yang di dalamnya ada bermacam-macam perabotan dan ruangan dengan ukuran kecil. Anak-anak dapat memainkannya dalam kegiatan bermain peran mikro (Latif et al., 2013). Jadi, pada kegiatan bermain peran mikro anak berperan sebagai seorang dalang yang memainkan benda-benda kecil tersebut sesuai dengan alur cerita yang dibawakannya.

Sedangkan bermain peran makro menurut Vygotski adalah anak-anak memainkan peran sesungguhnya dalam menjadi seseorang atau suatu benda tertentu, seperti hewan tumbuhan dan lain sebagainya. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan bermain peran makro dengan tema sekitar kehidupan nyata, anak akan belajar banyak keterampilan pra-akademis seperti; mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah dan bermain kerja sama dengan orang lain (Mutiah, 2010). Pada kegiatan bermain peran makro, anak bermain peran sesungguhnya. Misal anak mendapatkan peran sebagai seorang guru, maka anak tersebut akan menggunakan baju guru, dan memainkan perannya sesuai dengan tugas seorang guru.

Akhir-akhir ini publik telah dihebohkan dengan video terkait kegiatan anak yang bermain peran menggunakan peran orang dewasa, dalam video tersebut seorang anak berusia 11 tahun ketahuan oleh sang ayah ketika sedang bermain peran (*roleplay*) di media sosial Tiktok. Di mana peran yang dimainkan anak

tersebut adalah peran yang tidak sesuai dengan usianya. Digambarkan bahwa anak tersebut memainkan peran sebagai istri yang sudah memiliki seorang suami dan anak. Sang ayah kemudian menghentikan aktivitas yang dilakukan anaknya tersebut, karena khawatir akan berpengaruh pada perilaku anak.

Berdasarkan hal tersebut dalam mengidentifikasi hubungan antara perilaku dan aktivitas bermain peran pada anak penting untuk membantu para orang tua, pendidik, dan ahli perkembangan anak dalam memahami dampak perilaku anak terhadap partisipasi dan manfaat yang diperoleh dari bermain peran. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang hubungan ini, intervensi dan pendekatan yang sesuai dapat dikembangkan untuk memfasilitasi pengalaman bermain peran yang positif dan mendukung perkembangan optimal anak.

Penelitian mengenai "Dampak Kegiatan Bermain Peran (*Roleplay*) terhadap Perilaku Anak" memiliki urgensi yang signifikan. Penelitian ini sangat penting karena dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana kegiatan bermain peran memengaruhi perilaku anak. Melalui penelitian ini, kita dapat mengeksplorasi apakah bermain peran memiliki efek positif atau negatif terhadap perilaku anak, serta faktor-faktor apa yang berkontribusi terhadap perubahan perilaku tersebut.

Selain itu, penelitian ini juga memiliki implikasi penting dalam pendidikan dan pengasuhan anak dalam merancang program pendidikan dan pendekatan pengasuhan yang lebih efektif. Hal ini akan membantu dalam mengoptimalkan manfaat positif yang dapat diperoleh anak melalui kegiatan bermain peran. Hal lainnya di dalam penelitian ini juga berpotensi memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh bermain peran terhadap kesehatan mental dan kesejahteraan anak. Bermain peran dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap kesehatan mental dan kesejahteraan anak, termasuk dalam mengurangi stres, meningkatkan kepercayaan diri, dan mempromosikan kesejahteraan emosional. Dengan penelitian ini, kita dapat merancang program dan intervensi yang sesuai untuk meningkatkan kesehatan mental dan kesejahteraan anak.

Secara keseluruhan, penelitian mengenai dampak kegiatan bermain peran terhadap perilaku anak memiliki urgensi yang penting. Penelitian ini akan memberikan sumbangan berarti dalam literatur yang ada dan dapat digunakan sebagai dasar untuk perbaikan praktik pendidikan dan pengasuhan anak. Sehingga dalam kegiatan bermain peran guru ataupun orangtua dapat mengarahkan peran yang dilakukan anak sesuai dengan usia mereka, agar dampak yang didapatkan berupa dampak positif.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (*library research*) yang dilakukan dengan menggunakan literatur (kepustakaan), baik berupa buku, catatan, maupun laporan hasil penelitian terdahulu. Studi literatur dapat dilakukan dengan jalan mengumpulkan referensi yang terdiri beberapa penelitian terdahulu yang kemudian dihimpun untuk menarik kesimpulan (Mardalis, 1999).

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu dengan menekankan analisisnya pada proses

penyimpulan komparasi serta pada analisis terdapat dinamika fenomena yang diamati dengan menggunakan logika ilmiah. Penelitian kualitatif merupakan salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan perilaku dari orang-orang yang diamati. Pada penelitian ini objek data yang dicari oleh peneliti adalah dengan mencari literatur-literatur yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat. Penelitian mencari data tentang permasalahan tahapan menulis permulaan pada anak usia dini dalam menjawab permasalahan yang diangkat dengan membaca berbagai referensi yang sesuai. Penelitian kepustakaan merupakan penelaahan terhadap data-data pustaka yang dapat memberikan solusi atau jawaban terkait dengan masalah yang diteliti. Melalui penelitian pustaka dapat memberi hasil dari apa yang dicari melalui sumber-sumber data yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan bermain peran memiliki peran yang signifikan dalam perkembangan anak, termasuk dalam aspek kognitif, sosial, dan emosional (Lillard, 2013). Selama bermain peran, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas, imajinasi, pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan sosial (Taylor & Carlson, 2017). Namun, tidak semua anak memiliki perilaku yang sama dalam bermain peran, dan perbedaan dalam perilaku anak dapat mempengaruhi pengalaman mereka dalam kegiatan ini.

Bermain peran sendiri memiliki salah satu manfaat dalam perkembangan anak, yaitu dapat mengembangkan daya imajinasi anak. Perkembangan imajinasi menjadi salah satu aspek kreatif paling penting bagi anak dan merupakan salah satu sarana yang paling efektif dalam mendorong kemampuan intelektual, sosial, bahasa, serta kreativitas anak (Beatty, 2013). Anak-anak sangat senang berimajinasi, anak mengimajinasikan sesuatu yang pernah dilihat ataupun dialaminya sendiri berdasarkan cerita yang didengar atau tontonan yang anak lihat.

Bermain peran menurut Menurut Myers (2010) dapat digunakan sebagai sarana untuk anak dalam mengeksplorasi perasaan, menghasilkan wawasan ke dalam nilai, sikap, dan persepsi, mengembangkan keterampilan dan sikap pemecahan masalah, serta mengeksplorasi materi pelajaran dengan berbagai cara. Berdasarkan hal tersebut maka dapat dilihat dalam bermain peran memiliki beberapa manfaat untuk perkembangan anak.

Kegiatan bermain peran atau roleplay dapat memiliki dampak positif dan negatif pada perilaku anak. Penelitian oleh Fink et al. (2018) menunjukkan bahwa bermain peran dapat membantu dalam pengembangan kreativitas anak serta meningkatkan keterampilan sosial, empati, dan pemecahan masalah. Penelitian lain oleh Prinz et al. (2020) menyatakan bahwa melalui bermain peran, anak-anak dapat mengasah kemampuan komunikasi dan beradaptasi dengan peran yang berbeda dalam berbagai situasi. Namun, penelitian oleh Anderson dan Bushman (2001) juga menemukan bahwa terpapar pada konten permainan peran yang menggambarkan kekerasan dapat memiliki dampak negatif, seperti peningkatan perilaku agresif pada anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pengasuh untuk mengawasi konten dan memberikan bimbingan yang tepat saat anak

bermain peran (Fink et al., 2018). Selain itu, pilihan konten yang sehat dan sesuai usia juga penting untuk meminimalkan risiko pengaruh negatif (Prinz et al., 2020). Dengan pendekatan yang tepat, bermain peran dapat memberikan manfaat positif bagi perkembangan anak (Fink et al., 2018; Prinz et al., 2020; Anderson & Bushman, 2001).

Sedangkan Jones (dalam Rahmawati, 2014) mengatakan bahwa dalam kegiatan bermain peran anak akan menerima suatu tugas dan tanggung jawab pada masing-masing peran yang dilakukannya, kemudian anak harus mengerjakan hal terbaik yang dapat mereka lakukan pada suatu situasi yang telah ditentukan. Jadi, setiap anak akan melakukan peran yang didapatkannya dengan baik sesuai dengan cerita yang sudah ditentukan. Agar apa yang mau disampaikan dalam cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

Bermain peran makro memungkinkan anak-anak seolah mengalami sendiri aktivitas dalam cerita yang diperankan. Cerita yang dimainkan biasanya terkait dengan kehidupan keluarga, masyarakat, dan warisan budaya. Permainan drama dibedakan menjadi dua yaitu sosiodrama dan fantasi. Sosiodrama biasanya melibatkan aktivitas serta peristiwa nyata sehari-hari, sedangkan fantasi melibatkan dongeng dan permainan seperti superhero. Bermain peran (*roleplay*) memberikan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan diri, mengambil peran yang berbeda, serta berinteraksi dengan orang lain (Morrison, 2012). Jadi, dalam bermain peran makro ini anak dapat merasakan menjadi orang lain sesuai dengan peran yang dimainkannya.

Pendapat Myers (2010) menyatakan bahwa permainan peran memperlihatkan bagaimana tindakan buatan (tidak nyata) dapat secara signifikan mempengaruhi suatu keadaan yang nyata. Contohnya, dalam suatu cerita yang dimainkan mengenai guru, tentara, pelaku bisnis, seseorang dapat melakukan peran tersebut sehingga dapat membentuk sikap seseorang. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa, kegiatan bermain peran ini dapat memberikan pengaruh bagi perubahan suatu keadaan yang nyata.

Hal tersebut diperkuat dengan eksperimen yang dilakukan Philip Zimbardo dalam buku Myers (2010), di mana dalam eksperimennya melibatkan mahasiswanya dengan cerita mengenai keadaan dalam penjara dengan peran seperti narapidana, penjaga, dan sebagainya, ternyata jika peran tersebut dilakukan selama beberapa kali dapat mempengaruhi perilaku sebagaimana peran yang dimainkan. Hal tersebut terlihat ketika rencana permainan peran dilakukan dalam waktu 2 minggu, namun harus terhenti setelah berjalan selama 6 hari. Hal tersebut dilakukan karena adanya perubahan perilaku dari pemain, di mana terjadinya kebingungan antara realitas dan ilusi, antara permainan peran dan identitas diri.

Berdasarkan percobaan yang dilakukan oleh Philip Zimbardo maka dapat dipahami bahwa dalam kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh seseorang selama beberapa kali akan dapat membawa pengaruh pada perubahan perilaku seseorang tersebut. Seseorang akan mengalami kebingungan antara keadaan sebenarnya dan keadaan dalam peran yang dimainkannya. Sehingga bermain

peran untuk anak usia dini dapat diarahkan untuk melakukan peran dalam cerita yang sesuai dengan usia anak.

Berikut tahapan-tahapan dalam bermain peran pada anak menurut Monorom dan Pollock (2006) dilakukan dengan :

- 1) tahap penjelasan, guru memberikan penjelasan mengenai peran yang harus diperankan;
- 2) tahap interaksi, pemain berinteraksi dengan media ataupun lawan mainnya;
- 3) tahap forum, guru memonitor pelaksanaan peran yang dilakukan peserta didik; dan
- 4) tahap tanya jawab, antara guru dengan anak mengenai peran-peran yang telah dilaksanakan (Sit, 2012).

Berdasarkan hal tersebut di atas sejalan dengan beberapa jurnal terdahulu mengenai efek dari kegiatan bermain peran. Pada jurnal Rahmawati (2014) menjelaskan bahwa melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan empati anak. Di mana sebelumnya anak kurang memiliki rasa empati, Ketika temannya mengalami kesusahan anak kurang peduli. Melalui penerapan metode bermain peran anak belajar memahami lingkungan dan tahu apa yang dilakukan Ketika teman mengalami kesusahan.

Menurut Dariah (2018) dalam jurnalnya menyatakan bahwa melalui kegiatan bermain peran dapat membentuk suatu karakter anak. Hal tersebut didukung dengan peran orangtua sebagai model positif bagi anak. Pada jurnal Aulina (2015) menjelaskan bahwa melalui bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak. Pada kemampuan sosial anak memiliki kemampuan dalam mengasah kepekaan simpati pada kondisi orang lain, dan mengasah kemampuan bekerja sama dengan orang lain.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain peran dapat membawa manfaat baik bagi perubahan perilaku seseorang jika kegiatan bermain peran tersebut dilakukan beberapa kali. Sehingga guru dapat merancang suatu cerita yang baik, agar dampak positif yang akan mempengaruhi perkembangan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kepustakaan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara perilaku anak dan aktivitas bermain peran (*roleplay*) pada anak. Aktivitas bermain peran dapat memengaruhi perkembangan perilaku anak dalam berbagai aspek, seperti kemampuan komunikasi, empati, pemecahan masalah, dan pengembangan kreativitas. Meskipun demikian, perlu diakui bahwa terdapat pula potensi pengaruh negatif dari kegiatan bermain peran, terutama ketika anak terlalu terpaku pada peran tertentu yang dapat memengaruhi pandangan mereka tentang realitas dan norma sosial. Anak-anak yang sering bermain peran sebagai karakter negatif dalam cerita berpotensi mengalami perubahan sikap yang kurang diinginkan. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pengasuh untuk mengawasi dan memandu anak-anak dalam kegiatan bermain peran, serta memastikan bahwa aktivitas ini

mendukung perkembangan positif perilaku anak tanpa mengabaikan potensi pengaruh negatif yang mungkin timbul. Dengan demikian, peran pengasuhan dan pemilihan jenis permainan peran yang tepat menjadi faktor penting dalam memaksimalkan manfaat dan mengurangi risiko dari kegiatan bermain peran pada anak.

Selain potensi pengaruh negatif terhadap pandangan anak terhadap realitas dan norma sosial, kegiatan bermain peran juga dapat menciptakan situasi di mana anak mungkin mengalami konflik atau ketegangan dengan teman-teman sebaya mereka. Persaingan dalam bermain peran, terutama jika tidak diawasi dengan baik, dapat memengaruhi hubungan sosial anak dan bahkan mengarah pada masalah perilaku seperti agresi atau eksklusi. Oleh karena itu, penting bagi orang tua, guru, dan pengasuh untuk memberikan panduan yang seimbang dalam kegiatan bermain peran, mengedukasi anak tentang pentingnya kerjasama, empati, dan komunikasi yang baik selama permainan, serta memberikan arahan tentang cara mengatasi konflik dengan sehat. Dengan demikian, meskipun terdapat potensi pengaruh negatif, kegiatan bermain peran tetap dapat menjadi sarana yang berharga dalam mendukung perkembangan sosial dan perilaku positif anak-anak, asalkan dikelola dengan bijak dan pengawasan yang cermat.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, N. A. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353-359.
- Ashar. (2023). Literature Review Implementasi Bermain Peran Untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak. *Journal on Education*, 8006-8015.
- Aulina, Choirun Nisak. 2015. Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak. *Jurnal Pedagogi: Volume 4, Nomor 1, Tahun 2015*.
- Beaty, J. J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Dariah, Neneng. (2018). Peran Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Com-edu: Volume 1 Nomor 3 Tahun 2018*.
- Fink, E., Begeer, S., Peterson, C., & Slaughter, V. (2018). Role-play interventions for improving communication and sosial interactions in individuals with autism spectrum disorder: A systematic review. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 48(3), 723-744.
- Fletcher, K. L. (2018). The effects of role-play on young children's creativity and imagination. *Early Child Development and Care*, 188(3), 343-354.
- Gunarti, Winda, dkk. 2018. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Latif, M., Zukhairina, Rita, Z., & Afandi, M. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Lillard, A. S. (2013). Playful learning and Montessori education. *American Journal of Play*, 6(1), 59-74.

- Masruroh, A. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Bahasa Jawa Melalui Bermain Peran terhadap Perilaku Sopan Santun Anak. *INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL COUNSELING*.
- Morrison, G. S. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Myers, D. D. (2010). *Sosial Psychology* (10th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Nurhayati, F. (2022). Dampak Kegiatan Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 15-14.
- Prinz, W., Muller, H. J., Gruber, J., & Hommel, B. (2020). Re-enacting intentions: Role playing improves everyday action control in children. *Journal of Experimental Child Psychology*, 191, 104740.
- Rahmawati, Anayanti. (2014). Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Empati Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume III, Edisi 1, Juni 2014.
- Riiza Nomy Yunif, J. D. (2023). Efektifitas Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2163-2176.
- Sit, M. (2012). Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Dini dengan Metode Bermain Peran *) (Studi Kasus di Raudhatul Athfal Muhajirin-Medan). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 18(1), 98. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v18i1.72>.
- Taylor, M., & Carlson, S. M. (2017). Theories and foundations of play. In *The Oxford Handbook of the Development of Play* (pp. 3-21). Oxford University Press.
- Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5(3), 6-18.