



## **Penerapan *Model Dramatic Play* dalam Menumbuhkan Imajinasi Anak Usia Dini**

**Dewi Pratiwi<sup>1</sup>, Aan Widiyono<sup>2\*</sup>**

<sup>1</sup>PAUD, FTIK, UNISNU Jepara

<sup>2</sup>PGSD, FTIK, UNISNU Jepara

Email: [dewi@unisnu.ac.id](mailto:dewi@unisnu.ac.id)<sup>1</sup>, [aan.widiyono@unisnu.ac.id](mailto:aan.widiyono@unisnu.ac.id)<sup>2\*</sup>

---

Received: 2023-03-04; Accepted: 2023-06-02; Published: 2023-06-05

---

### **Abstrak**

Dunia anak terkait dengan pola yang dapat memberikan kesenangan, meningkatkan kreatifitas dan imajinasi anak. Melihat pentingnya kreatifitas dan imajinasi anak usia dini, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkannya, yaitu melalui model bermain pembelajaran yang berbasis kegiatan seni dan bermain. Sampel penelitian ini adalah siswa kelompok A TK Pertiwi Pedawang Kudus Indonesia dengan jumlah 20 orang siswa, yang terdiri dari 11 laki-laki dan 9 perempuan. *Dramatic play* yang dilakukan menggunakan cerita berbasis kearifan lokal Kudus Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah mixed methods dengan desain penelitian sekuensial eksploratori. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran *dramatic play*, 80% imajinasi anak meningkat. Indikator yang dikembangkan adalah percaya diri, mandiri, asyik dan larut menikmati permainan, memperlihatkan keingintahuan, melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (inisiatif), dan menggabungkan ide-ide baru (improvisasi). Dari angket respon menunjukkan anak suka bermain *dramatic play* karena anak merasa tidak tertekan dan lebih menikmati kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Bermain drama, imajinasi, anak usia dini

---

### **Abstract**

*The world of children is related to patterns that can provide fun, increase children's creativity and imagination. Seeing the importance of creativity and imagination in early childhood, an appropriate learning model is needed to improve it, namely through a play model of learning based on art and play activities. The sample of this research was group A students of Pertiwi Pedawang Kudus Indonesia Kindergarten with a total of 20 students, consisting of 11 boys and 9 girls. Dramatic play which is carried out using stories based on the local wisdom of Kudus Indonesia. The research method used is mixed methods with exploratory sequential research design. Data collection was carried out through interviews, observation, documentation and questionnaires. The results showed that through the dramatic play learning model, 80% of children's imagination increased. The indicators developed were self-confident, independent, fun and absorbed in the game, showing curiosity, doing new things in their own way (initiative), and incorporating new ideas (improvisation). From the response questionnaire, it shows that children like to play dramatic play because children do not feel pressured and enjoy learning activities more.*

**Keywords:** *Dramatic play, imagination, early childhood.*

---

## A. LATAR BELAKANG MASALAH

Anak usia dini berada pada periode sangat penting di masa perkembangan dan pertumbuhan. Pada masa inilah anak memerlukan stimulus-stimulus yang tepat untuk mengoptimalkan seluruh aspek-aspek perkembangannya. Dan salah satu potensi anak usia dini yang perlu untuk dikembangkan adalah kreatifitasnya. Kreatifitas merupakan potensi anak yang harus dikembangkan secara optimal (Harahap 2022; Murniarti 2020). Sedangkan menurut (Hidayatullah 2020) kreatifitas adalah menghasilkan ide-ide baru, menggabungkannya kembali dan unik. Sedangkan menurut (Ata-Akturk and Sevimli-Celik 2020), kreatifitas adalah keterampilan baru yang berharga untuk menghadapi teknologi. Maka dapat diketahui bahwa kreatifitas merupakan sarana dalam membuat hal-hal baru, ide baru yang diperoleh dengan cara menggabungkan dari beberapa hal yang telah ada sebelumnya dan dijadikan hal yang baru. Salah sata cara untuk mengembangkan kreatifitas anak adalah melalui bermain, karena dunia anak yang sesungguhnya adalah dunia bermain. Bermain merupakan kegiatan anak-anak yang dapat memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi secara spontan. Menurut (Putro 2016), anak akan merasa senang dan bahagia ketika bermain, dan rasa senang itulah yang akan membantu anak untuk mencapai tahap-tahap perkembangannya. Melalui bermain anak dapat memahami pribadi dan orang disekitarnya. (Cahya Heriantoko 2013), anak juga bebas mengekspresikan perasaan, ide-ide, maupun imajinasinya yang terkadang tidak sesuai dengan kenyataan yang dialami sebenarnya.

Yates and Twigg (2017) menjelaskan, bermain dapat mendorong anak untuk melakukan kegiatan yang dapat mengembangkan keterampilan dan pengembangan diri mereka. Bermain dapat menumbuhkan kerjasama, minat dan kreatifitas anak, serta membantu anak meningkatkan daya imajinasinya (Amiran 2016); (Kurnia 2012). Menurut (Egan 2015) imajinasi bergantung pada pengalaman, dan pengalaman seorang anak terbentuk dan tumbuh secara bertahap, dan, dalam individualitas yang mendalam. Imajinasi mampu memberikan kita kemampuan untuk membayangkan hal-hal yang tidak terlihat atau tidak ada, mempermudah kita untuk mengungkapkan ide-ide baru dan membantu kita untuk menyelesaikan permasalahan dengan cara yang kreatif (Fitri Meliani, Sunarti, and Krisnatuti 2014). Dengan imajinasi, kita dapat mengekspresikan pikiran-pikiran kita dengan cara yang lebih kreatif dan juga menghasilkan ide-ide baru yang menarik. Ini juga dapat membantu kita untuk memahami dan menerima perubahan, karena kita dapat membayangkan berbagai situasi dan mengambil keputusan yang tepat. Melalui imajinasi, kita mampu menghadapi situasi yang rumit dengan lebih mudah. Menurut (Hong et al. 2017), imajinasi dipandang sebagai bagian yang tak terpisahkan dari pengalaman belajar anak, imajinasi yang tidak hanya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tetapi juga menawarkan ruang untuk mengubah fantasi/ permainan imajinatif anak-anak menjadi kesempatan belajar yang eksploratif.(Kivunja 2015) Sedangkan (Vygotsky 1991) menjelaskan, imajinasi bergantung pada pengalaman, dan pengalaman seorang anak terbentuk dan tumbuh secara bertahap, dan, dalam individualitas yang mendalam.

Berbagai literatur di atas yang dipaparkan dijelaskan bahwa permainan adalah suatu kebutuhan penting bagi anak, dimana dalam sebuah permainan anak akan merasa senang dan melalui permainan anak dapat mengekspresikan perasaan, bersosialisasi, dan memperoleh pengalaman dan pengetahuan, serta meningkatkan kemampuan imajinasinya. Imajinasi merupakan sarana bagi anak-anak untuk memahami realitas keberadaan dirinya juga lingkungannya (F Meliani et al. 2022). Namun pada kenyataannya pembelajaran yang ada di

tingkat pendidikan anak lebih banyak menggunakan metode *teacher-centered learning* atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Pembelajaran konvensional seperti ini akan mengakibatkan rendahnya perkembangan kreatifitas anak (NMA Suryaningsih, IME cahaya 2016). Anak tidak bisa mengembangkan kreatifitasnya karena anak hanya mendengarkan dan menuruti perintah guru, tanpa diberi kesempatan untuk bertanya atau menyampaikan ide-idenya. Seperti pembelajaran di area drama, jarang sekali diimplementasikan atau dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran. (Abidin 2016) menjelaskan, aktivitas pembelajaran hanya ditekankan pada segi akademis dimana guru lebih banyak berperan aktif.

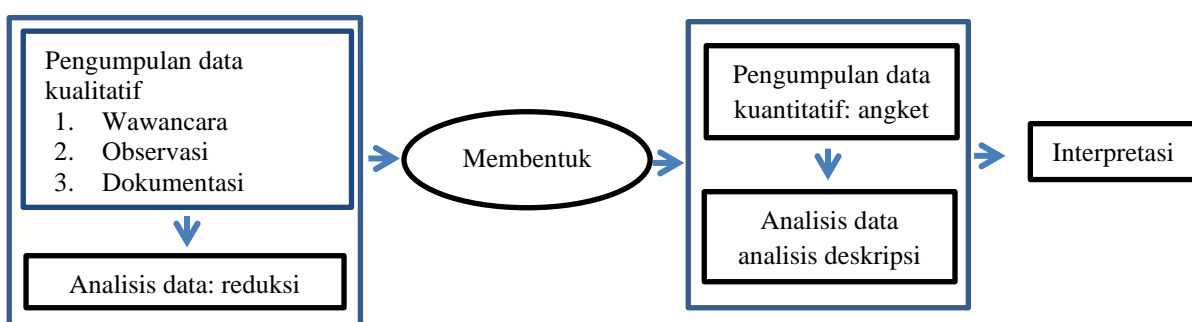
Salah satu bentuk permainan yang bisa diterapkan untuk anak usia dini adalah permainan *dramatic play*. (Halida 2011) menjelaskan, penerapan *dramatic play* pada pembelajaran anak usia dini akan membuat anak lebih banyak melakukan aktivitas, tidak hanya guru yang berperan aktif dalam pembelajaran. Menurut (Robertson 2016), *dramatic play* adalah sumber pembelajaran dan perkembangan yang penting untuk anak-anak pra sekolah. Melalui permainan *dramatic play*, anak-anak bisa mengungkapkan ide-idenya, bereksplorasi, mengekspresikan dirinya dan berkreatifitas sesuai dengan imajinasinya. Melalui permainan *dramatic play* ini dapat merangsang peningkatan kreatifitas, imajinasi yang lebih optimal pada anak usia dini, dan dapat mengembangkan sikap yang lebih positif (Ihmeideh 2015). (Martini 2020) menjelaskan, bermain drama juga dapat menjadi sebuah media yang efektif untuk menyampaikan pesan tertentu. Ini bisa berupa pesan yang menghibur, menyentuh, menginspirasi, atau mengingatkan orang tentang isu-isu sosial dan politik yang penting (Fitri Meliani, Ahmad, and Suhartini 2022). Dengan berbagai macam jenis drama, seperti teater, film, televisi, dan drama radio, pesan dapat disampaikan kepada banyak orang dengan cepat. Bermain drama juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi seseorang karena menuntut seseorang untuk berbicara di depan orang lain, menggunakan suara, dan mengekspresikan perasaan. Menurut (Hutagalung, F., Lai. L 2020), *dramatic play* adalah permainan terpandu dimana anak-anak menggunakan symbol seperti kata-kata, tindakan, atau objek lain dalam memerankan skrip dan adegan yang mewakili dunia nyata.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rusni. R, Normawati. N 2013), penerapan metode pembelajaran bermain role playing dalam meningkatkan kreatifitas anak di Raudhatul Athfal Ummahat DDI Soni. Metode ini menggunakan pendekatan induktif dan deduktif. Pendekatan induktif meningkatkan kesimpulan yang dibuat dengan menyimpulkan beberapa data yang diperoleh dari demonstrasi langsung. Pendekatan deduktif mengkonfirmasi kesimpulan yang dibuat berdasarkan teori yang telah ada. Pada penelitian ini pelaksanaan metode bermain peran di Raudhatul Athfal Ummahat DDI Soni sangat berpengaruh secara spesifik terhadap kreatifitas anak usia dini. Berdasarkan hasil analisis data diketahui peningkatan kreatifitas pada kategori sedang.

## **B. METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak Pertiwi Pedawang Kecamatan Bae Kabupaten Kudus Indonesia. Populasi yang dilakukan adalah seluruh siswa TK Pertiwi Pedawang Kudus. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 34 anak. Sampel penelitian adalah 19 anak yang terdiri 10 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *mixed methods sequential exploratory*. (Creswell 2019) menjelaskan metode *mixed methods sequential exploratory* adalah metode campuran yang menggabungkan penelitian data kuantitatif dan data kualitatif.

Data kualitatif yang dibutuhkan penelitian ini diantaranya wawancara, observasi, dan dokumentasi. Untuk data kuantitatif didapatkan melalui angket untuk mengetahui respon anak-anak sebelum dan sesudah melakukan *dramatic play*. Observasi dilakukan ketika anak-anak melakukan *dramatic play* pada saat pembelajaran di Area Drama. Wawancara mendalam dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan *dramatic play*. Basuki (2006) menjelaskan, tanya jawab secara mendalam adalah teknik yang digunakan peneliti dan responden melakukan tatap muka secara langsung. Menurut (Healey-Etten 2010) wawancara mendalam dapat mengeksplorasi secara rinci pengalaman subyektif seseorang. Dokumen-dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini adalah lembar pengamatan, lembar penilaian anak, pedoman tanya jawab, dan daftar pertanyaan untuk angket. Angket diperlukan untuk memperoleh data kuantitatif untuk mengetahui kreatifitas dan imajinasi anak dalam *dramatic play*. Berikut ini adalah tahap rancangan *mixed methods sequential exploratory*.



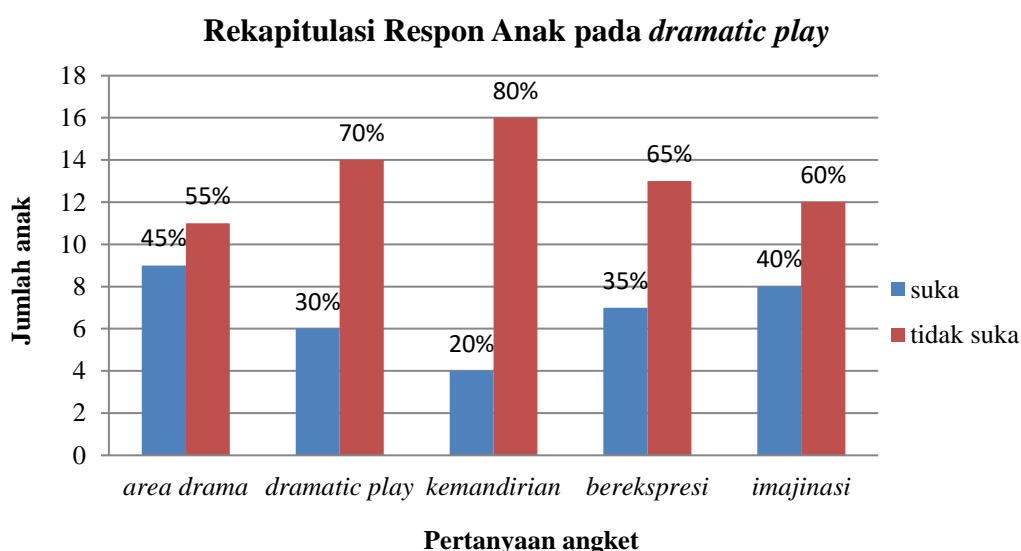
Bagan 1. Model mixed methods (adopsi dari Creswell)

Untuk mengumpulkan data kualitatif, sebelum memulai kegiatan dilakukan wawancara kepada anak untuk menggali rasa ingin tahu anak tentang *dramatic play*. Wawancara dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan *dramatic play*. Wawancara adalah teknik pengumpulan data, dengan proses tanya jawab dengan narasumber. Observasi merupakan teknik pengumpulan data untuk memperoleh data perilaku anak berdasarkan pengamatan selama proses penelitian berlangsung. Observasi dilakukan ketika anak-anak melakukan kegiatan *dramatic play* pada saat pembelajaran di area drama.(Fitroh 2015) menjelaskan dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data seperti *check list* observasi untuk panduan penelitian sebagai dasar pembuktian bahwa aktifitas sudah berjalan dan dilaksanakan. Dokumentasi berupa foto-foto untuk mendukung observasi.

Setelah melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan cara mereduksi data, yaitu menyimpulkan hasil yang didapatkan. Tahap selanjutnya adalah membentuk, data kualitatif yang sudah diperoleh dikuatkan dengan data kuantitatif. Untuk mengumpulkan data kuantitatif dalam penelitian ini digunakan angket yang dilakukan sebelum dan setelah kegiatan *dramatic play*. Tujuannya untuk mengetahui respon anak setelah melakukan kegiatan *dramatic play*. Analisis data deskriptif yaitu menganalisis data dengan menggambarkan data-data yang telah terkumpul melalui angket. Langkah terakhir adalah interpretasi, yaitu menggabungkan hasil dari analisis dengan berbagai macam pertanyaan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket sehingga dapat menjadi jawaban dari penelitian ini.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah mengeksplorasi imajinasi anak dalam permainan drama di TK Pertiwi Pedawang. Instrumen yang dikembangkan berupa rubric penilaian Lembar observasi penilaian anak rubric penilaian yang akan berguna untuk panduan guru dalam melakukan penilaian daya imajinasi anak dalam *dramatic play*. Temuan yang dihasilkan pada saat wawancara dengan guru harus kreatif dalam menyajikan model pembelajaran. Untuk pembelajaran *dramatic play*, guru harus menyiapkan alat-alat atau media yang akan digunakan dalam bermain *dramatic play*. Semakin banyak alat-alat atau media yang digunakan, akan menambah minat anak untuk bermain peran, dan melatih kreatifitas serta imajinasinya. (Badru, Z., Cucu 2010) menjelaskan, alat –alat permainan akan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Berdasarkan wawancara anak sebelum kegiatan *dramatic play* didapatkan hasil bahwa anak lebih menyukai area drama. Mereka menyukai permainan yang aktif dan bebas mengekspresikan perasaan dan imajinasinya.



**Grafik 1. Rekapitulasi respon anak pada *dramatic play***

Dari grafik rekapitulasi respon anak pada *dramatic play* menunjukkan; 45% anak suka dan 55% anak tidak suka bermain di area drama karena guru jarang melaksanakan kegiatan di area drama. Pada kegiatan *dramatic play* 30% anak suka dan 70% anak tidak suka karena kegiatan *dramatic play* jarang sekali dilaksanakan. Kemandirian anak dalam pembelajaran 20% dan 80% anak belum menunjukkan kemandirian karena kegiatan anak masih dibantu oleh guru. Dalam pembelajaran, 35% anak bisa bebas berekspresi dan 65% anak belum bebas berekspresi karena anak-anak hanya mengikuti instruksi dari guru saat pembelajaran. Kemudian 40% anak bisa berimajinasi dan 60% anak belum menunjukkan imajinasinya karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal tersebut juga dikatakan di penelitian (Prihanjani, Wirya2, and Tirtayani3 2017) yang menyebutkan bahwa pembelajaran dengan strategi bermain peran akan meningkatkan kreatifitas dan imajinasi anak daripada strategi pembelajaran ekspositori.

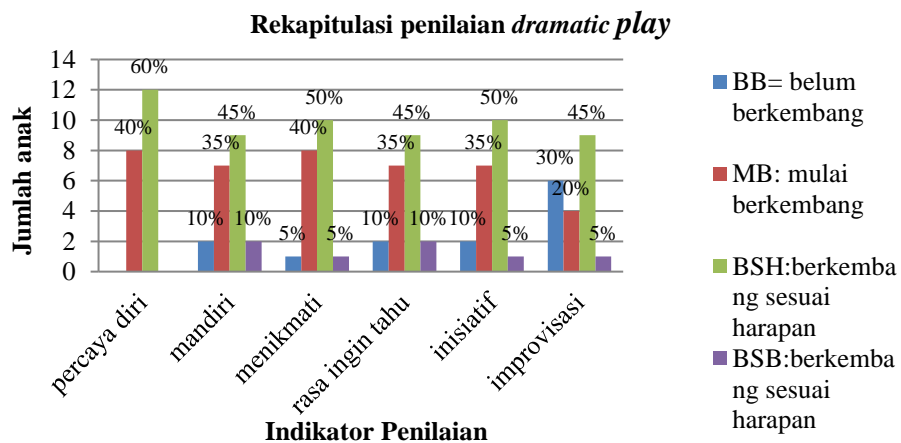
*Dramatic play* adalah permainan dalam bentuk dramatisasi. Sekelompok anak melakukan kegiatan tertentu yang sudah diarahkan oleh guru untuk menggambarkan suatu kejadian. Langkah-langkah dalam bermain *dramatic play* adalah guru memilih tema yang akan

dimainkan, yaitu tema pekerjaan sub tema pedagang. Guru membuat naskah cerita tentang pedagang yang akan diperankan oleh anak-anak. Selanjutnya guru memberi pengarahan kepada anak-anak tentang naskah cerita dan aturan dalam bermain peran. Guru menjelaskan alat-alat yang sudah disiapkan untuk bermain *dramatic play*, seperti boneka, macam-macam gerabah, kantong plastic, keranjang, kue, dan uang kertas. Kemudian guru membagikan tugas kepada anak-anak sesuai dengan perannya. Guru hanya mendampingi dan mengawasi anak ketika bermain *dramatic play*. Selanjutnya setelah permainan selesai, guru mengajak anak-anak untuk berdiskusi mengulas kembali permainan yang sudah dilakukan. Hal yang sama juga dikatakan pada penelitian (Waris 2019) yaitu pada permainan role playing, guru menyiapkan naskah, mambagi peran, dan guru hanya mengamati jalannya permainan, dan mengevaluasi permainan yang telah dilaksanakan.



Gambar 1. Dokumentasi *dramatic play*

Kemampuan imajinasi anak yang dinilai dalam *dramatic play* adalah kepercayaan diri anak, kemandirian, asyik dan menikmati permainan, memperlihatkan keingintahuan. Anak dapat mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan dan pemberian solusi sehingga penggunaan pendekatan lebih inovatif. Ketrampilan berpikir kritis anak dalam mengajukan pertanyaan dapat mencari solusi dalam pemecahan masalah. Kondisi anak ini tentunya dapat menggunakan cara-cara baru dalam penyelesaian masalah (Widiyono 2021). Anak dapat mengkolaborasikan ide-ide baru dengan kreatif untuk menghasilkan solusi yang inovatif. Penilaian *dramatic play* untuk menumbuhkan imajinasi anak diperoleh hasil berikut ini:

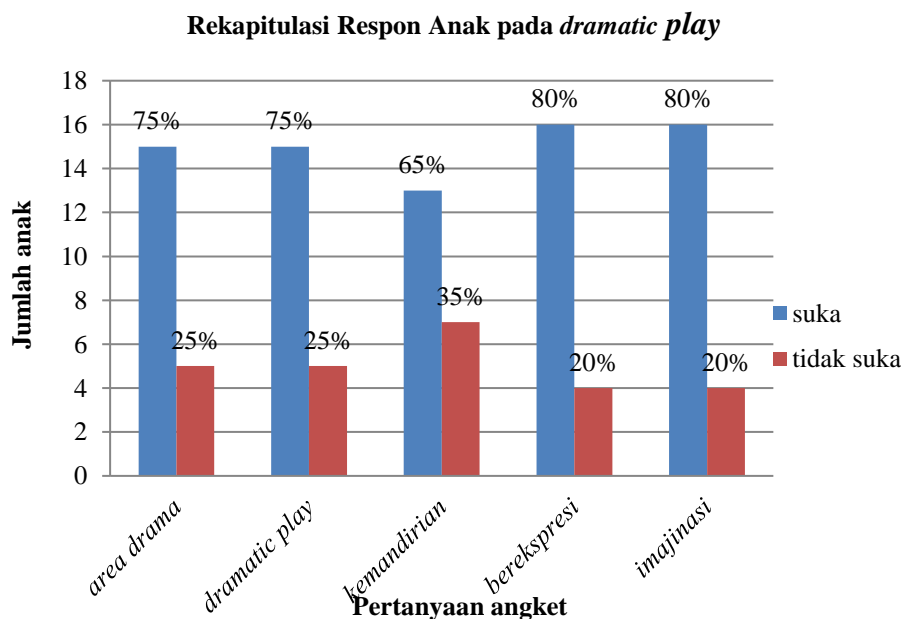


Grafik 2. Indikator observasi *dramatic play*



Dari grafik rekap penilaian *dramatic play* diatas dapat diuraikan sebagai berikut; pada indicator percaya diri menunjukkan 40% anak mulai berkembang dan 60% anak berkembang sesuai harapan. Indikator mandiri menunjukkan 10% anak belum berkembang, 35% anak mulai berkembang, 45% anak berkembang sesuai harapan, dan 10% anak berkembang sangat baik. Indikator menikmati permainan 5% anak belum berkembang, 40% anak mulai berkembang, 50% anak berkembang sesuai harapan, dan 5% anak berkembang sangat baik. Pada indikator rasa ingin tahu menunjukkan 10% anak belum berkembang, 35% anak mulai berkembang, 45% anak berkembang sesuai harapan, dan 10% anak berkembang sangat baik. Indikator Inisiatif menunjukkan 10% anak belum berkembang, 35% anak mulai berkembang, 50% anak berkembang sesuai harapan, dan 5% anak berkembang sangat baik. Sedangkan pada indicator menggabungkan ide-ide baru (improvisasi) menunjukkan 30% anak belum berkembang, 20% anak mulai berkembang, 45% anak berkembang sesuai harapan dan 5% mendapat nilai berkembang sangat baik. Hal yang sama juga dikatakan oleh (Comanechie Nadya EL 2014) bahwa *socio dramatic play* efektif dalam meningkatkan kemandirian, imajinasi, dan rasa ingin tahu anak (Widiyono 2022; Widiyono and Zumrotun 2022).

Data kuantitatif berasal dari angket yang dibagikan kepada orang tua murid. Angket berisi tentang respon anak terhadap permainan *dramatic play* yang telah dipraktekkan. Hasil rekapitulasi angket tersebut adalah sebagai berikut:



**Grafik 3. Rekapitulasi angket sesudah *dramatic play***

Dari grafik rekapitulasi rekapitulasi angket sesudah *dramatic play* dapat diuraikan, 75% anak suka dan 25% anak tidak suka bermain di area drama karena di area drama anak bisa bermain dan tidak merasa tertekan. Pada kegiatan *dramatic play* 75% anak suka dan 25% anak tidak suka karena pada kegiatan *dramatic play* anak merasa tidak belajar, tapi bermain bersama teman-temannya. Dengan *dramatic play* 65% anak menunjukkan kemandiriannya dan 35% anak kemandirian anak belum tumbuh, karena guru hanya memantau kegiatan anak ketika sedang bermain drama. Pada kegiatan *dramatic play*, 80% anak bisa bebas berekspresi dan 20% anak belum bisa berekspresi karena guru membebaskan anak bermain sesuai dengan

keinginannya. Dan dengan *dramatic play* 80% anak mampu berimajinasi, 20% anak belum mampu untuk berimajinasi karena anak bebas bermain dengan temannya sesuai keinginannya, pikirannya tanpa campur tangan guru. Hal tersebut juga dikatakan (Nurul Hidayati 2010) bahwa bermain drama merupakan aktivitas anak yang dapat mengoptimalkan perkembangan imajinasinya. Selain itu, (Inten 2017) bahwa setelah pembelajaran disampaikan melalui metode bermain peran, anak dapat menyampaikan berbagai hal dalam pikirannya dan imajinasinya.

Berdasarkan rekapitulasi data angket dapat dilihat bahwa kreatifitas dan imajinasi anak meningkat setelah kegiatan *dramatic play*. Anak menyukai permainan *dramatic play*. Dan *dramatic play* dapat menumbuhkan imajinasi anak. (Kurnia 2012) menjelaskan bermain drama dapat mengembangkan ketrampilan berpikir dan bertindak imajinatif yang erat kaitannya dengan kreatifitas anak. Untuk memfasilitasi permainan *dramatic play*, pendidik harus memastikan bahwa anak-anak memiliki akses ke sarana yang tepat dan memiliki cukup waktu untuk bereksplorasi dan bergabung dalam berbagai situasi drama. Hal ini bisa dilakukan dengan memastikan bahwa anak-anak memiliki akses ke sarana dan bahan yang tepat dan membiarkan mereka bereksplorasi dalam kelompok, sehingga mereka dapat berinteraksi, berdiskusi, dan mengembangkan karakter dalam drama. Selain itu, pendidik juga harus mengajarkan anak-anak tentang berbagai teknik drama, seperti menggunakan suara, gerakan, pencahayaan, dan lainnya. Hal ini akan membantu anak-anak mengembangkan ide-ide kreatif dan menciptakan situasi yang menarik dan realistis. Dengan demikian, pendidik dapat membantu anak-anak memilih topik yang sesuai dengan minat mereka dan menyediakan waktu yang cukup untuk mereka untuk bereksplorasi dan berkolaborasi dalam pembelajaran drama. Untuk itu, anak-anak akan mendapatkan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya melalui drama dan mengembangkan kreativitasnya.

#### **D. KESIMPULAN**

*Dramatic play* dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan imajinasi anak. Indikator yang dikembangkan adalah percaya diri, mandiri, asyik dan larut menikmati permainan, memperlihatkan keingintahuan, melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (inisiatif), dan menggabungkan ide-ide baru (improvisasi). Capaian perkembangan anak pada *dramatic play* ini sudah berkembang sesuai harapan. Melihat begitu banyaknya manfaat *dramatic play*, maka kegiatan tersebut dapat dilakukan oleh seluruh guru PAUD agar memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir, merenung, berkhayal, berkreasi, dan mendorong anak untuk mengungkapkan idenya melalui *dramatic play* sehingga menumbuhkan imajinasi anak. Melalui *dramatic play* dapat membantu anak mengekspresikan berbagai ide dan imajinasi mereka. Anak-anak dapat menerapkan *dramatic play* untuk mengeksplorasi berbagai situasi, seperti situasi yang berbeda dari yang mereka alami sehari-hari atau situasi yang mereka dapat temukan dalam buku, film, dan cerita. Model ini juga membantu anak mengembangkan empati dan keterampilan berinteraksi dengan orang lain. Dengan model *dramatic play*, anak-anak dapat memahami berbagai karakter, konflik, dan dampak dari tindakan. Hal ini juga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan membantu mereka mengembangkan kemampuan berbahasa, kreativitas, dan pemecahan masalah. Terakhir, model *dramatic play* dapat membantu anak-anak meningkatkan rasa percaya diri dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi mereka.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Ratno. 2016. "Peran Drama Pada Siswa Kelompok B Di TK Aisiyah Bustanul Athfal 58 Surabaya." *Jurnal Pedagogi* 2: 96–106.
- Amiran, Salmon. 2016. "Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Di Paud Nazareth Oesapa." *Jurnal Pendidikan Anak* 5(1).
- Ata-Akturk, Aysun, and Serap Sevimli-Celik. 2020. "Creativity in Early Childhood Teacher Education: Beliefs and Practices." *International Journal of Early Years Education* 0(0): 1–20.
- Badru, Z., Cucu, E. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Basuki, H. 2006. *Penelitian Kuslitstif Untuk Ilmu-Ilmu Kemanusiaan Dan Budaya*. Jakarta Gunadarma.
- Cahya Heriantoko, Bima. 2013. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Ii Di Slb/C Tpa Jember." *Jurnal Pendidikan Khusus* 1(1).
- Comanechie Nadya EL. 2014. "Efektivitas Socio Dramatic Play Untuk Meningkatkan Kemandirian Pada Anak Usia Prasekolah." *Jurnal PGPAUD Trunojoyo* 1.
- Creswell, JW. 2019. *Research Design*.
- Egan, Kieran. 2015. "Young Children ' s Imagination and Learning : Engaging Children ' s Emotional Response YOUNG CHILDREN ' S IMAGINATION AND LEARNING Kieran Egan Faculty of Education Simon Fraser University Canada V5A 1S6." (January 1994).
- Fitroh, Siti Fadryana. 2015. "Dongeng Sebagai Media Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini." *Universitas Trunojoyo Madura* 2: 76–149.
- Halida. 2011. "Metode Bermain Peran Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 Tahun)." *Cakrawala Kependidikan* 9(1): 27–34.
- Harahap, Rani Astria Silvera. 2022. "Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4(5): 625–30.
- V. Healey-Etten, S. Sharp. 2010. "Teaching Beginning Undergraduates How to Do an In-Depth Interview: A Teaching Note with 12 Handy Tips." *Teaching Sociology* 38(2): 157–65.
- Hidayatullah, Riyan. 2020. "Kreativitas Dalam Pendidikan Musik: Berpikir Divergen Dan Konvergen." *Musikolastika* 2(1): 1–7.
- Hong, Huili, Karin Keith, Renee Rice Moran, and Jodi Lashay Jennings. 2017. "Using Imagination to Bridge Young Children's Literacy and Science Learning: A Dialogic Approach." *Journal of Childhood Studies* 42(1): 11.
- Hutagalung, F., Lai, L., & Adams. 2020. "The Effects of Dramatic Play on Vocabulary Learning Among Preschoolers." *Pengaruh Harga Diskon Dan Persepsi Produk Terhadap Nilai Belanja Serta Perilaku Pembelian Konsumen* 5(9): 294–314.

- Ihmeideh, Fathi. 2015. "The Impact of Dramatic Play Centre on Promoting the Development of Children's Early Writing Skills." *European Early Childhood Education Research Journal* 23(2): 250–63.
- Inten, Dinar Nur. 2017. "Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran." *Mediator: Jurnal Komunikasi* 10(1): 109–20.
- Kivunja, Charles. 2015. "Leadership in Early Childhood Education Contexts: Looks, Roles, and Functions." *Creative Education* 06(16): 1710–17.
- Kurnia, Rita. 2012. "Konsep Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini." *Educhild* 01(1): 77–85.
- Martini, Elya. 2020. "Drama Melalui Teknik Pembelajaran Rotating Roles Siswa Kelas VIII C SMP Negeri Sungai Jauh." 14(1): 1–11.
- Meliani, F, A. M Iqbal, U Ruswandi, and M Erihadiana. 2022. "Konsep Moderasi Islam Dalam Pendidikan Global Dan Multikultural Di Indonesia." *Eduprof: Islamic Education Journal* 4(1): 195–211.
- Meliani, Fitri, Nurwadjah Ahmad, and Andewi Suhartini. 2022. "The Islamic Perspective of Education of Children With Special Needs (Case Study at Sada Ibu Inclusion Elementary School)." *Eduprof: Islamic Education Journal* 4(2): 261–77. <https://iaibbc.e-journal.id/xx/article/view/37> (November 9, 2022).
- Meliani, Fitri, Euis Sunarti, and Diah Krisnatuti. 2014. "Faktor Demografi, Konflik Kerja-Keluarga, Dan Kepuasan Perkawinan Istri Bekerja." *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen* 7(3): 133–42.
- Murniarti, Erni. 2020. "Pengertian Bakat, Ciri-Ciri Anak Berbakat, Dan Implikasi Pendidikan."
- NMA Suryaningsih, IME cahaya, CE Poerwati. 2016. "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 5(2).
- Nurul Hidayati. 2010. "Bermain Khayal Untuk Mengembangkan Dimensi Sosioemosi Anak-Anak Prasekolah." *Insan* 12(02): 104–12.
- Prihanjani, Ni Luh, I Nyoman Wirya<sup>2</sup>, and Luh Ayu Tirtayani<sup>3</sup>. 2017. "Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A Gugus IV Kecamatan Buleleng Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha." 5(2): 231–40.
- Putro, Khamim Zarkasih. 2016. "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain." *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama* 16(1): 19.
- Robertson, Natalie. 2016. "The Complexity of Preschool Children's Dramatic Play Behaviour and Play Styles in Australia: A Mixed Methods Study." *Asia-Pacific Journal Of Research In Early Childhood Education* 10(2): 71–92.
- Rusni. R, Normawati. N, & Rahmawati. R. 2013. "Penerapan Metode Pembelajaran." *Jurnal Kolaboratif Sains*: 871–84.
- Vygotsky, L. S. 1991. "Imagination and Creativity in the Adolescent." *Soviet Psychology* 29(1): 73–88.

- Waris, Abdul. 2019. "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Samarinda." *Jurnal Pendidikan I*(1): 1–8.
- Widiyono, Aan. 2021. "Implementasi Parenting Berkala Untuk Menumbuhkan Kelekatan Anak Di Kb Permata Kita Kudus." *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 10(2): 310–20.
- . 2022. "Kegiatan Cooking Class Untuk Menumbuhkan Kemandirian Dan Tanggung Jawab Anak Di Ra Imama Mijen Semarang." *PRATAMA WIDYA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7(1): 59–68.
- Widiyono, Aan, and Erna Zumrotun. 2022. "Pembentukan Karakter Mandiri Dan Tanggung Jawab Anak Melalui Cooking Class Di Ra Imama Mijen Semarang." *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* 6(1): 44–55.
- Yates, Ellen, and Emma Twigg. 2017. "Developing Creativity in Early Childhood Studies Students." *Thinking Skills and Creativity* 23: 42–57.