



Dampak Kegiatan Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun

Fitri Nurhayati^{1✉}

Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Babakan, Yogyakarta, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/aulad.v5i1.212](https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.212)

✉ Corresponding author:
[pipitvasthi@gmail.com]

Article Info	Abstrak
Kata kunci: <i>bermain peran; kemampuan berhitung anak; usia 5-6 tahun</i>	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji dampak dari kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini. Penelitian ini juga bermaksud menyelidiki kemampuan berhitung anak yang muncul melalui kegiatan bermain peran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, dengan desain penelitian matching pretest-post-test control group design. Pengamatan dan wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari anak-anak TK yang terlibat dalam penelitian ini. Hasilnya menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik dan kemampuan berhitung anak-anak dalam kelompok eksperimen, yang menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak meningkat setelah melakukan kegiatan bermain peran. Selain itu hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak yang telah melakukan kegiatan bermain peran dapat mengembangkan sikap positif terhadap proses berhitung. Pada akhirnya hasil penelitian ini dapat disarankan untuk penelitian selanjutnya.
Keywords: <i>role playing; children's numeracy skills; 5-6 years old</i>	Abstract The purpose of this study was to examine the impact of role playing activities on improving numeracy skills in early childhood. This study also intends to investigate children's numeracy skills that emerge through role playing activities. The research method used is experimental research, with a matching pretest-post-test control group design research design. Observations and interviews were conducted to obtain information from the kindergarten children involved in this study. The results showed a statistically significant difference in the children's numeracy and ability in the experimental group, indicating that the children's numeracy skills improved after doing the role-playing activities. In addition, the results show that children who have done role-playing activities can develop positive attitudes towards the counting process. In the end, the results of this study can be suggested for further research.

1. PENDAHULUAN

Bermain diartikan sebagai berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati baik dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak (Elfiadi, 2016). Bermain memiliki fungsi memberikan efek positif terhadap perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Montessori, sebagaimana dikutip oleh Sudono (Elytasari, 2017) bahwa ketika anak sedang bermain, anak akan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Banyak pendapat di kalangan pendidik bahwa anak akan belajar dengan baik melalui bermain. Bermain sangat penting bagi perkembangan setiap anak dan dianggap sebagai sumber belajar utama pada masa awal perkembangannya. Teori-teori tentang anak usia dini seperti Froebel, Montessori, dan Piaget telah mempengaruhi pemahaman kita tentang nilai pembelajaran pendidikan anak usia dini. Bermain akan memperluas pengetahuan dan keterampilan mereka saat berinteraksi dengan lingkungan, orang lain, dan diri sendiri (Khadijah, 2016).

Berbicara mengenai bermain bagi anak, tidak dapat dipungkiri bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan merasa senang, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (inheren) dalam diri anak (Stebler, Vogt, Wolf, Hauser, & Rechsteiner, 2013). Dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, tanpa merasa dipaksa ataupun terpaksa ketika kegiatan bermain. Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan dan kecerdasan anak agar lebih siap menuju pendidikan yang selanjutnya.

Berkaitan dengan hal ini, bermain yang dilakukan oleh anak terdiri dari berbagai jenis. (Zamani, 2017), mendefinisikan bermain peran sebagai salah satu cara anak untuk menelusuri dunianya, dengan meniru tindakan dan karakter yang berada di sekitarnya. Bermain peran dapat dilakukan oleh anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang ataupun tumbuhan yang ada di sekitar anak, dimana melalui permainan ini daya imajinasi, kreatifitas, empati, serta penghayatan anak dapat berkembang (Khomais et al., 2019). Selain itu, bermain peran dapat membantu anak-anak mengembangkan kesadaran akan identitas, budaya, serta komunitas dan pendidik bisa mengamati konsep kepemilikan ketika anak-anak memiliki kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan bermain peran yang bermutu (Khomais et al., 2019). Bermain peran yang bermutu membutuhkan pengetahuan dan dukungan orang dewasa yang mampu memberi pijakan dalam main anak, memfasilitasi main melalui pertanyaan-pertanyaan yang mendukung dan memperluas pengalaman main anak. Melalui bermain peran anak dapat melebihi perkembangannya saat ini (Goldstein & Lerner, 2017). Bermain peran merupakan hal yang alami bagi anak-anak, yang melakukannya tanpa pernah mendengar istilah. Mereka menggunakannya secara intuitif sebagai sebuah cara belajar, hal ini merupakan bagian dari eksplorasi segala sesuatu.

Studi penelitian menunjukkan bahwa ketika anak-anak diberi kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan bermain peran, keterampilan anak dalam menulis awal dapat berkembang secara alami (Ihmeideh, 2018). Dalam penelitian tersebut saat anak-anak diminta untuk menulis, anak-anak kurang berminat karena mereka menganggap bahwa menulis itu merupakan kegiatan yang sulit. Anak juga ditanya perasaannya pada saat mereka menulis, 10 dari 46 anak mengatakan bahwa mereka senang menulis. Sebaliknya kebanyakan dari mereka mengatakan bahwa menulis itu hanya berdasarkan perintah guru. Namun, ketika kegiatan menulis itu dimasukkan dalam kegiatan bermain peran anak-anak sangat antusias dalam melakukannya.

Hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan menulis awal anak meningkat secara signifikan setelah diperkenalkan kegiatan Dramatic Play Centre (DPC). Anak-anak dibebaskan untuk menulis apapun yang mereka inginkan tanpa disalahkan atas kesalahan pada penulisan yang mereka buat. Meskipun Fathi Ihmeida telah membuktikan bahwa metode DPC dapat meningkatkan keterampilan menulis awal pada anak usia dini, namun peneliti belum mengkaji tentang pengaruh bermain peran terhadap kemampuan berhitung, sehingga dalam jurnal ini akan dikaji mengenai pengaruh bermain peran terhadap kemampuan berhitung anak usia dini.

Berhitung merupakan bagian dari matematika terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Yilmaz, 2017). Bagi anak usia dini kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan berhitung permulaan, yakni kemampuan yang miliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Pradana, 2016).

Pembelajaran berhitung untuk anak usia dini semestinya dilakukan melalui kegiatan yang menyenangkan yaitu dengan cara bermain. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan adalah bermain peran. (Rowell, 2010) menyatakan, “bermain peran adalah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama”. Sejalan dengan pendapat ini (Zamani, 2017) menyatakan, “Bermain peran adalah cara memahami sesuatu melalui peran-peran yang dilakukan oleh tokoh atau benda-benda di sekitar anak, sehingga anak dapat memahami sesuatu sambil berimajinasi”. Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah kegiatan bermain pura-pura dimana anak melakukan permainan ini menggunakan imajinasinya dengan benda-benda yang ada di sekitar. Misalnya bermain dokter-dokteran, pedagang-pembeli, guru-murid, dan sebagainya.

Dalam penelitian ini peneliti menemukan permasalahan di TK ABA Babakan bahwa pembelajaran berhitung diajarkan secara tradisional dan anak cenderung diminta untuk menyelesaikan tugas-tugas dengan penggunaan lembar kerja anak (LKA). Dengan kegiatan pembelajaran seperti itu, anak kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga kemampuan anak kurang berkembang secara optimal termasuk kemampuan dalam berhitung. Sebelum berhitung seharusnya anak-anak menguasai tiga tahapan, yaitu : penguasaan konsep berhitung (pemahaman atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa kongkrit), masa transisi (proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda kongkrit itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya), lambang (merupakan visualisasi dari berbagai konsep. Misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk ,menggambarkan konsep ruang, dan sebagainya). Anak-anak yang belum menguasai ketiga tahapan ini dianggap belum mampu untuk berhitung.

Penelitian ini memberikan kontribusi data dan informasi untuk literature tentang peningkatan anak-anak TK dalam berhitung melalui bermain peran. Hal ini juga menentukan tahap perkembangan berhitung berdasarkan sudut pandang anak dan dapat membuat pendidik mencari cara untuk mengubah perspektif dan praktek terkini yang mempengaruhi perkembangan berhitung di TK. Peneliti berharap bahwa guru dapat menggunakan hasil penelitian ini dalam membuat perubahan dan penyempurnaan dalam pengembangan kegiatan berhitung. Akhirnya diharapkan penelitian ini dapat membuka jalan bagi penelitian lebih lanjut di bidang ini.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain matching pretest-post-test control group design. Desain penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang kemudia diberikan pre test untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2011:75). Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan melaksanakan kegiatan bermain peran, sementara kelompok kontrol tanpa kegiatan bermain peran. Setelah selesai diberikan perlakuan selanjutnya kedua kelompok diberikan post test. Berikut desain penelitian yang akan digunakan oleh peneliti.

Tabel 1. Desain Penelitian *Matching Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
KE	O1	X1	O2
KK	O1	X2	O2

Keterangan:

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

O1 : *pre test* (untuk kelompok eksperimen dan kontrol)

O2 : *post test* (untuk kelompok eksperimen dan kontrol)

X1 : pembelajaran dengan bermain peran

X2 : pembelajaran tanpa bermain peran

Dalam penelitian ini, peneliti memilih satu taman kanak-kanak swasta di Yogyakarta. TK ABA Babakan dipilih karena alasan berikut : (1) TK ini menggunakan pembelajaran yang tradisional atau klasikal, yaitu cenderung menggunakan lembar kerja anak, sementara banyak TK di Yogyakarta sudah menggunakan pembelajaran yang membuat anak lebih aktif dan menyenangkan, (2) kedekatannya dengan peneliti, (3) staf taman kanak-kanak bersedia mengizinkan penelitian dilakukan di kelas mereka. Untuk mengumpulkan data yang kaya dan komprehensif, 30 anak TK berusia 5-6 tahun dipilih secara acak dari dua kelas. Kelompok eksperimen dengan 15 anak (7 laki-laki dan 8 perempuan) dengan diberikan kegiatan bermain peran yang dalam kegiatan tersebut dimasukkan kegiatan berhitung, sementara kelompok kontrol dengan 15 anak (9 laki-laki dan 6 perempuan) diberikan kegiatan bermain peran tanpa memasukkan kegiatan berhitung didalamnya.

Sementara itu, untuk mengetahui dampak bermain peran terhadap kemampuan berhitung anak usia dini, peneliti menggunakan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak-anak dapat berhitung. Acuan yang digunakan oleh peneliti dalam menilai kemampuan anak-anak yaitu dengan menggunakan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang dimodifikasi oleh peneliti untuk mengukur perkembangan berhitung anak yang terdiri dari 6 indikator: menyebutkan lambang bilangan 1-20, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, menjumlahkan benda sampai 20, mengurangkan benda sampai 20, mengenal jumlah banyak sedikit, dan menuliskan lambang bilangan. Semua indikator diidentifikasi menggunakan skala Likert dengan: BB(belum berkembang, MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), BSB (berkembang sangat baik). Sedangkan teknik wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk membantu peneliti dalam menyelidiki dan memperluas jawaban anak yang diwawancarai serta mengeksplorasi sikap anak-anak terhadap proses berhitung sebelum dan sesudah kegiatan bermain peran.

Dua kelas dipilih satu dijadikan kelas eksperimen dan satu dijadikan kelas kontrol. Masing-masing kelas terdiri dari satu guru. Hanya guru yang berada di kelas eksperimen yang diminta untuk mengintegrasikan kegiatan berhitung dalam kegiatan bermain peran. Pengaturan kegiatan bermain peran: 1) pasar, 2) toko, 3) toko baju, dan 4) toko buku. Untuk memudahkan penelitian maka peneliti meminta bantuan kepada guru lain untuk melakukan pengamatan saat kegiatan bermain peran.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif. Analisis kemampuan berhitung anak dihitung berdasarkan data hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, kemudian mencari skor tertentu untuk menentukan kriteria. Skor yang sudah diperoleh digunakan untuk menarik kesimpulan dalam penelitian. Kesimpulan tersebut didasarkan pada kriteria persentase, yaitu:

Tabel 2. Kriteria Kemampuan Berhitung Anak

Kriteria Penilaian	Skor (%)
BB (Belum berkembang)	0%-25%
MB (mulai berkembang)	26%-50%
BSH (berkembang sesuai harapan)	51%-75%
BSB (berkembang sangat baik)	75%-100%

Data yang diperoleh untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk geometri adalah: 1) Anak dikatakan “Belum berkembang” (BB) apabila nilai yang diperolehnya 0% - 25%. 2) Anak dikatakan “mulai berkembang” (MB) apabila nilai yang diperolehnya 26% - 50%. 3) Anak dikatakan “berkembang sesuai harapan” (BSH) apabila nilai yang diperolehnya 51% - 75%. Anak dikatakan “berkembang sangat baik” (BSB) apabila nilai yang diperolehnya 76%-100%. Wawancara dituangkan dalam kata-kata dan tanggapan dikodekan untuk mengidentifikasi tanggapan paling sering terhadap setiap pertanyaan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tidak dipungkiri lagi bahwa kemampuan berhitung pada anak usia dini merupakan kemampuan yang penting untuk dikembangkan sejak dini, terutama pada anak yang berusia 5-6 tahun. Hal ini dikarenakan kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar matematika awal yang nantinya kemampuan ini akan terus digunakan pada kehidupan anak selanjutnya (Cohrssen, Church, & Tayler, 2016). Namun, ketika kita melihat di lapangan ternyata masih banyak anak-anak usia 5-6 tahun yang

belum dapat berhitung sederhana (penjumlahan dan pengurangan 1-10). Melihat keadaan ini maka sangat perlu untuk dilakukan sebuah skema pembelajaran pada anak-anak agar mereka dengan mudah belajar berhitung dengan menyenangkan. Salah satu skema pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan mengajak anak-anak untuk berhitung melalui bermain peran.

Sebelum anak-anak melakukan kegiatan bermain peran, terlebih dahulu peneliti mengatur kelas eksperimen dengan empat setting tempat yang terdiri dari 1) pasar, dengan benda-benda seperti maket sayur dan buah, 2) toko, dengan benda berbagai produk kemasan, 3) toko baju, 4) toko buku. Peneliti memberikan arahan kepada guru untuk menjelaskan secara detail tentang peran anak-anak sebagai penjual dan pembeli. Anak-anak juga dapat mencatatkan hasil dari yang mereka dapatkan selama bermain peran sebagai penjual dan pembeli. Misalnya hasil penjumlahan dari yang benda-benda yang sudah mereka beli atau hasil pengurangan dari benda-benda yang sudah mereka jual.

Adapun data yang diperoleh dari penelitian melalui observasi kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK ABA Babakan baik dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen ditunjukkan pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel. 2. Hasil Penilaian Dampak Bermain Peran terhadap Kemampuan Berhitung

Kelompok	N	Pretest	Post-test	Keterangan
Eksperimen	15	49,3%	55,5%	BSH
Kontrol	15	47,5%	50,3%	MB

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa dengan adanya perlakuan bermain peran pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen tentang kemampuan berhitung anak. Pada kelas kontrol memang terjadi kenaikan dari skor pretest dari 47,5% menjadi 50,3% pada saat post test dilakukan. Dengan demikian pada kelas kontrol terjadi kenaikan sebesar 2,8%. Walaupun terjadi kenaikan, namun kemampuan berhitung pada anak masih berada pada kategori “mulai berkembang”. Artinya, dari 15 anak tersebut rata-rata anak masih mengalami kesulitan dalam berhitung (penjumlahan dan pengurangan 1-10). Hal ini disebabkan pada kelas kontrol anak-anak masih menggunakan kegiatan secara klasik dengan lembar kerja berupa menghitung gambar-gambar.

Sedangkan pada kelas eksperimen dari skor pretest sebesar 49,3%, mengalami peningkatan pada saat post test sebesar 55,5%. Berarti terjadi peningkatan sebesar 6,2% dan berada pada kategori “berkembang sesuai harapan”. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan skema bermain peran pada kelas eksperimen dapat dikatakan berhasil membuat kemampuan anak dalam berhitung meningkat secara signifikan. Tidak hanya itu, kemampuan anak dalam menuliskan angka dan huruf pun juga semakin meningkat karena pada saat bermain peran sebagai penjual atau pembeli anak-anak menuliskan nama benda yang sudah mereka jual atau beli dan juga menuliskan berapa banyak benda yang sudah mereka jual atau beli. Sejalan dengan hal itu (Peterson, 2015) juga melakukan penelitian tentang dampak bermain peran terhadap peningkatan kemampuan anak dalam menulis. Dari penelitian yang dilakukan hasilnya sungguh mengejutkan. Menurutnya, bermain peran dapat “mengubah” anak-anak TK dari yang belum dapat menuliskan huruf atau angka menjadi anak yang pandai menuliskan sesuatu.

Sementara itu, dengan metode wawancara peneliti memberikan berberapa pertanyaan kepada anak tentang berhitung. Pertanyaan wawancara mencakup pertanyaan terbuka yang terdiri dari 4 item. Topik pertanyaan dalam wawancara sebagai berikut: 1) Kemampuan berhitung anak, 2) Persepsi anak tentang proses berhitung, 3) Perasaan anak saat berhitung sebelum dan sesudah bermain peran, 4) tindak lanjut tentang usaha anak untuk berhitung di sekolah dan di rumah.

Hasil dari wawancara yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan empat topik pertanyaan yang diajukan oleh peneliti kepada anak-anak menunjukkan hasil yang positif. Pertama, pada kemampuan berhitung anak, anak-anak mengaku bahwa setelah mereka bermain peran, mereka lebih dapat berhitung dengan mudah, bahkan mereka telah dapat mengerjakan penjumlahan dan pengurangan sederhana. Kedua, mengenai persepsi anak tentang proses berhitung. Anak-anak dari kelompok eksperimen mengatakan bahwa ternyata belajar berhitung itu mudah, karena mereka bermain dengan angka-angka secara konkret, bukan dengan lembar kerja atau gambar sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih bermakna. Ketiga, perasaan anak saat berhitung sebelum dan

sesudah bermain peran, anak-anak mengatakan bahwa mereka lebih senang melakukan kegiatan berhitung dengan bermain peran daripada dengan mengerjakan lembar kerja anak seperti yang dilakukan sebelumnya. Contoh tanggapan anak: 1) Aku suka menghitung baju, 2) Aku suka menjumlahkan wortel, 3) Aku senang membeli 5 buku dan menunjukkan kartu angka 5, 4) Aku bisa membuat angka 7. Keempat, tentang tindak lanjut usaha anak untuk berhitung di sekolah dan di rumah, bahwa mereka mengatakan akan mengulangi bermain peran yang mereka lakukan di rumah mereka masing-masing dengan mengajak orangtua maupun teman sebaya.

Dari hasil kedua metode penelitian yang telah dilakukan baik secara observasi maupun wawancara dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain peran yang dilakukan oleh anak-anak ternyata dapat berdampak positif pada kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak pada kelompok eksperimen secara signifikan dapat meningkat dan berada pada kategori “berkembang sesuai harapan”. Sedangkan pada kelompok kontrol walaupun terjadi peningkatan, namun masih berada pada kategori “mulai berkembang”. Selain itu, hasil dari wawancara yang dilakukan dengan empat topik utama yaitu mengenai kemampuan anak dalam berhitung, persepsi anak tentang proses berhitung, perasaan anak saat berhitung sebelum dan sesudah bermain peran, dan tindak lanjut tentang usaha anak untuk berhitung di sekolah dan di rumah semuanya mengindikasikan bahwa kegiatan bermain peran sangat menyenangkan bagi anak, sehingga anak tidak merasa terbebani dengan kegiatan berhitung seperti pada saat sebelum dilakukannya tindakan pada kelas eksperimen.

4. SIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan di TK ABA Babakan dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen dengan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun secara signifikan apabila dibandingkan dengan kelas kontrol. Bermain peran juga dapat merubah persepsi anak mengenai kegiatan berhitung yang menyenangkan, karena dengan bermain peran anak-anak dengan bebas dapat mengekspresikan diri mereka untuk menjadi apapun yang mereka sukai. Saran untuk pendidik agar membuat kegiatan berhitung itu sebagai kegiatan yang menyenangkan, tidak hanya terfokus pada LKA karena anak harus dibuat senang agar anak merasa nyaman agar perkembangannya dapat optimal.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada ketua Yayasan TK ABA Babakan, terimakasih kepada orang tua siswa yang telah memberikan izin kepada putra putrinya dalam penelitian ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arriyani, Neni & Wismiarti. 2010. Panduan Pendidikan Sentra untuk PAUD Sentra Main Peran. Jakarta Timur: Pustaka Al-falah.
- Cohrsen, C., Church, A., & Tayler, C. (2016). Play-Based Mathematics Activities as a Resource for Changing Educator Attitudes and Practice. *SAGE Open*, 6(2). <https://doi.org/10.1177/2158244016649010>
- Elfiadi. (2016). Bermain Dan Permainan Bagi Anak Usia Dini, 7(1), 51-60.
- Elytasari, S. (2017). Esensi Metode Montessori dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, 3(1), 59-73.
- Goldstein, T. R., & Lerner, M. D. (2017). Dramatic pretend play games uniquely improve emotional control in young children. *Developmental Science*. <https://doi.org/10.1111/desc.12603>
- Ihmeidih, F. (2018). The impact of dramatic play centre on promoting the development of children 's early writing skills, (November). <https://doi.org/10.1080/1350293X.2014.970848>
- Khadijah. (2016). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. [https://doi.org/10.1016/S0262-8856\(98\)00132-2](https://doi.org/10.1016/S0262-8856(98)00132-2)
- Khomais, S., Arabia, S., Al-khalidi, N., Arabia, S., Alotaibi, D., & Arabia, S. (2019). Dramatic Play In Relation To Self- Regulation In Preschool Age, 12(4), 103-112. <https://doi.org/10.19030/cier.v12i4.10323>
- Peterson, S. (2015). Dramatic Play Supports Children 's Writing in Kindergarten and Grade One, 48(1).
- Pradana, P. H. (2016). Pengaruh Permainan Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Tambusai*, 2(2), 18-25.

- Rowell, P. (2010). The world is a child ' s stage - dramatic play and children ' s development, 2010(36), 16-18.
- Stebler, R., Vogt, F., Wolf, I., Hauser, B., & Rechsteiner, K. (2013). Play-Based Mathematics in Kindergarten. A Video Analysis of Children's Mathematical Behaviour While Playing a Board Game in Small Groups. *Journal Für Mathematik-Didaktik*, 34(2), 149-175.
<https://doi.org/10.1007/s13138-013-0051-4>
- Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta
- Yilmaz, Z. (2017). Young Children ' s Number Sense Development : Age Related Complexity across Cases of Three Children, 9(June), 891-902.
- Zamani, Z. (2017). Young children's preferences: What stimulates children's cognitive play in outdoor preschools? *Journal of Early Childhood Research*, 15(3), 256-274.
<https://doi.org/10.1177/1476718X15616831>