



METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI ANAK USIA DINI SELAMA MASA LEARNING FROM HOME

Nuryati

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
nuryatimamah70@gmail.com

MUTHMAINNAH*

Universitas Muhammadiyah Enrekang
cenningnamuthmainnah06@gmail.com

HILDA ZAHRA LUBIS

PIAUD UIN Sumatera Utara Medan
hildazahralubisz@gmail.com

Sitti Rahmawati Talango

PIAUD IAIN Sultan AMAI Gorontalo
sititalango@iaingorontalo.ac.id

Busthomi Ibrohim

UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
busthomi.ibrohim@yahoo.com

Difla Nadjih

Universitas Cokroaminoto Yogyakarta
difla@ucy.ac.id

* Penulis Koresponden

Abstrak: Motivasi berprestasi adalah dorongan untuk berbuat sebaik mungkin, agar memperoleh hasil yang terbaik sesuai dengan kondisi yang diharapkan, dengan cara berusaha keras, dan mengungguli orang lain berdasarkan standar mutu tertentu. Rendahnya perkembangan motivasi berprestasi anak usia 4-6 tahun dan penerapan metode bermain peran masih menggunakan media yang terbatas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan cara pemberian motivasi berprestasi, dan bagaimana respon anak saat pemberian motivasi berprestasi. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini studi kasus yaitu mendeskripsikan bagaimana metode bermain peran digunakan di TK ABA Buntu Dea, Desa Tongko. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian melalui Metode *role playing* dapat mempengaruhi motivasi prestasi pada anak usia dini karena dengan motivasi prestasi anak bisa lebih mengenal karakteristik satu sama lain, serta meningkatkan kepercayaan diri. Dengan demikian metode *role playing* dianggap efektif sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi berprestasi pada anak usia dini

Kata Kunci: Metode Role playing, Motivasi berprestasi, siswa, taman kanak-kanak

ROLE PLAYING METHOD IN INCREASING ACHIEVEMENT MOTIVATION OF EARLY CHILDREN DURING LEARNING FROM HOME

Abstract: Achievement motivation is the urge to do the best possible, in order to obtain the best results in accordance with the expected conditions, by trying hard, and

outperforming others based on certain quality standards. The low development of achievement motivation of children aged 4-6 years and the application of the role playing method still uses limited media. The purpose of this study is to describe how to provide achievement motivation, and how children respond when giving achievement motivation. The methodology used in this study is a literature study that describes how the role-playing method is used in TK ABA Buntu Dea, Tongko Village. Data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The results of research through the role playing method can affect achievement motivation in early childhood because with achievement motivation children can get to know each other's characteristics better, and increase self-confidence. Thus the role playing method is considered effective as a learning method to increase achievement motivation in early childhood.

Keywords: Achievement motivation, role playing method, children, kindergarten

Pendahuluan

Sejak adanya virus yang dinamakan Covid-19 yang pertama kali ditemukan di Wuhan china, menimbulkan dampak yang sangat luar biasa dalam kehidupan masyarakat Indonesia (Hidayat et al., 2021; Pandoman, 2020). Salah satunya bidang kehidupan yang terlanda ialah pendidikan (Eliningsih, 2021; Lubis et al., 2020; Mastroah & MS, 2020; Putra, 2021), termasuk pada Pendidikan anak usia dini (PAUD) di desa Tongko dimana proses pembelajarannya berubah menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam jaringan (daring) dengan belajar di rumah masing-masing (BDR) atau *learning from home* (LFH).

Tetapi meskipun keadaannya seperti itu, para pendidik tetap menjalankan tugasnya sebagai pengajar. Mereka terpacu dalam memanfaatkan teknologi seperti gawai, laptop dll, dapat membantu peserta didik dalam belajar meskipun tetap dirumah masing-masing, dengan menggunakan aplikasi *Whatsapp*, *Zoom*, *Google meet* dan media-media virtual lainnya (Imroatun et al., 2021). Peserta didik dan guru jadi mudah dalam melaksanakan pembelajaran daring, akan tetapi masih banyak desa yang terkendala di jaringan internet, salah satunya di Desa Tongko sehingga banyak siswa mencari tempat yang lebih tinggi agar tetap bisa mengikuti pelajaran secara online yang diberikan oleh gurunya masing-masing. Munculnya virus ini dapat menekan motivasi berprestasi pada anak usia dini, karena kurangnya kepercayaan diri siswa. Dengan membuat beberapa program, salah satunya “meningkatkan motivasi berprestasi pada anak usia dini dengan metode *role playing*”. Tujuan kegiatan ini yaitu agar anak usia dini di Desa Tongko dapat meningkatkan motivasi berprestasi meskipun proses belajarnya di rumah masing-masing.

Motivasi berprestasi adalah “faktor pendorong untuk menentukan keberhasilan dalam belajar serta meraih atau mencapai sesuatu yang diinginkannya.” PAUD penting untuk menindaklanjutinya karena merupakan “dasar bagi pembentukan kepribadian manusia yakni ditandai dengan karakter, budi pekerti luhur, pandai serta terampil” (Nuryati, 2018). Dari masalah tersebut dapat menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi berprestasi pada anak usia dini. Usia dini pada anak dapat dikatakan sebagai usia emas atau *Golden Age*. Masa-masa tersebut merupakan masa kritis dimana seorang anak

mebutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Arti kritis adalah sangat mempengaruhi keberhasilan pada masa berikutnya. Apabila masa kritis ini tidak dapat memperoleh rangsangan yang tepat dalam bentuk Latihan atau proses belajar maka diperkirakan anak mengalami kesulitan pada masa-masa perkembangan berikutnya.

Salah satu alternatif solusi telah banyak dinyatakan para ahli pendidikan anak bahwa pendidikan yang diberikan pada anak usia di bawah 8 tahun, bahkan sejak masih dalam kandungan sangatlah penting. Pada tahun pertama, kehidupan anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan pada tahun-tahun pertama sangat penting dalam menentukan kualitas anak di masa mendatang. Pendidikan anak usia dini juga didirikan sebagai “usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan keluarga ke pendidikan sekolah.”

Ruang lingkup program kegiatan belajarnya meliputi, pembentukan prilaku melalui pembiasaan dalam pengembangan moral Pancasila, agama, disiplin, perasaan/emosi dan kemampuan bermasyarakat, serta pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan yang dipersiapkan oleh guru meliputi, pengembangan kemampuan berbahasa, daya pikir, daya cipta, ketrampilan dan jasmani (Lubis, 2018).

Sedangkan program kegiatan di Pendidikan anak usia dini di desa Tongko berorientasi pada pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan mengembangkan kemampuan dasar yang terdapat pada diri anak didik sesuai tahap perkembangannya. Hal tersebut dilandasi pada latar belakang Pendidikan anak usia dini yang memiliki kecenderungan selalu bergerak, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, senang melakukan eksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi dan senang berbicara.

Froebel (Maulidiyah, 2014) berpendapat bahwa, “sejak lahir dan menjalani masa kanak-kanak, seseorang harus menjalani hidup sesuai perkembangannya. Secara kodrati, seorang anak membawa sifat baik, sifat buruk anak muncul karena adanya pendidikan yang salah. Indera anak dilatih dengan pengamatan, eksplorasi atau peragaan terhadap makhluk hidup, karena melalui hal tersebut anak akan giat belajar, berpikiran kemudian melakukan atau yang biasa disebut *learning by doing*.”

Role playing merupakan “sebuah metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar bagi siswa. Siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran apabila pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia sehari-hari di lingkungan masyarakat.” Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, Abdurrahman (Munir, 2017). Tujuan metode role playing menurut Afifi (2017) metode role playing bertujuan untuk melatih siswa terampil menghayati peran yang diperankan dan kerja sama toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah.

Menurut Kurniasih (2016) berpendapat bahwa “untuk melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman siswa karena akan lebih jelas dan dihayati oleh siswa”. Menurut Mansyur (Sudin, 2016) kelebihan dari metode role playing yaitu “dengan penerapan metode *role playing* siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar.” Sugihartono (Krisnan, 2020) menjelaskan “metode *role playing* mengembangkan imajinasi serta penghayatan siswa yakni dengan jalan siswa memerankan suatu misal tokoh hidup ataupun benda mati. Bermain peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia peserta didik dan permasalahannya. Dengan demikian para peserta didik akan tertarik, senang, dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain.”

Role playing merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan berimajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu berpegang kepada apa yang diperankan. Peserta didik diberikan kartu peran (*role card*) untuk kemudian dipelajari dan dipraktikkan dalam suatu situasi bermain peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan sebelumnya. Menurut Sujiono, dkk (Enisa, 2015) bermain peran atau *role playing* adalah “sebuah kegiatan untuk memerankan sesuatu diluar perannya sendiri agar anak dapat memiliki pemahaman dan pandangan yang benar tentang sejarah di masa lampau, kemungkinan peristiwa di masa mendatang dan peristiwa hangat yang memiliki arti penting di masa kini atau situasi yang diciptakan suatu saat dan disetiap tempat. Seorang anak yang sedang bermain peran akan masuk ke dunia orang lain dengan jalan mengkreasi sikap dan tindakan orang yang diperankannya dengan tujuan agar ia dapat memahami orang lain tersebut secara lebih baik.”

Dapat disimpulkan bahwa Metode bermain peran adalah “metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku berpura-pura dari siswa yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh Sejarah dengan sedemikian rupa. Dengan demikian metode bermain peran adalah salah satu metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran yang terlibat dalam proses sejarah. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.”

Pembelajaran akan lebih menyenangkan bila didukung oleh seorang guru yang aktif. Strategi pembelajaran yang digunakan guru yang aktif itu sangat bervariasi, dinamis, tidak monoton, serta senantiasa disesuaikan dengan materi pelajaran, situasi, kondisi, dan proses pembelajarannya. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai model. Dalam pendidikan agama metode sosiodrama dan bermain peranan ini efektif dalam menyajikan pelajaran akhlak, sejarah Islam dan topik-topik lainnya.

Motivasi berprestasi mengandung pengertian untuk mendorong seseorang untuk mencapai sukses atau kemauan untuk melakukan sesuatu dengan kemampuan yang ada pada dirinya. Sutrisno juga menjelaskan bahwa motivasi berprestasi ini akan mendorong seseorang untuk mencapai kapasitasnya, Sutrisno (2016). Wibowo (2015) mengemukakan bahwa motivasi berprestasi adalah suatu dorongan yang dimiliki banyak orang untuk mengejar dan mencapai suatu tujuan yang menantang. Wibowo juga menjelaskan individu dengan dorongan yang dapat mencapai sasaran dan menaiki tangga keberhasilan. Santrock (Agustin, 2015) berpendapat bahwa motivasi berprestasi adalah suatu dorongan untuk menyempurnakan sesuatu, untuk mencapai standar keunggulan dan untuk mencurahkan segala upaya untuk mengungguli.

Menurut Papalia dkk. (2015) berpendapat bahwa beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi berprestasi adalah, “(1) Faktor yang pertama, yaitu keyakinan kecakapan diri dan motivasi akademis. Siswa dengan kecakapan diri yang tinggi, dan yakin bahwa siswa dapat menguasai tugas sekolah dan pengatur pembelajarannya sendiri. (2) Faktor yang kedua, yaitu praktik pengasuhan. orang tua dari anak yang berprestasi menciptakan lingkungan untuk belajar. Orang tua tentu menyediakan tempat untuk belajar, mengawasi seberapa banyak acara televisi yang di tonton anak, karena dengan menonton tv berlebihan dapat mempengaruhi motivasi berprestasi pada anak usia dini, orang tua juga menunjukkan ketertarikan kepada kehidupan anaknya dengan berbincang-bincang tentang sekolah dan terlibat dalam aktivitas sekolah. (3) Faktor yang ketiga yaitu, status sosial ekonomi. Status sosial ekonomi dapat menjadi faktor yang sangat kuat dalam prestasi Pendidikan, bukan di dalam atau pada status itu sendiri. (4) Faktor yang keempat yaitu, ekspektasi guru. Merujuk prinsip *self-fulfilling prophecy* (peramalan pencapaian diri), anak-anak mengikuti atau menolak ekspektasi orang lain terhadap diri mereka.”

Pentingnya motivasi berprestasi dalam proses pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melakukan berbagai bentuk Tindakan kepada anak dalam belajar. Motivasi dapat berfungsi untuk menstimulus anak dalam kegiatan belajar agar dapat berlangsung dengan baik.

Prestasi belajar dan proses belajar ialah “satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Karena prestasi belajar pada hakikatnya adalah akhir dari sebuah proses belajar, untuk mengetahui prestasi belajar siswa anak usia dini biasanya dilakukan evaluasi terhadap materi belajar yang telah diberikan.” Ada 2 faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar pada peserta didik yakni: “(1) Faktor internal, faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar pada anak usia dini selain bakat dan kecerdasan antara lain, yaitu minat dan motivasi. (2) Faktor eksternal, Faktor eksternal seperti kualitas guru, metode mengajar, lingkungan, fasilitas mengajar dan lain-lainya dapat mempengaruhi prestasi belajar pada anak usia dini.”

Faktor yang lain juga ada. Seperti; “(1) Faktor Kesehatan, faktor Kesehatan sangat berpengaruh pada proses belajar. Jika Kesehatan seorang anak terganggu atau cepat merasakan Lelah, kurang semangat, mudah pusing. (2) Faktor kelelahan, faktor kelelahan dapat mempengaruhi prestasi belajar pada anak usia dini, antara lain kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.”

Bimbingan dan konseling pada anak usia dini dapat diartikan sebagai “upaya bantuan yang dilakukan guru/pendamping terhadap anak usia dini agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi anak tersebut” (Mab’utsah, 2018). Bimbingan konseling selama ini terkesan hanya mengatasi peserta didik yang mempunyai masalah saja, pada bimbingan konseling juga dapat membantu tercapainya segala aspek perkembangan peserta didik, baik aspek akademik, bakat dan minat, emosional, menemukan jati diri dan sebagainya, tentunya akan lebih baik jika diarahkan sejak dini agar dapat tercapai segala aspek perkembangan dan pertumbuhan siswa yang maksimal. Dari semua itu disinilah perlunya guru Bimbingan konseling di PAUD dalam membantu mengidentifikasi permasalahan peserta didik dan membantu mencapai segala aspek perkembangan peserta didik PAUD. Adanya bimbingan dan konseling pada anak usia dini bukan berarti sekedar untuk ikut-ikutan saja.

Hal ini menunjukkan bahwa masa awal anak usia dini telah kecolongan dalam hal tindakan pencegahan terhadap munculnya perilaku bermasalah di masa depan. Perlu ditegaskan disini bahwa bimbingan dan konseling di lembaga pada anak usia dini tidak hanya diberikan kepada mereka yang mempunyai masalah, melainkan juga harus diberikan kepada mereka yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Dengan demikian, konseling bukan hanya untuk mengatasi perilaku bermasalah pada anak didik, melainkan juga tindakan untuk memenuhi kebutuhan tumbuh kembangnya anak secara maksimal. Dan dapat menyimpulkan bahwa bimbingan konseling pada anak usia dini yaitu bantuan yang diberikan oleh seseorang yang ahli atau yang biasa disebut konselor kepada seseorang anak dalam masa pra sekolah atau PAUD yang bertujuan untuk dapat mengembangkan kreativitas anak, serta untuk lebih mengenal dirinya sendiri, dan lebih meningkatkan rasa kepercayaan diri anak dalam lingkungan bermain anak.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi kasus (Kartiningrum, 2015, hal. 3). Subjek penelitian ini yaitu Anak usia 4-5 tahun di Desa Tongko. Sebelumnya digunakan studi literatur untuk menyiapkan langkah awal dalam membuat perencanaan penelitian dengan memanfaatkan pustaka untuk memperoleh data lapangan, sumber yang menjadi rujukan dalam artikel ini yaitu berbagai macam sumber rujukan seperti jurnal, data hasil, penelitian, laporan penelitian dll. Setelah rujukan tersebut menjadi landasan pemikiran dalam membuat artikel ini. Jadi Langkah selanjutnya adalah

mensintesis gagasan ataupun ide solusi dari berbagai masalah yang terjadi sumber rujukan yang dikumpulkan secara sistematis. Sehingga diharapkan menjadi solusi yang terbaik yang bisa ditampilkan untuk orang banyak pada cendikia dalam lingkungan civitas akademik Pendidikan anak usia dini di Desa Tongko.

Hasil Penelitian

Sejak munculnya virus yang dinamakan Covid-19 merupakan salah satu virus yang sudah setahun lebih sejak munculnya, hal itu menyebabkan banyak sekolah yang diliburkan salah satunya di TK Aba Buntu Dea, Desa Tongko, sehingga para peserta didik dan pendidik melakukan proses belajar mengajar melalui pembelajaran daring demi menghindari penularan covid-19. Pembelajaran online dilakukan dengan memanfaatkan teknologi terkhusus internet. Pembelajaran online yang daring dilakukan dengan system belajar jarak jauh, dimana kegiatan belajar mengajar (KBM) tidak dilangsungkan dengan bertatap muka. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media, baik media cetak (modul) maupun non cetak (audio,video) seperti computer/internet, dan televisi. Sejak pelaksanaan learning from home, peserta didik jadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasi dan pemikirannya, sehingga dapat mengakibatkan pembelajaran yang kurang menyenangkan. Seorang anak yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan mempengaruhi ketidakmajuan dalam hasil belajar. Oleh karena itu sangat diperlukan pendorong untuk menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar. Semangat belajar dapat dimiliki dengan meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar yaitu penggerak atau pendorong yang dapat membuat seseorang tertarik untuk belajar sehingga akan belajar secara terus-menerus. Motivasi yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga dapat merendahkan prestasi belajar pada anak usia dini. Adanya motivasi berprestasi yang tinggi dalam diri siswa atau mahasiswa merupakan syarat agar siswa atau mahasiswa terdorong kemauannya sendiri untuk mengatasi berbagai kesulitan belajar yang dihadapinya, dan lebih lanjut siswa akan sanggup untuk belajar sendiri Sarbani (Mudjijanti, 2018). Masykur (Moore, dkk, 2015) diketahui bahwa motivasi berprestasi yang tinggi pada siswa akan membuat siswa terarah dalam bertingkah laku sesuai dengan kemampuan dalam pengembangan pengetahuan, kepemimpinan, dan keterampilan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di desa Tongko dapat disimpulkan bahwa, Motivasi berprestasi mempunyai pengaruh langsung yang sangat nyata terhadap hasil belajar anak usia dini di Desa Tongko, hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi prestasi anak maka semakin tinggi pula hasil belajarnya. Salah satu alternatif solusi Telah banyak dinyatakan para ahli pendidikan anak bahwa pendidikan yang diberikan pada anak usia di bawah 8

tahun, bahkan sejak masih dalam kandungan sangatlah penting. Metode *role playing* dapat mempengaruhi motivasi prestasi pada anak usia dini karena dengan motivasi prestasi anak usia dini bisa lebih mengenal karakteristik satu sama lain, serta meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini di desa Tongko. Dengan demikian metode *role playing* dianggap efektif sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi berprestasi pada anak usia dini, karena kegiatan belajar dengan metode *role playing* dapat dilaksanakan dengan baik karena dapat melatih kepercayaan diri anak usia dini meskipun hanya berada di rumah saja. Sejak diberlakukannya LFH proses pembelajaran tidak maksimal seperti pembelajaran di kelas pada umumnya.

Daftar Pustaka

- Masykur, Achmad Mujab. (2015). Hubungan antara motivasi berprestasi siswa dengan kedisiplinan pada siswa kelas VIII reguler MtsN Nganju. *Jurnal Empati*. Vol 4.no 2,(146-152)
- Kartiningrum, Eka Diah. (2015). Lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat politeknik Kesehatan majapahit.
[Ekacahyamaulidiyah.blogspot.com/2014/02/anak-usia-dini_6.html](http://ekacahyamaulidiyah.blogspot.com/2014/02/anak-usia-dini_6.html)
- Eliningsih, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Manajemen Pengelolaan Kelas Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Supervisi Klinis Pengawas Di SDN 15 Perawang. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 6(1), 25–36.
- Sudiyani, Emy.(2020). Pengembangan karakter anak usia dini melalui pembelajaran model parenting.
- Erlin. (2018). Keefektifan pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi perbandingan dan aritmatika social kelas V SD Negeri 020 Balikpapan. *Jurnal sistem operasi*. Vol 1. No 2
- Zahro, Fatimah. (2015). Penilaian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.vol.1/no.1
- Hidayat, F., Hidayat, I., Ghofur, A., & Santoso, F. S. (2021). Penanganan Kesehatan Pasien Reaktif COVID-19 Melalui Terapi Zikir Dan Lingkungan Wawasan Pengalaman Subyektif. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 11(1), 1–12.
- Imroatun, I., Widat, F., Fauziddin, M., Farida, S., Maryam, S., & Zulaiha. (2021). Youtube as a Media for Strengthening Character Education in Early Childhood. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), 012064. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012064>
- Lubis, H. Z. (2018). METODE PENGEMBANGAN BAHASA ANAK PRA SEKOLAH. *JURNAL RAUDHAH*, 6(2). <https://doi.org/10.30829/RAUDHAH.V6I2.277>
- Lubis, H. Z., Ginting, R. B., Sitepu, S. U. B., & Mahyarani, D. (2020). Pembeajaran Keterampilan Berbicara Berbasis Daring (Stui Inovasi

- Pendidik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5 Medan di Masa Wabah Covid 19). Hikmah, 17(1), 13–25. <https://doi.org/10.53802/HIKMAH.V17I1.83>
- Mastoah, I., & MS, Z. (2020). Kendala Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Belajar Pada Masa Covid 19 Di Kota Serang. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 121–128.
- Makara, Nurul Ramadhani. (2009). *Metode Mengajar Dalam Bidang Kesehatan*. Bandung: Alfabeta
- Nuryati, N. (2018). Pengembangan Akidah Akhlak Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Modeling. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–14.
- Nuzliah. (2017). Pendekatan layanan Bimbingan Konseling pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan anak*. Vol 3. No 1. (108-118).
- Pandoman, A. (2020). Analisis Quietus Politik Terhadap Upaya Pemerintah Menangani Wabah Covid-19 Pasca Deklarasi Public Health Emergency Of International Concern (PHEIC). *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 10(1), 1–12.
- Putra, A. P. (2021). EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN ONLINE SELAMA PANDEMI COVID-19, METODE DAN EVALUASI. *Intersections*, 6(1), 13–22.
- Damayanti, Ratih. (2019). Upaya meningkatkan Awareness keselamatan di sekolah dasar dengan metode role play. *Jurnal of community service and engagements*.
- Syafaruddin. (2015). Bimbingan dan Konseling di Pendidikan anak usia dini.
- Sarbani, Yohanes adven. (2018). Memahami motivasi berprestasi dan manfaat penggunaan gawai bagi generasi digital native.
- Enisa, Yudha. (2015). Peran metode bermain peran dalam peningkatan karakter anak usia dini.
- Yuzarion. (2020). Motivasi berprestasi pada siswa SMA dalam perspektif islam. *Jurnal psikologi terapan dan pendidikan*. vol.2/no.1

