

## IMPLEMETASI METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) UNTUK MENUMBUHKAN LITERASI SAINS PADA ANAK USIA DINI

Alfina Citrasukmawati<sup>1</sup>, Nur Aini Saura Putri<sup>2</sup>

STKIP Bina Insan Mandiri<sup>1</sup>, STKIP Bina Insan Mandiri<sup>2</sup>

Pos-el: alfinacitrasukmawati@stkipbim.ac.id<sup>1</sup>, nurainisaura@stkipbim.ac.id<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Metode bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan guru dalam bentuk bermain untuk meniru suatu tingkah laku yang ada pada situasi sosial yang bertujuan untuk menyampaikan informasi baru dan memberikan pemahaman kepada peserta didik. Literasi sains untuk anak usia dini dalam hal ini anak dapat mengenal, menyadari, dan peduli terhadap lingkungannya dan yang dialami sehingga dapat memecahkan masalahnya. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan implementasi metode bermain peran (*role playing*) untuk menumbuhkan literasi sains pada anak usia dini dan mendeskripsikan tingkat pertumbuhan literasi sains setelah mengimplementasikan metode bermain peran (*role playing*). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara itu, untuk menganalisis data yang sudah terkumpul, menggunakan teknik dengan mengikuti langkah-langkah sesuai dengan Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data penyajian data yang disajikan dalam bentuk tabel dan deskriptif, dan penarikan kesimpulan. Adapun hasil penelitian diperoleh bahwa implementasi metode bermain peran (*role playing*) untuk menumbuhkan literasi sains pada anak usia dini sudah dilakukan dengan baik dan pertumbuhan literasi sains setelah mengimplementasikan metode bermain peran (*role playing*) dalam tingkat mulai berkembang (MB).

**Kata Kunci:** Metode Bermain Peran, Literasi Sains, Anak Usia Dini.

### ABSTRACT

*The role-playing method is a learning method carried out by teachers in the form of play to imitate a behavior that exists in a social situation that aims to convey new information and provide understanding to students. Science literacy for early childhood, in this case, children can know, be aware, and care about their environment and what they experience so that they can solve their problems. The purpose of this study is to describe the implementation of the role playing method to foster science literacy in early childhood and to describe the growth rate of science literacy after implementing the role playing method. The method used in this study is a qualitative descriptive method. Data collection in this study uses observation, interview, and documentation techniques. Meanwhile, to analyze the data that has been collected, use techniques by following the steps in accordance with Miles and Huberman, namely data collection, data reduction, presentation of data presented in tabular and descriptive form, and drawing conclusions. The results of the study were obtained that the implementation of the role playing method to foster science literacy in early childhood has been carried out well and the growth of science literacy after implementing the role playing method at the level of development.*

**Keywords:** *Role Playing Methods, Science Literacy, Early Childhood.*

### 1. PENDAHULUAN

Pada anak usia dini mengalami perkembangan yang sangat pesat dan

merupakan periode keemasan untuk perkembangan dan pertumbuhannya baik secara fisik, kognitif, bahasa, sosial dan

emosionalnya. Pendidikan dan stimulasi pada anak usia 2-6 tahun ini perlu dioptimalkan dengan berbagai aktivitas yang terarah untuk merangsang kreativitas, berpikir kritis, serta rasa ingin tahunya dengan memberikan lingkungan yang aman dan penuh kasih sayang. Bila dilihat dari tujuan pendidikan dini menurut (Nurul Kusuma Dewi et al., 2022) adalah untuk menstimulasi seluruh perkembangan anak, penanaman karakter, serta memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal dalam menghadapi pendidikan lanjut maupun menjalani kehidupan di lingkungan Masyarakat. Bila ditujukan pada penerapan kecakapan abad 21 diperlukan kecakapan dalam hal keterampilan seperti: berpikir kritis dan pemecahan masalah; kreativitas dan inovasi; komunikasi yang efektif; kolaborasi, kemampuan beradaptasi dan fleksibilitas; kepemimpinan dan tanggung jawab, kesadaran global, dan sosial, serta literasi dasar. Dalam menerapkan kecakapan abad 21 pada anak usia dini diperlukan dalam hal melatih kreativitas, komunikasi, mengenalkan teknologi secara positif, melatih kerja sama, dan menanamkan nilai kepemimpinan serta mengembangkan keterampilan literasi dasar. Menurut (Hanifah, 2017) bahwa 6 literasi dasar diantaranya: literasi baca tulis, numerasi, sains, finansial, kebudayaan dan kewargaan, dan digital yang harus dikuasai oleh peserta didik, orang tua, dan masyarakat, sehingga budaya literasi ini harus dikernalkan sejak dini.

Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada tahun 2022 dalam hal ini yang mengikuti tes PISA peserta didik yang berusia 15 tahun dalam bidang membaca, matematika, dan sains, hasil terbaru menunjukkan bahwa skor rata-rata peserta didik Indonesia berada

dibawah rata-rata OECD yakni menempati peringkat ke-62 dari 81 negara hal ini mengalami peningkatan dibandingkan di tahun 2018 menduduki peringkat 75 dari 80 negara. Dengan demikian, gerakan literasi yang sudah digaungkan sejak tahun 2015 sedikit demi sedikit mengalami peningkatan. Namun dalam peringkat sains mengalami penurunan sebanyak 13 poin dari 396 (Tahun 2018) menjadi 383 (Tahun 2022) (Kemendikbudristek, 2023). Dengan demikian diperlukannya penanaman literasi sejak dini. Literasi dini dapat dilihat sebagai pondasi yang sangat penting dalam perkembangan kognitif manusia, dalam mengajarkan literasi pada anak usia dini perlu diperhatikan berkaitan dengan media dan cara penyampaiannya (Kurniawati et al., 2021). Bila dilihat dari hasil PISA di tahun 2022 diperlukannya literasi sains sejak dini dalam hal ini dalam jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD) dengan menyesuaikan karakteristik dari anak usia dini. Pada anak usia dini mengetahui tentang sains dalam hal ini merupakan sebuah proses keterampilan yang melibatkan anak untuk memproses informasi yang baru melalui pengalaman yang konkret atau nyata yang dilakukan oleh anak (Sholeha et al., 2021). Sains sebenarnya sangat erat pada kehidupan anak dalam hal ini anak dapat belajar menemukan, mengamati, dan belajar dari objek-objek sains yang ada di lingkungan tempat tinggalnya serta dapat dipraktikkan secara sederhana.

(Peny Husna Handayani, 2018) menjelaskan bahwa pengenalan sains untuk anak prasekolah lebih difokuskan atau ditekankan pada prosesnya bukan pada hasilnya atau sebuah produk. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan hendaknya melalui sebuah permainan yang dilakukan secara sederhana sehingga anak dapat mengeksplorasi pada benda-benda yang dilihat melalui nyata dengan berbantuan media. Selain itu, anak juga dapat belajar menemukan

beberapa gejala atau peristiwa dengan menggunakan dan mengoptimalkan sesuai fungsi inderanya. Menurut (Widayati et al., 2020) sintesa literasi sains mencakup 3 kemampuan yang harus dimiliki diantaranya pengetahuan terhadap konten sains, penguasaan terhadap proses sains, dan pengaplikasian terhadap sains. Keterampilan literasi sains pada anak dapat dirangsang melalui alat permainan edukatif (APE) untuk membantu anak dalam mengembangkan aspek perkembangan anak seperti perkembangan bahasa, fisik motoric, kognitif, sosial dan emosionalnya yang bisa diintegrasikan melalui bermain sambil belajar.

Bila dilihat dilapangan, pembelajaran literasi khususnya di PPT Bunga Teratai sudah melaksanakan program gerakan literasi sekolah (GLS) dengan melakukan kegiatan seperti pembiasaan dengan mengadakan pojok baca, pengembangan dalam hal ini kegiatan bercerita, dan pembelajaran dalam hal ini mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan adanya kegiatan berbasis proyek atau bermain peran. Namun literasi dasar yang sudah dilakukan hanya literasi baca dan tulis untuk pembelajaran literasi sains belum dikenalkan lebih lanjut. Peserta didik di PPT Bunga Teratai literasi sains masih berada pada tahapan belum berkembang. Dalam hal ini, untuk menumbuhkan literasi sains pada anak dapat menerapkan metode bermain peran. Menurut (Harianja et al., 2023) metode bermain peran (*role playing*) merupakan cara yang digunakan guru untuk mensimulasikan atau memerankan peran atau karakter tertentu, peserta didik dapat mengambil peran yang berbeda-beda dan terlibat untuk berinteraksi sosial yang memungkinkan menjalana scenario tertentu, memecahkan masalah, dan bereaksi dari situasi yang dihadapi. *Role playing* merupakan penyajian bahan pengajaran dengan cara memperlihatkan peragaan dalam bentuk uraian maupun

kenyataan (Pandiangan et al., 2019). Sejalan dengan pendapat (Husnah & Hasanah, 2019) metode bermain peran sering digunakan dalam pendidikan untuk meningkatkan partisipasi, pembelajaran aktif, dan pengembangan keterampilan sosial dan emosional untuk membantu peserta didik mengalami pembelajaran dalam konteks pembelajaran yang lebih mendalam dan praktis. Selain itu,

Penelitian yang pernah dilakukan oleh (Anggarani et al., 2022) bahwa pendekatan bermain peran dapat mempengaruhi pendidikan literasi keuangan dan terbukti valid. Selain itu, penelitian yang pernah dilakukan oleh (Yulianti et al., 2019) bahwasanya metode *role playing* berpengaruh dalam pengenalan literasi numerasi pada anak di taman kanak-kanak Twin Course Pesaman Barat Kebahrauan dalam penelitian saat ini untuk mengetahui tingkat literasi sains pada anak usia dini melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*). Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan implementasi metode bermain peran (*role playing*) untuk menumbuhkan literasi sains pada anak usia dini dan mendeskripsikan tingkat pertumbuhan literasi sains setelah mengimplementasikan metode bermain peran (*role playing*).

## 2. METODE PENELITIAN

Metode dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut (Musi et al., 2017) penelitian kualitatif memiliki karakteristik yang dapat memberikan sejumlah makna dalam konteks sosial. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober di PPT Bunga Teratai Surabaya yang berjumlah 15 anak yaitu 8 peserta didik berjenis kelamin Perempuan dan 7 peserta didik berjenis kelamin laki-laki. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Peneliti melakukan pengamatan (observasi) secara langsung pada aktivitas guru dan peserta didik di dalam kelas selama penerapan metode bermain peran (*role playing*), kemudian dilakukan wawancara kepada guru kelas tentang implementasi metode dan tingkat literasi sains pada anak. Selain itu, peneliti juga mendokumentasikan berupa foto atau video pembelajaran berlangsung di kelas selama penelitian. Adapun instrument yang digunakan pada langkah observasi dengan mengacu indikator kemampuan literasi sains pada anak diantaranya: menunjukkan aktivitas bersifat eksploratif dan menyelidik, mengenal sebab akibat tentang lingkungannya, menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan, dan mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (Karimah & Mas'ula, 2024). Selain itu, untuk mengetahui tingkat pertumbuhan literasi sains anak dengan mengacu capaian perkembangan menurut (Westhisi et al., 2019) yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Selanjutnya dilakukan analisis data dengan mengikuti Langkah-langkah sesuai dengan Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2016) yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data yang disajikan dalam bentuk tabel dan deskriptif, dan penarikan kesimpulan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 2 dan 16 Oktober 2024. Peneliti melaksanakan penelitian tentang implementasi metode bermain peran untuk memnubuhkan literasi sains pada anak usia dini. Adapun hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian dapat dideskripsikan di bawah ini:

#### a. Implementasi metode bermain peran (*role playing*) untuk menumbuhkan literasi sains

Berdasarkan pada hasil observasi aktivitas guru dalam implementasi metode bermain peran (*role playing*) yaitu sebagai berikut: 1) guru menjelaskan materi yang akan dilakukan pada topik “profesi dokter”; 2) guru menjelaskan tata cara bermain peran “profesi dokter”; 3) guru mengorganisasikan peserta didik untuk memilih peran sebagai dokter atau pasien; 4) guru membimbing peserta didik dalam bermain peran; 5) guru berdiskusi setelah pelaksanaan untuk berbagi pengalaman antar peserta didik (tanya jawab); 6) guru melakukan recalling tentang pembelajaran hari ini; 7) guru memberikan penghargaan kepada peserta didik. Aktivitas guru dalam kategori sangat baik meliputi kegiatan guru saat membuka kegiatan pembelajaran seperti (salam, doa, dan absensi); menjelaskan tujuan pembelajaran; guru menjelaskan materi yang dibahas sesuai dengan topik yaitu “Profesi dokter”; guru mengorganisasikan peserta didik untuk memilih peran sebagai dokter atau pasien; dan guru memberikan penghargaan kepada peserta didik.



**Gambar 1: Guru menjelaskan materi tentang dokter**

Adapun hasil observasi mengenai aktivitas guru dalam kategori baik meliputi kegiatan guru seperti guru menjelaskan tata cara bermain peran “profesi dokter”; guru membimbing peserta didik dalam bermain peran; guru

berdiskusi setelah pelaksanaan untuk berbagi pengalaman antar peserta didik (tanya jawab); guru melakukan *recalling* tentang pembelajaran hari ini. Hal ini juga didukung berdasarkan hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa ternyata dengan metode bermain peran memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mau bertanya, menjawab pertanyaan dari teman. Ketika bertanya sebab akibat dari teman sebayanya berkaitan penyakit yang diderita saat bermain peran menjadi pasien begitu pula sebaliknya peserta didik yang berperan menjadi dokter menyampaikan sebab akibat dari penyakit yang diderita pasien. Selain itu, guru juga menyampaikan saat peserta didik bermain peran akan menjadikan pengalaman yang bermakna karena mengalami secara langsung, sehingga tujuan pembelajaran juga tercapai. Di pembelajaran kelompok yang lain, peserta didik juga dapat membedakan gambar dari peralatan yang dibutuhkan oleh “profesi dokter”.

Sementara itu, dari hasil pengamatan aktivitas peserta didik ketika bermain peran dengan kategori baik terlihat pada kegiatan seperti peserta didik masuk kelas tepat waktu; disiplin dan mandiri saat mengucapkan salam dan berdoa bersama; peserta didik melakukan ice breaking dengan penuh semangat; peserta didik menyimak penjelasan materi yang disampaikan guru berkaitan dengan topik “profesi dokter”; peserta didik menyimak berkaitan dengan tata cara bermain peran saat menjadi dokter dan pasien, peserta didik bermain peran “dokter dan pasien” peserta didik melakukan *recalling* tentang pembelajaran hari ini.



**Gambar 2: Peserta Didik Bermain Peran Sebagai “Pasien Dan Dokter”**

Adapun hasil pengamatan aktivitas peserta didik saat bermain peran dalam kategori cukup seperti peserta didik mampu mengajukan pertanyaan sederhana berkaitan dengan ‘profesi dokter’, peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan guru berkaitan sebab akibat tentang jenis penyakit dan peralatan yang dibawa oleh dokter.



**Gambar 3: Peserta Didik Sebagai “Pasien” Menjawab Pertanyaan Berkaitan Sakit Yang Diderita**

Secara keseluruhan implementasi metode bermain peran (*role playing*) untuk menumbuhkan literasi sains pada anak usia dini sudah dilakukan dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Bakri et al., 2021) bahwa metode bermain peran sejatinya sesuai dengan proses pembelajaran untuk anak usia dini,

karena pada anak pra sekolah peserta didik melakukan bermain sambil belajar merupakan suatu proses pembelajaran yang mendominasi kepada permainannya secara bertahap sesuai dengan tahapan perkembangan anak yang juga disesuaikan dengan alat bantu dalam bermain. Selain itu, dengan bermain peran maka peserta didik akan selalu mengingat tentang peran yang dimainkan sehingga akan timbul rasa senang dan akan timbul pembelajaran yang bermakna.

Hal ini juga dapat menumbuhkan literasi sains saat anak mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif ketika anak bermain peran sebagai tugas dokter dan pasien meskipun sangat sederhana, menenal sebab akibat dari jenis penyakit saat menjawab pertanyaan dari teman atau guru, menunjukkan sikap inisiatif dalam memilih peran sebagai dokter atau pasien, dan mengenal konsep sederhana berkaitan dengan profesi dokter. Dengan peserta didik melakukan bermain peran sebagai dokter dan pasien maka juga timbul perkembangan kognitif atau informasi yang baru dan akan selalu diingat dan anak tertarik serta menarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat dari (Rochmawati et al., 2021) kelebihan dari metode bermain peran (*role playing*) dapat memberikan kesan yang kuat dan lama terhadap ingatan siswa, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga menjadikan kelas yang dinamis dan antusias serta memberikan kebersamaan, motivasi, dan semangat kepada siswa. Dengan demikian literasi sains untuk anak usia dini dapat tumbuh jika guru menggunakan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik salah satunya dengan metode bermain peran (*role playing*).

#### b. Tingkat pertumbuhan literasi sains setelah menerapkan metode bermain peran (*role playing*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru berkaitan literasi sains setelah mengimplementasikan metode bermain peran (*role playing*) dalam proses belajar mengajar, maka literasi sains sudah mulai tumbuh. Hal ini dapat dijelaskan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.**

Tingkat Pertumbuhan Literasi Sains Anak Usia Dini

No.	Indikator Pencapaian	Capaian Perkembangan
1	Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif saat bermain peran	Mulai Berkembang (MB)
2	Mengenal sebab akibat tentang macam-macam penyakit	Mulai Berkembang (MB)
3	Menunjukkan inisiatif dalam memilih peran sebagai dokter atau pasien	Berkembang Sangat Baik (BSB)
4	Mengenal konsep sederhana tentang peralatan dari profesi dokter	Mulai Berkembang (MB)

Berdasarkan tabel 1 dapat dideskripsikan sebagai berikut: 1) pada indikator peserta didik menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif saat bermain peran diperoleh hasil ada 10 peserta didik mencapai kategori mulai berkembang (MB) dan 5 peserta didik yang lainnya belum berkembang karena hanya sebatas bermain saja tanpa ada proses tanya jawab atau interaksi dengan sesama untuk melakukan tanya jawab; 2) Peserta didik dalam mengenal sebab akibat tentang macam-macam penyakit mencapai tingkat capaian MB karena 10 peserta didik dalam mengenal sebab akibat saat kegiatan bermain peran sebagai dokter maupun pasien ketika guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan macam-macam penyakit. Seperti halnya mengapa perutnya sakit? karena sering makan tanpa cuci tangan, dan mengapa giginya sakit? karena sering makan permen dan coklat, sedangkan 5

teman sudah menjawab pertanyaan teman hanya saja jawabannya masih belum tepat; 3) seluruh peserta didik sudah mencapai tingkat berkembangn sangat baik (BSB) hal dalam menunjukkan iniatif dalam memilih peran sebagai dokter atau pasien, karena dalam hal ini seluruh peserta didik mau bergantian dan memilih masing-masing peran sebagai dokter atau pasien; 4) indikator ke-4, peserta didik mengenal konsep sederhana tentang peralatan dari profesi dokter ada 12 peserta didik yang mencapai kategori mulai berkembang, sedangkan 3 peserta didik yang lain belum kerkembang hal ini dikarenakan peserta didik belum mampu membedakan peralatan-peralatan yang dibawa dokter dengan tepat.

Dengan demikian dapat diambil Kesimpulan bahwa tingkat literasi sains setelah mengimplementasikan metode bermain peran (*role playing*) dalam kategori mulai berkembang (MB). Hal ini sesuai dengan pendapat dari, (Widayati et al., 2020), bahwa menggunakan APE dalam bentuk konsep sains, proses sains, dan aplikasi sains, untuk anak usia dini mampu mengembangkan literasi sains sejak dini. Selain APE diperlukan juga metode pembelajaran yang efektif yang memeberikan kesan menarik, kondusif, dan membuat peserta didik dapat mengingat informasi baru, serta meningkatkan kemampuan dan perkembangan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Syaodih et al., 2021), bahwa tingkat kemampuan literasi sains akan tumbuh jika guru mampu menentukan dan memilih metode pembelajaran yang baik dan tepat untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi metode bermain peran dapat menumbuhkan literasi sains pada anak usia dini. Dalam hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil observasi aktivitas guru saat

mengimplementasikan metode bermain peran dilakukan dengan baik, dan tingkat pertumbuhan literasi sains dalam hal menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik saat bermain peran “profesi dokter” dalam kategori mulai berkembang; mengenal sebab akibat tentang penyakit yang diderita saat bermain peran dalam kategori mulai berkembang; menunjukkan inisiatif dalam bermain peran sebagai dokter dan pasien dalam kategori berkembang sangat baik, dan mengenal konsep sederhana tentang peralatan dari profesi dokter. Sebaiknya guru lebih sering menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran karena hal ini perkembangan peserta didik dapat menyeluruh mulai dari perkembangan kognitif, bahasa, sosial dan emosional. Penggunaan APE dalam bermain peran sebaiknya lebih banyak lagi sesuai dengan jumlah anak dan bervariasi sehingga setiap peserta didik lebih mengeksklore pengetahuannya lebih luas. Selain itu pada saat bermain peran, guru lebih sering membimbing peserta didik agar setiap peserta didik dapat memerakan dan menghayati peran yang dimainkan serta dibantu cara memainkannya.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Anggarani, F. K., Setyowati, R., Satwika, P. A., & Andayani, T. R. (2022). Pengaruh Pendidikan Literasi Keuangan dengan Pendekatan Bermain Peran pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1920>
- Bakri, A. R., Nasucha, J. A., & Indri M, D. B. (2021). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1). <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.12>

- Hanifah, N. (2017). Materi Pendukung Literasi Sains. In *Gerakan Literasi Nasional*.
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Hastuti, S., & Lestari, N. A. (2018). Gerakan Literasi Sekolah: Implementasi Tahap Pembiasaan Dan Pengembangan Literasi Di Sd Sukorejo Kediri. *Jurnal Basataka (JBT)*, 1(2), 29-34.
- Husnah, U., & Hasanah, H. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Dharma Wanita Pakusari Kabupaten Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 3(1).
- Karimah, N., & Mas'ula, S. (2024). Inovasi Media Lava Pijar dalam Meningkatkan Literasi Sains Anak Usia 5-6 Tahun Siswa Bustanul Athfal. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(6), 615–622. <https://doi.org/10.17977/um064v4i62024p615-622>
- Kemendikbudristek. (2023). Literasi Membaca, Peringkat Indonesia di PISA 2022. In *Laporan Pisa Kemendikbudristek*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniawati, N., Adawiyah, A., & Munsir, M. F. (2021). Empowerment Integrating Innovation And Local Wisdom In Teaching Early Literacy To Young Learners. *Journal of Empowerment*, 2(1), 125–138. <https://jurnal.unsur.ac.id/index.php/JE>
- Musi, M. A., S., & M. (2017). Kontribusi Bermain Peran untuk Mengembangkan Sosial-Emosional Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.29313/ga.v1i2.3315>
- Nurul Kusuma Dewi, S. W., Ruli Hafidah, A. R. P., Novita Eka Nurjanah, V. S., & Syamsuddin, M. M. (2022). *Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini*. CV. Eureka Media Aksara.
- Pandiangan, O., Purwanto, P., & Haidir, H. (2019). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Mengapresiasi Cerita Fabel Siswa Kelas Vii Smp Kristen Hosana Medan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(2). <https://doi.org/10.36277/basataka.v2i2.77>
- Pardosi, G. W. B., & Lubis, M. J. (2024). Implementasi Tema Bhineka Tunggal Ika Terhadap Pembelejaran Bahasa Indonesia Dalam Proyek Penguatan Profil Pancasila Oleh Siswa SMA Kelas XI Methodist Pancur Batu Tahun Ajaran 2024. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 838-845.
- Peny Husna Handayani, S. (2018). Early Childhood Education Journal of Indonesia Literasi Sains Ramah Anak Usia Dini. *Early Childhood Education Journal of Indonesian*, 1(2), 49.
- Rochmawati, F., Suryanti, S., & Sudibyo, E. (2021). Pengembangan Perangkat Bimbingan melalui Bermain Peran (Role Playing) dan Terapi Bioskop Sains (Sciencecinematherapy) untuk Meningkatkan Empati Siswa SD. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 201–208. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.201-208>
- Septika, H. D., Ilyas, M., & Prasetya, K. H. (2024). Development Of

- Teaching Modules Based On Local Wisdom In Learning Literature Writing For Students In Elementary School Teacher Education Program. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 89-94.
- Sholeha, V., Wahyuningsih, S., Hafidah, R., Syamsuddin, M. M., Pudyaningtyas, A. R., Dewi, N. K., & Nurjanah, N. E. (2021). Penerapan Literasi Sains Basis Kelas oleh Guru PAUD di Kota Surakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2013–2019.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1237>
- Subakti, H., & Prasetya, K. H. (2020). Pengaruh Pemberian Reward And Punishment Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 3(2), 106-117.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta. *Bandung:Alfabeta*.
- Syaodih, E., Kurniawati, L., Handayani, H., & Setiawan, D. (2021). Pelatihan Sains Kreatif pada Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.771>
- Westhisi, S. M., Atika, A. R., & Zahro, I. F. (2019). Pengembangan Literasi Sains Untuk Anak Usia Dini Kelompok B. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 10(10).
- Widayati, J. R., Safrina, R., & Supriyati, Y. (2020). Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.692>
- Yulianti, E., Jaya, I., & Eliza, D. (2019). Pengaruh Role Playing terhadap Pengenalan Literasi Numerasi di Taman Kanak-kanak Twin Course Pasaman Barat. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2(2).  
<https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.33>