

## Metode Bermain Peran sebagai Media Edukasi Komunikatif: Transformasi Pembelajaran Anak Usia Dini di Kawasan Terpencil

*The Role play Method as a Tool for Communicative Education: Transforming Early Childhood Learning in Remote Areas*

 <https://doi.org/10.30598/populis.19.2.213-228>

Varadilla Meiske Josefa Nivaan<sup>1\*</sup>, Afdhal<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pattimura, Ambon 97233, Indonesia

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pattimura, Ambon 97233, Indonesia

\*[farahnivaan012@gmail.com](mailto:farahnivaan012@gmail.com)

### Abstract

*This study explores the effectiveness of the role play method as a communicative educational tool to enhance early childhood learning in remote areas, focusing on TK Ilwiaru Watumera Wakarleli, Maluku Barat Daya. Employing a qualitative approach, the research utilized observation, interviews, and documentation to assess the process and impact of role play-based learning on children's interpersonal communication development. Findings indicate that the role play method significantly improves key aspects such as openness, empathy, supportive behavior, positive attitudes, and equality among children. Initially passive children became more active in both verbal and non-verbal communication, demonstrated increased social awareness, and were able to express themselves more confidently, including in family settings. The novelty of this study lies in its application of role play in early childhood education within remote communities, which typically lack access to modern pedagogical approaches. The study recommends the integration of role play-based teacher training to foster character development, strengthen interpersonal communication, and create an engaging and participatory learning environment. These findings contribute to the advancement of social sciences and humanities in the field of early childhood education.*

**Keywords:** Role Play Method, Interpersonal Communication, Early Childhood Education, Character Development, Remote Areas

### Info Artikel

Naskah diterima: 30/05/2024

Revisi terakhir: 05/07/2024

Disetujui: 05/08/2024

Copyright © by the Authors

This work is licensed under Creative Commons Attribution  
License 4.0 CC-BY International license



## PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan fondasi utama dalam perkembangan sosial dan emosional anak usia dini (Manurung et al., 2023; Warat, 2024). Di tahap awal kehidupan ini, kemampuan berinteraksi—baik secara verbal maupun non-verbal—menjadi bekal penting dalam membentuk karakter, menumbuhkan empati, dan membangun relasi sosial yang sehat (Lessy, 2023; Pujianto & Hidayat, 2024; Sakir et al., 2024). Namun, di banyak kawasan terpencil di Indonesia, seperti di wilayah Maluku Barat Daya, tantangan dalam memberikan pendidikan yang komunikatif dan partisipatif masih sangat besar. Minimnya akses terhadap metode pembelajaran modern, keterbatasan sumber daya, serta kurangnya pelatihan guru yang berbasis pada pendekatan kontekstual sering kali menjadikan proses pembelajaran monoton dan kurang menyentuh aspek psikososial anak.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak usia dini di TK Ilwiaru Watumera Wakarleli, misalnya, cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Mereka menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah dan belum mampu mengekspresikan gagasan atau perasaan mereka secara terbuka. Padahal, dunia anak adalah dunia ekspresi dan imajinasi, dan apabila media belajar tidak disesuaikan dengan karakteristik itu, maka potensi mereka akan terhambat (Hakim & Baihaqi, 2024; Ilyas, 2023). Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan perkembangan komunikasi anak dengan konteks lokal yang dimiliki sekolah-sekolah di kawasan terpencil.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menyoroti pentingnya metode *role play* dalam pendidikan anak usia dini. Menurut Aisy & Jupri (2022) dan Putri et al. (2023), *role play* membantu anak mengembangkan imajinasi dan kemampuan sosial melalui simulasi peran dalam kehidupan sehari-hari. Khairita et al. (2023) dan Rosidah et al. (2024) menekankan bahwa interaksi sosial merupakan kunci perkembangan kognitif, dan kegiatan bermain peran menjadi wahana yang sangat mendukung proses ini. Annisa et al. (2023) dan Nasution et al. (2024) juga menyatakan bahwa melalui bermain, anak belajar memahami emosi, menyusun narasi, dan berlatih mengambil perspektif orang lain.

Penelitian oleh Murillo & Vaca-Cárdenas (2023), Obijiofor (2020), dan Pahamzah & Gailea (2020) menunjukkan bahwa *role play* dapat meningkatkan keterampilan bahasa dan komunikasi anak secara signifikan. Penelitian serupa oleh Amelia & Fitriani (2022) dan Lertcharoenwanich & Soontornwipast (2024) menyebutkan bahwa anak yang terbiasa bermain peran menunjukkan tingkat empati dan kerja sama yang lebih tinggi dibandingkan anak yang tidak mengikuti metode tersebut. Selain itu, studi oleh Levett-Jones et al. (2019), Salainti (2024), dan Thornhill-Miller et al. (2023) di lingkungan urban menunjukkan bahwa *role play* juga efektif dalam pembentukan karakter anak, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan rasa hormat.

Dalam konteks Indonesia, penerapan *role play* di sekolah-sekolah kota memang sudah cukup dikenal. Penelitian oleh Hidayat (2024) dan Latuheru et al. (2024) menunjukkan hasil yang konsisten dalam meningkatkan komunikasi interpersonal anak. Namun, sangat sedikit penelitian yang mengeksplorasi metode ini di wilayah 3T (terdepan, terluar, tertinggal). Penelitian oleh Pinatih (2021) dan Solissa & Lestaluhu (2024) memberikan gambaran awal bahwa pendekatan partisipatif seperti *role play* memiliki potensi besar jika diterapkan dengan pendekatan lokal.

Namun, kebanyakan kajian masih berfokus pada kota-kota besar dengan fasilitas pendidikan yang relatif memadai. Padahal, karakteristik geografis, budaya, dan sosial di daerah terpencil menghadirkan dinamika berbeda yang menuntut adaptasi metode pembelajaran secara kreatif. Penelitian ini mencoba mengisi ruang kosong tersebut dengan menghadirkan perspektif dari pinggiran: bagaimana metode sederhana seperti *role play* justru bisa menjadi sarana transformasi dalam pembelajaran anak usia dini di tempat-tempat yang jauh dari jangkauan program pendidikan formal berbasis teknologi atau pendekatan urban lainnya. Dalam konteks ini, pengalaman anak-anak di TK Ilwiaru Watumera Wakarleli

menjadi sangat berharga. Di tengah keterbatasan, guru memanfaatkan *role play* bukan hanya sebagai aktivitas bermain, tetapi sebagai strategi komunikasi, pendidikan karakter, dan pembentukan keterampilan sosial. Pendekatan ini membuktikan bahwa metode pedagogis yang berbasis partisipasi dan imajinasi tetap bisa diimplementasikan secara efektif dengan sumber daya minimal—dan justru sangat relevan dalam konteks sosial yang lebih tradisional.

Penelitian ini tidak sekadar mengkaji efektivitas metode *role play* secara umum, tetapi mencoba merekam jejak bagaimana pendekatan tersebut dapat menjadi jalan masuk yang komunikatif dan bermakna dalam dunia pendidikan anak usia dini di kawasan terpencil. Keunikan konteks geografis, kultural, serta interaksi antara guru dan anak dalam ruang belajar yang terbatas memberikan sudut pandang baru terhadap metode ini. Dengan demikian, tulisan ini tidak hanya menjadi bagian dari percakapan akademik mengenai pendidikan anak usia dini, tetapi juga menyuarakan pengalaman lokal yang sering kali terpinggirkan dalam narasi pendidikan nasional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana metode *role play* digunakan sebagai media edukasi komunikatif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak usia dini di kawasan terpencil. Penelitian ini juga berupaya menunjukkan bahwa dalam kondisi keterbatasan, kreativitas guru dan kesesuaian metode menjadi kunci utama dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna bagi anak-anak.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena berupaya memahami fenomena secara mendalam dalam konteks aslinya, bukan sekadar mengukur variabel yang bisa dikalkulasi. Pendekatan ini dipilih karena isu yang dikaji—yakni komunikasi interpersonal anak usia dini melalui metode *role play* di kawasan terpencil—mengandung dimensi sosial, budaya, dan emosional yang kompleks. Seperti yang dijelaskan oleh Creswell (2017), pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk menangkap makna subjektif dari pengalaman individu dan interaksi sosial dalam suatu setting yang nyata. Dengan demikian, pendekatan ini sangat relevan untuk menggali dinamika pembelajaran di TK Ilwiaru Watumera Wakarleli, Maluku Barat Daya.

Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara purposif, dengan mempertimbangkan konteks geografis dan sosial yang khas. TK Ilwiaru Watumera Wakarleli terletak di daerah kepulauan yang termasuk kategori wilayah 3T (terdepan, terluar, tertinggal), di mana akses terhadap fasilitas pendidikan modern sangat terbatas. Namun justru karena keterbatasan tersebut, sekolah ini menjadi representasi penting dari bagaimana pendidikan berlangsung dalam situasi yang menantang. Guru dan siswa di sekolah ini menghadapi realitas yang jauh dari dukungan teknologi atau sumber belajar yang melimpah, sehingga pendekatan berbasis kreativitas dan interaksi langsung menjadi kunci utama dalam proses pembelajaran. Maka, lokasi ini dipilih bukan hanya karena tantangan yang dihadapinya, tetapi juga karena potensi transformatif yang dimiliki melalui penerapan metode pembelajaran yang sederhana namun

bermakna.

Informan dalam penelitian ini terdiri dari lima orang guru dan delapan belas siswa yang aktif terlibat dalam kegiatan *role play* di TK Ilwiaru. Guru dipilih sebagai informan utama karena mereka merupakan aktor utama dalam merancang, memfasilitasi, dan mengevaluasi proses pembelajaran dengan metode *role play*. Mereka memiliki pemahaman mendalam mengenai karakter siswa dan strategi komunikasi yang digunakan selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, siswa dipilih sebagai subjek pengamatan utama karena mereka merupakan penerima langsung dampak dari metode yang diterapkan. Jumlah siswa yang diamati mencerminkan proporsi keseluruhan peserta didik di sekolah tersebut, sehingga data yang diperoleh cukup representatif dalam konteks lokal.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di kelas saat kegiatan *role play* berlangsung. Peneliti tidak hanya menjadi pengamat pasif, tetapi turut hadir di ruang kelas untuk merasakan atmosfer pembelajaran dan menangkap interaksi yang terjadi secara alami antara guru dan siswa. Teknik ini dipilih karena memungkinkan peneliti memahami konteks sosial secara utuh dan menangkap makna di balik perilaku peserta didik (Garing et al., 2023; Merriam & Tisdell, 2015). Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur terhadap guru untuk menggali perspektif mereka mengenai tujuan, tantangan, dan hasil yang dirasakan dari penerapan metode *role play*. Pertanyaan dirancang fleksibel agar informan bisa menyampaikan pendapat mereka secara bebas dan reflektif. Selain itu, dokumentasi berupa foto kegiatan, catatan harian guru, serta hasil karya siswa juga dikumpulkan untuk memperkaya data dan memberikan dimensi visual terhadap fenomena yang diteliti.

Untuk menjaga validitas dan keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai informan, termasuk guru dan siswa, serta mengamati konsistensi temuan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Sementara itu, triangulasi metode dilakukan dengan menggabungkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Langkah ini dilakukan agar data yang diperoleh tidak bersifat tunggal dan bias, tetapi merupakan hasil pemahaman yang holistik dan terverifikasi dari berbagai sudut pandang (Jentoft & Olsen, 2019).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Dinamika Komunikasi Anak Usia Dini Sebelum dan Sesudah Penerapan *Role Play***

Sebelum metode *role play* diterapkan di TK Ilwiaru Watumera Wakarleli, dinamika komunikasi anak usia dini terlihat cenderung terbatas dan tertutup. Anak-anak pada umumnya menunjukkan perilaku pasif dalam interaksi sosial, baik dengan guru maupun teman sebaya. Sebagian besar anak lebih sering menghindari kontak mata ketika diajak berbicara, berbicara sangat pelan atau bahkan tidak merespons sama sekali saat diminta untuk mengungkapkan pendapat. Dalam kegiatan belajar sehari-hari, komunikasi yang terjadi lebih bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat informasi, sementara anak hanya

menjadi penerima. Hal ini tidak sepenuhnya disebabkan oleh kurangnya kemampuan anak, namun lebih pada minimnya ruang aman dan suportif untuk mengekspresikan diri secara bebas.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa ketika guru mencoba melibatkan anak-anak dalam diskusi kelas atau tanya jawab sederhana, hanya satu atau dua anak yang merespons. Sisanya lebih memilih diam, tertunduk, atau bahkan menoleh ke arah lain. Suasana kelas pun cenderung sunyi, dan dinamika kelompok nyaris tidak terbentuk. Beberapa anak bahkan menunjukkan tanda-tanda kecemasan sosial ringan, seperti menggigit jari, memeluk diri sendiri, atau mencari tempat duduk di pojok ruangan, jauh dari kerumunan.

Menurut penuturan salah satu guru, Ibu Y., anak-anak memang cenderung malu berbicara dan hanya aktif ketika bermain bebas, itupun dengan kelompok kecil yang sudah mereka kenal. Guru menyampaikan bahwa saat awal tahun ajaran, kegiatan pembelajaran terasa sangat kaku karena tidak banyak respons verbal yang muncul dari siswa. Anak-anak tampak belum memiliki kepercayaan diri untuk berbicara di depan orang lain, bahkan ketika diminta sekadar memperkenalkan diri.

Namun kondisi ini mulai berubah secara signifikan setelah beberapa bulan penerapan metode *role play* secara konsisten. Dalam kegiatan *role play*, guru mengajak anak-anak bermain menjadi tokoh-tokoh dalam cerita, menjalankan adegan sehari-hari seperti “bermain pasar”, “berpura-pura jadi dokter”, atau “menjadi guru”. Dalam permainan ini, anak diberi kebebasan memilih peran, menggunakan kostum sederhana dari bahan seadanya, dan berimprovisasi dialog sesuai dengan imajinasi mereka. Aktivitas tersebut menciptakan ruang eksploratif dan imajinatif, di mana anak merasa bebas dari tekanan formalitas pembelajaran konvensional.

Melalui pengamatan lapangan, tampak jelas adanya perubahan dinamika dalam interaksi anak. Anak-anak mulai saling menyapa sebelum bermain, berdiskusi menentukan alur cerita, bahkan menegosiasikan peran satu sama lain. Dalam satu sesi *role play* yang bertema “bermain rumah-rumahan”, seorang anak yang sebelumnya sangat pendiam mulai berani menjadi “ibu” yang memarahi “anaknyanya” karena tidak makan sayur. Sementara yang lain menanggapi dengan respons canda dan tawa. Komunikasi verbal pun mulai berkembang, bukan hanya dalam bentuk jawaban singkat, tetapi juga kalimat utuh, cerita, bahkan ekspresi emosional yang menyentuh seperti marah, gembira, atau sedih.

Guru lainnya, Bapak M., menyatakan bahwa dirinya mulai melihat perubahan pada anak-anak yang biasanya pendiam kini menjadi tokoh sentral dalam *role play*. Mereka bukan hanya mampu berbicara lebih percaya diri, tetapi juga bisa mendengarkan teman, merespons secara tepat, dan menunjukkan emosi melalui intonasi serta gerak tubuh. Guru melihat bahwa kegiatan ini bukan hanya melatih bicara, tapi juga memberi anak pengalaman merasakan menjadi “orang lain” dalam konteks sosial yang lebih luas.

Transformasi ini memperkuat pandangan bahwa komunikasi pada anak usia dini bukanlah sekadar keterampilan teknis berbicara, melainkan hasil dari proses interaksi sosial yang emosional, kreatif, dan bermakna. Anak tidak hanya belajar kata-kata, tetapi belajar

bagaimana menggunakan bahasa untuk mengungkapkan pikiran, merespons orang lain, dan menegosiasikan makna dalam situasi nyata.

Temuan ini sejalan dengan Almeida & Simoes (2019) dan Levett-Jones et al. (2019) yang menekankan pentingnya lingkungan sosial yang kaya interaksi dalam mendorong kematangan bahasa. Mereka menyatakan bahwa “linguistic development is not merely a process of learning vocabulary but a social event involving emotional security, trust, and imaginative engagement.” Dengan kata lain, kemampuan anak untuk berbicara akan tumbuh ketika mereka merasa aman, didengarkan, dan diberi ruang untuk mengeksplorasi peran sosialnya.

Lebih jauh, pendekatan bermain peran ini juga mendukung temuan Li et al. (2023) yang meneliti peran “safe learning environments” dalam mendorong komunikasi interpersonal. Ketika anak diberi kesempatan untuk menjadi “orang lain” dalam permainan, mereka tidak hanya menyalurkan imajinasi, tetapi juga berlatih berbicara tanpa takut salah atau dihakimi. Kondisi inilah yang mulai terbentuk di TK Ilwiaru setelah *role play* menjadi bagian rutin dari kegiatan belajar.

Penerapan metode *role play* telah mengubah wajah komunikasi anak-anak secara nyata. Kegiatan ini bukan hanya membentuk keberanian verbal, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial seperti mendengarkan, merespons secara tepat, serta menumbuhkan kepercayaan diri. Transformasi ini menunjukkan bahwa komunikasi anak tidak bisa dilihat hanya dari hasil akhir berupa ucapan, tetapi harus dipahami sebagai proses dinamis yang dipengaruhi oleh suasana emosional, kepercayaan, dan kebebasan untuk bermain dan berekspresi.

### **Role Play sebagai Pemantik Keterbukaan dan Ekspresi Diri Anak**

Perubahan mencolok yang diamati selama penerapan metode *role play* di TK Ilwiaru Watumera Wakarleli adalah meningkatnya keterbukaan anak dalam mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalaman mereka. Anak-anak yang sebelumnya cenderung pendiam, malu, dan enggan berbicara, perlahan mulai menunjukkan keberanian untuk menyampaikan ide, bertanya, bahkan menceritakan kejadian yang mereka alami di rumah. Transformasi ini terjadi bukan dalam sekejap, melainkan melalui rangkaian proses yang memungkinkan anak merasakan suasana yang aman, menyenangkan, dan penuh penerimaan—suasana yang menjadi kunci dalam menciptakan keterbukaan emosional pada anak usia dini.

Dalam observasi kegiatan pembelajaran, peneliti mencatat bagaimana suasana kelas menjadi lebih hidup setelah metode *role play* diterapkan secara konsisten. Anak-anak terlihat lebih antusias menyambut hari sekolah karena mereka tahu akan ada sesi bermain peran. Ketika guru mengajak anak bermain menjadi karakter tertentu, seperti dokter, nelayan, atau anggota keluarga, anak-anak tampak lebih rileks, tersenyum, dan secara spontan mulai berbicara satu sama lain. Bahkan anak-anak yang sebelumnya hanya duduk diam kini tampak aktif menawarkan diri memerankan tokoh tertentu. Mereka menggunakan kalimat sederhana untuk menyampaikan keinginan mereka, misalnya “Saya mau jadi bapak,” atau “Boleh saya

jadi dokter?”—ungkapan spontan yang menunjukkan munculnya keberanian dan rasa percaya diri.

Salah satu guru, Ibu Y., menyampaikan bahwa anak-anak mulai terbiasa menyampaikan pendapat setelah bermain peran. Ia menuturkan bahwa dulu, ketika bertanya siapa yang ingin bercerita, anak-anak cenderung diam. Namun sekarang, banyak dari mereka yang bahkan mengangkat tangan tanpa diminta. Guru juga mencatat bahwa keterbukaan ini tidak hanya terjadi di sekolah. Beberapa orang tua mengaku bahwa anak-anak mereka kini suka menceritakan kejadian di sekolah, siapa saja yang bermain dengan mereka, peran apa yang mereka ambil, dan cerita lucu yang mereka buat bersama teman-temannya. Salah satu orang tua, seperti yang disampaikan oleh guru, terkejut karena anaknya yang biasanya sulit diajak bercerita kini justru aktif bertanya dan berbagi cerita saat makan malam.

Kondisi ini menguatkan temuan lapangan yang menunjukkan bahwa keterbukaan anak bukanlah sesuatu yang muncul dari instruksi verbal, tetapi dari pengalaman emosional yang aman dan menyenangkan. Ketika anak merasa tidak dihakimi, tidak dipaksa, dan memiliki ruang untuk berekspresi tanpa takut salah, maka mereka mulai mengembangkan kemampuan untuk menyuarkan isi hati dan pikirannya. Dalam ruang seperti inilah konsep “safe learning space” menurut Cherukumilli et al. (2023) menemukan relevansinya. Mereka menyatakan bahwa ketika anak-anak berada dalam lingkungan belajar yang memberi rasa aman secara emosional—di mana mereka merasa diterima, dihargai, dan tidak takut gagal—maka mereka cenderung lebih terbuka dalam belajar dan berinteraksi. Dalam konteks TK Ilwiaru, *role play* menjadi wahana penting yang menciptakan ruang aman tersebut.

Peneliti juga mencatat bahwa keterbukaan anak meluas ke berbagai situasi, tidak hanya terbatas pada konteks bermain peran. Dalam sesi diskusi kelas, anak-anak mulai berani mengajukan pertanyaan seperti, “Kenapa ikan hidup di air?” atau “Kalau saya jadi guru, boleh saya beri nilai sendiri?” Kalimat-kalimat ini mungkin tampak sederhana, namun mencerminkan adanya proses berpikir kritis dan keinginan untuk memahami dunia sekitar. Anak-anak tidak lagi sekadar mengikuti instruksi, tetapi mulai mengeksplorasi, berimajinasi, dan membangun hubungan personal dengan lingkungan belajar mereka.

Hal ini diperkuat oleh teori perkembangan bahasa anak usia dini dari Kyaw et al. (2019), yang menekankan bahwa keterampilan komunikasi tidak hanya berkembang dari stimulasi verbal, tetapi juga dari *scaffolded social interaction*—yakni interaksi yang terstruktur dan bermakna antara anak dan lingkungan sosialnya. Dalam konteks ini, *role play* bertindak sebagai “jembatan interaksi”, yang menghubungkan imajinasi anak dengan ekspresi nyata dalam kehidupan sosial mereka. Anak merasa bahwa ide dan suaranya penting, dan mereka punya kesempatan untuk mempraktikkan berbagai bentuk komunikasi dengan konteks yang dekat dengan kehidupan mereka.

Perubahan perilaku anak dalam hal keterbukaan setelah mengikuti kegiatan *role play* mencerminkan sebuah lompatan perkembangan yang esensial dalam pendidikan anak usia dini. Keterbukaan bukanlah semata-mata produk dari pengajaran langsung, tetapi hasil dari penciptaan ruang yang aman secara emosional, yang memungkinkan anak mengeksplorasi

siapa dirinya dan bagaimana ia ingin dipahami oleh orang lain. *Role play* dalam hal ini tidak hanya berfungsi sebagai metode pembelajaran, tetapi juga sebagai jendela pembebasan ekspresi anak dari ketakutan dan keterbatasan sosial yang sebelumnya mengungkung mereka.

### **Perkembangan Empati dan Relasi Sosial Anak dalam Kegiatan *Role play***

Kegiatan *role play* di TK Ilwiaru Watumera Wakarleli tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan komunikasi anak, tetapi juga menunjukkan pengaruh yang mendalam terhadap perkembangan empati dan relasi sosial mereka. Proses anak-anak memainkan peran sebagai orang lain—seperti ayah, ibu, dokter, atau guru—secara tidak langsung mendorong mereka untuk memahami situasi, perasaan, dan kebutuhan dari sudut pandang yang berbeda dari diri mereka sendiri. Inilah titik awal empati: kemampuan untuk “masuk ke sepatu orang lain” dan merasakan dunia dari sudut pandang tersebut.

Selama observasi lapangan, ditemukan bahwa ketika anak-anak terlibat dalam permainan peran, mereka tidak hanya meniru perilaku orang dewasa, tetapi juga mulai memunculkan ekspresi kepedulian terhadap teman-temannya. Dalam sebuah sesi bermain peran tentang keluarga, seorang anak memerankan ibu yang sedang menenangkan anaknya yang “sedang sakit” dalam permainan. Anak tersebut dengan lembut membelai kepala temannya sambil berkata, “Jangan sedih, nanti mama kasih obat.” Ungkapan sederhana ini mencerminkan kemampuan anak untuk merekonstruksi pengalaman emosional yang hangat dan penuh perhatian—sebuah tanda awal dari tumbuhnya empati yang autentik.

Guru kelas, Ibu M., menyebut bahwa ada perubahan signifikan setelah anak-anak rutin bermain peran. Anak-anak yang dulunya lebih suka bermain sendiri atau berebut mainan, kini mulai menunjukkan sikap membantu, saling mempersilakan, bahkan mencari teman yang tampak tertinggal. Salah satu anak, misalnya, mulai terbiasa mengajak temannya yang pendiam untuk ikut bermain dan berkata, “Ayo kamu ikut, kamu bisa jadi adikku.” Hal ini tentu bukan sekadar permainan, melainkan cermin dari proses internalisasi nilai sosial yang berlangsung secara alami dalam diri anak-anak.

Penting untuk dicatat bahwa perubahan ini tidak hanya tampak di ruang kelas, tetapi juga menyentuh ranah kehidupan di rumah. Beberapa orang tua, sebagaimana disampaikan oleh guru saat sesi diskusi informal, merasa terkejut karena anak mereka mulai menunjukkan perilaku baru, seperti membantu adik makan atau membawakan air minum untuk orang tua. Salah satu orang tua bahkan bercerita bahwa anaknya kini sering berkata, “Mama capek ya? Biar aku bantu bersihin,”—sebuah bentuk kepedulian yang belum pernah ditunjukkan sebelumnya.

Perubahan ini dapat dijelaskan melalui konsep *sociodramatic play* yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky. Menurut Vygotsky, permainan peran adalah wahana penting di mana anak tidak hanya meniru perilaku, tetapi juga membangun fungsi-fungsi mental yang lebih tinggi melalui peran-peran sosial yang mereka mainkan. Dalam proses ini, anak belajar untuk menunda kebutuhan diri sendiri, mengikuti aturan sosial, dan mulai memahami dinamika hubungan interpersonal. Teori ini diperkuat oleh studi kontemporer dari Li et al. (2023), yang

menunjukkan bahwa *role play* merupakan sarana penting untuk perkembangan fungsi eksekutif anak, termasuk kontrol diri, pengambilan perspektif, dan regulasi emosi—semua hal yang menjadi fondasi empati.

Kondisi kelas yang diamati juga memperlihatkan bahwa anak-anak semakin sensitif terhadap dinamika kelompok. Ketika ada teman yang menangis karena tidak mendapat peran yang diinginkan, beberapa anak menawarkan tukar peran atau sekadar menenangkan dengan berkata, “Nanti kamu gantian, ya.” Reaksi-reaksi ini bukan karena diajarkan secara eksplisit, melainkan muncul dari kebiasaan menghadirkan interaksi sosial yang bermakna melalui permainan. Dalam hal ini, *role play* bukan hanya alat belajar, melainkan jendela bagi anak untuk melihat dunia sosial mereka dan menempatkan diri di dalamnya dengan rasa empati yang terus berkembang.

Kegiatan *role play* memberikan ruang sosial yang kaya dan fleksibel di mana anak-anak dapat melatih kemampuan memahami dan merespons emosi orang lain. Pengalaman ini sangat penting di usia dini, saat landasan nilai dan karakter mulai terbentuk. Di tengah keterbatasan sumber daya dan akses pedagogis modern di wilayah terpencil seperti Maluku Barat Daya, *role play* membuktikan dirinya sebagai metode yang kuat dan murah dalam menumbuhkan empati dan relasi sosial anak. Bukan hanya membantu anak berbicara lebih baik, tetapi juga membantu mereka merasakan lebih dalam—sebuah pondasi penting dalam proses tumbuh menjadi manusia yang peka terhadap sesamanya.

### **Pembentukan Sikap Mendukung, Positif, dan Setara di Antara Anak-anak**

Di balik keseruan permainan peran yang digelar rutin di TK Ilwiaru Watumera Wakarleli, tersimpan dinamika sosial yang mengandung makna mendalam. Anak-anak tidak hanya berlatih berbicara dan berekspresi, tetapi mereka juga secara perlahan membangun keterampilan sosial yang lebih kompleks: mendukung satu sama lain, menjalin interaksi yang positif, dan belajar memahami bahwa setiap individu dalam kelompok memiliki peran yang penting dan setara. Suasana bermain yang terstruktur namun fleksibel, memungkinkan anak merasakan pengalaman menjadi bagian dari sebuah komunitas kecil yang saling bergantung dan bekerja sama.

Pengamatan lapangan menunjukkan momen-momen kecil yang mencerminkan tumbuhnya sikap mendukung antaranak. Dalam satu sesi *role play* bertema “Pasar Tradisional,” anak-anak memainkan peran sebagai penjual, pembeli, dan penjaga keamanan. Salah satu anak sempat kesulitan memahami alur cerita dan ragu-ragu saat harus berbicara. Namun, alih-alih mengejek atau mengambil alih perannya, dua anak lain membantunya dengan membisikkan kalimat sederhana yang bisa ia ucapkan. Gestur ini memperlihatkan bahwa anak-anak mulai memahami bahwa keberhasilan permainan tidak bergantung pada satu individu, melainkan pada dukungan kolektif dari seluruh kelompok.

Hal serupa juga terlihat dalam interaksi sehari-hari di luar sesi bermain. Guru, Ibu R., mengamati bahwa setelah penerapan metode *role play* secara konsisten, anak-anak yang dulu cenderung mendominasi permainan mulai menunjukkan sikap berbagi peran dan memberi kesempatan kepada teman lain. “Ada anak yang biasanya ingin selalu jadi tokoh

utama, tapi sekarang dia sendiri yang menawarkan temannya untuk memerankan ibu, karena katanya temannya belum pernah mencoba,” ungkap sang guru saat diwawancara. Perubahan seperti ini tidak terjadi secara instan, tetapi merupakan hasil dari pembiasaan dalam lingkungan bermain yang menekankan nilai kolaborasi.

Situasi kelas yang penuh partisipasi ini juga membuktikan bahwa permainan peran secara tidak langsung menciptakan ruang dialog yang lebih positif. Anak-anak lebih banyak menggunakan kata-kata ajakan dan pujian, seperti “Ayo kamu yang mulai,” atau “Bagus tadi kamu jadi dokter.” Mereka tidak hanya bermain bersama, tetapi juga membangun suasana komunikasi yang saling menguatkan. Ini memperlihatkan bahwa *role play*, meskipun tampak sederhana, berperan dalam menanamkan bibit solidaritas dan penghargaan terhadap peran masing-masing individu dalam kelompok.

Perilaku yang mencerminkan nilai kesetaraan juga mulai tampak, terutama dalam cara anak-anak memperlakukan satu sama lain. Pada awal observasi, ditemukan kecenderungan beberapa anak untuk memilih teman bermain yang dianggap “pintar” atau “aktif.” Namun, setelah beberapa minggu kegiatan *role play* berjalan, pola itu mulai bergeser. Anak-anak lebih terbuka untuk bekerja sama dengan siapa pun, dan tidak lagi hanya bermain dalam kelompok yang sama setiap waktu. Salah satu informan, Ibu N., menyampaikan bahwa anaknya di rumah mulai menceritakan bahwa bermain dengan teman baru itu menyenangkan, karena “semua bisa jadi siapa saja.”

Temuan ini memperkuat teori pendidikan sosial-emosional yang dikembangkan oleh Murillo & Vaca-Cárdenas (2023), yang menyatakan bahwa aktivitas bermain berbasis kolaboratif mampu menumbuhkan iklim pembelajaran yang inklusif, empatik, dan menghargai perbedaan sejak usia dini. Dalam konteks ini, *role play* tidak hanya menjadi sarana eksplorasi imajinasi, tetapi juga wahana nyata bagi anak-anak untuk mempraktikkan nilai-nilai sosial dalam bentuk yang paling sederhana namun berdampak: saling mendukung, memberi ruang bagi yang lain, dan tidak merasa lebih tinggi atau lebih penting dari yang lain.

Anak-anak yang sebelumnya bersikap kompetitif dalam permainan kini justru menunjukkan bahwa keberhasilan bersama jauh lebih menyenangkan daripada kemenangan pribadi. Di ruang kelas yang terbuka, tanpa tekanan penilaian yang kaku, mereka belajar bahwa peran sebagai “toko sayur kecil” atau “petugas kebersihan” dalam skenario permainan sama pentingnya dengan peran “pemilik pasar” atau “dokter.” Semua peran diperlukan agar cerita berjalan dengan lancar. Dari sinilah muncul pemahaman awal tentang keadilan dan kesetaraan sosial—yang mungkin sederhana, tetapi mengakar kuat di usia yang masih belia.

Kondisi ini memperlihatkan bahwa dalam keterbatasan fisik dan geografis kawasan terpencil seperti Maluku Barat Daya, pendekatan pedagogis seperti *role play* mampu menghadirkan ruang belajar sosial yang kaya dan inklusif. Di sinilah letak kekuatan transformasionalnya—ketika bermain menjadi jembatan bagi pembentukan karakter sosial anak yang mendalam dan berkelanjutan.

### **Tantangan dan Potensi Metode *Role play* di Kawasan Terpencil**

Penerapan metode *role play* di TK Ilwiaru Watumera Wakarleli, sebuah sekolah yang berada di kawasan pesisir terpencil di Maluku Barat Daya, menyimpan dinamika yang kompleks. Di satu sisi, metode ini membuktikan efektivitasnya dalam membangun komunikasi interpersonal dan nilai-nilai sosial anak. Namun di sisi lain, realitas lapangan menunjukkan bahwa proses pelaksanaannya tidak luput dari tantangan yang khas daerah tertinggal: keterbatasan media pendukung, kurangnya pelatihan khusus bagi guru, serta resistensi awal dari anak-anak yang belum akrab dengan pendekatan pembelajaran berbasis partisipasi aktif. Dari hasil observasi awal, ruang kelas di TK Ilwiaru tampak sederhana, dengan perabotan kayu seadanya dan minim alat permainan edukatif. Tidak ada fasilitas teknologi seperti LCD, audio visual, atau bahkan alat peraga standar yang biasa ditemukan di sekolah-sekolah perkotaan. Permainan peran pun dilakukan dengan memanfaatkan bahan-bahan lokal seperti kain, keranjang anyaman, atau batang pisang sebagai properti. Guru harus berimprovisasi dengan kondisi yang ada, mengandalkan kreativitas serta pemahaman akan dunia anak-anak untuk menciptakan suasana bermain yang imajinatif namun bermakna.

Dalam wawancara dengan Ibu Y., salah satu guru di TK tersebut, ia mengungkapkan bahwa pada awalnya beberapa anak justru menunjukkan sikap malu, bingung, bahkan enggan ketika diminta memerankan sesuatu. Hal ini, menurutnya, wajar terjadi karena sebelumnya mereka lebih sering menerima pembelajaran satu arah yang bersifat pasif. Tidak semua anak terbiasa berbicara di depan teman-temannya, apalagi berpura-pura menjadi orang lain. Guru pun merasa perlu mendampingi lebih intensif di minggu-minggu awal agar anak-anak merasa nyaman dan aman untuk mulai berekspresi. Hal ini sejalan dengan temuan Pahamzah & Gailea (2020) dan Thornhill-Miller et al. (2023) yang menekankan pentingnya ruang belajar yang bebas dari tekanan psikologis sebagai fondasi pengembangan keterampilan sosial dan kognitif anak.

Kendala lain yang cukup mencolok adalah minimnya pelatihan guru terkait metode *role play* itu sendiri. Mayoritas guru di kawasan ini belum pernah mendapatkan pelatihan formal tentang pedagogi bermain peran, sehingga pengaplikasiannya banyak bergantung pada intuisi dan pengalaman pribadi. Beberapa guru bahkan mengaku baru pertama kali mendengar bahwa *role play* bisa digunakan secara sistematis dalam pembelajaran anak usia dini. Seperti yang dikatakan oleh Ibu N., “Kami tahu anak suka bermain, tapi kami tidak tahu bahwa bermain bisa menjadi alat untuk mengajarkan komunikasi dan empati secara terstruktur.”

Meski demikian, keterbatasan yang ada justru membuka celah bagi metode ini untuk berkembang secara adaptif. Tidak seperti pendekatan pembelajaran modern yang sering kali memerlukan dukungan teknologi dan biaya operasional tinggi, metode *role play* bersandar pada interaksi langsung, spontanitas, dan keaktifan anak serta guru. Ini menjadikannya sangat cocok diterapkan di lingkungan seperti Watumera—di mana infrastruktur terbatas tetapi hubungan sosial dan komunitas tetap kuat. Seiring waktu, anak-anak tidak hanya menjadi terbiasa dengan metode ini, tetapi juga menanti-nantikannya. Mereka mulai menginisiasi

permainan sendiri, menyusun cerita, dan membagi peran secara mandiri—tanda bahwa metode ini telah meresap ke dalam budaya belajar mereka.

Potensi metode ini pun tidak berhenti di ruang kelas. Jika diintegrasikan secara lebih sistematis dalam kurikulum pembelajaran anak usia dini di wilayah-wilayah terpencil lainnya, *role play* dapat menjadi alat yang efektif untuk menumbuhkan karakter sosial, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan membangun rasa percaya diri anak sejak dini. Studi oleh Kyaw et al. (2019) bahkan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis peran dalam pendidikan anak mampu menjembatani kesenjangan kognitif antara anak dari latar belakang kaya dan miskin, asalkan diberikan secara konsisten dan dengan pendampingan yang empatik.

Kondisi ini menjadi refleksi bahwa inovasi pendidikan tidak selalu harus berangkat dari teknologi tinggi atau kurikulum kompleks. Dalam konteks seperti TK Ilwiaru, metode sederhana yang berbasis pada kekuatan interaksi manusia—seperti *role play*—justru lebih relevan dan berdampak. Jika direspons oleh kebijakan pendidikan yang peka terhadap kondisi lokal, pendekatan ini memiliki potensi besar untuk memperkaya metode pengajaran yang humanis, adaptif, dan memberdayakan, terutama di wilayah-wilayah yang selama ini terpinggirkan dari arus utama pendidikan nasional.

### **Implikasi Sosio-Pedagogis: Peluang Transformasi Pendidikan Anak Usia Dini**

Temuan dari penelitian ini menghadirkan suatu refleksi mendalam terhadap praktik pedagogi di kawasan terpencil, khususnya dalam konteks pendidikan anak usia dini. Bahwa pembelajaran yang bermakna tidak selamanya menuntut kehadiran teknologi canggih atau fasilitas mewah; justru dalam keterbatasan, ruang inovasi terbuka lebih luas. Metode *role play*, dengan sifatnya yang fleksibel, kontekstual, dan berakar pada interaksi antarmanusia, memperlihatkan kekuatannya dalam membangun dinamika belajar yang tidak hanya kognitif, tetapi juga emosional dan sosial.

Di TK Ilwiaru Watumera Wakarleli, suasana kelas memang jauh dari representasi ruang belajar konvensional di perkotaan. Meja dan kursi kayu sederhana, dinding yang dihiasi gambar buatan tangan anak-anak, dan bahan ajar yang sebagian besar bersumber dari alam sekitar menciptakan suasana yang alami sekaligus hangat. Namun di balik kesederhanaan itu, tumbuhlah relasi antara guru dan murid yang penuh kedekatan emosional. Guru tidak lagi sekadar menjadi penyampai informasi, melainkan fasilitator pengalaman—mengajak anak-anak bermain peran, menyelami emosi, dan belajar memahami dunia dari sudut pandang orang lain.

Dalam wawancara dengan Ibu R., kepala sekolah TK tersebut, ia mengisyaratkan bahwa metode ini membawa perubahan yang tidak hanya terlihat pada anak, tetapi juga pada cara guru memaknai proses mengajar. Ia menyebut bahwa “dulu kami merasa mengajar adalah soal menyampaikan, sekarang kami merasa mengajar adalah soal menemani.” Pernyataan ini memperlihatkan pergeseran paradigma dari pendekatan instruksional menjadi pendekatan relasional, di mana guru hadir sebagai mitra tumbuh anak dalam dunia belajar yang bersifat holistik. Dari sisi observasi, tampak bahwa anak-anak semakin menunjukkan kemandirian dalam menyiapkan kegiatan *role play*, memilih peran, dan bernegosiasi dengan

teman. Hal ini menjadi indikasi bahwa ketika anak diberi ruang aman dan diberdayakan untuk berpartisipasi aktif, mereka bukan hanya belajar berbicara, tetapi juga membangun struktur sosial kecil yang mencerminkan nilai-nilai empati, kerja sama, dan tanggung jawab. Kondisi ini mengafirmasi gagasan Murillo & Vaca-Cárdenas (2023), yang menyatakan bahwa ruang belajar yang emosional aman dan relasional memungkinkan berkembangnya kemampuan sosial-emosional anak secara lebih signifikan daripada ruang belajar yang hanya fokus pada capaian akademik.

Imbas sosial dari temuan ini pun tidak dapat diabaikan. Anak-anak yang sebelumnya tumbuh dalam budaya diam dan kepatuhan, secara perlahan menjadi individu yang mampu menyuarakan pendapat, bernegosiasi dalam interaksi sosial, dan membangun rasa percaya diri. Mereka membawa pulang pengalaman itu ke rumah, memperluas pengaruh metode ini di luar ruang kelas. Beberapa orang tua bahkan mengakui bahwa anak-anak mereka mulai bercerita tentang aktivitas di sekolah, menunjukkan minat untuk bermain peran di rumah, dan lebih peka terhadap perasaan anggota keluarga lain (Afdhal, 2023). Implikasi pedagogis dari temuan ini menyarankan perlunya pergeseran orientasi dalam pelatihan guru, terutama di wilayah terpencil. Pelatihan tidak semata berfokus pada penguasaan kurikulum formal, tetapi juga pada pemahaman metode-metode aktif, komunikatif, dan kontekstual seperti *role play*, *storytelling*, atau *sociodramatic learning*. Menurut Nasution et al. (2024), pengalaman belajar berbasis narasi dan peran memperkuat keterampilan literasi awal dan menginternalisasi nilai-nilai sosial yang krusial untuk perkembangan anak usia dini.

Penelitian ini juga mengusulkan agar sekolah-sekolah di daerah dengan akses terbatas mulai didorong untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis konteks lokal yang memberdayakan sumber daya setempat, baik manusia maupun material. Seperti yang ditunjukkan oleh TK Ilwiaru, kreativitas dalam menciptakan pengalaman belajar tidak harus menunggu proyek infrastruktur besar atau teknologi digital, tetapi bisa tumbuh dari ruang dialog yang hangat antara guru dan murid, dari dedaunan yang dijadikan kostum, atau dari cerita rakyat yang dihidupkan kembali lewat peran.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa metode bermain peran (*role play*) merupakan pendekatan pedagogis yang efektif dan kontekstual dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini di kawasan terpencil, sebagaimana dibuktikan melalui penerapannya di TK Ilwiaru Watumera Wakarleli, Maluku Barat Daya. Metode ini tidak hanya berhasil memfasilitasi perkembangan komunikasi interpersonal anak—termasuk aspek keterbukaan, empati, sikap suportif, dan kesetaraan—tetapi juga menciptakan suasana belajar yang partisipatif dan bermakna, bahkan dalam keterbatasan sumber daya dan teknologi. Temuan penelitian ini menjawab tujuan utama untuk mengeksplorasi peran edukatif dan komunikatif *role play* dalam konteks pendidikan di daerah tertinggal, sekaligus menunjukkan transformasi nyata pada perilaku anak-anak yang semula pasif menjadi lebih aktif, percaya diri, dan mampu mengekspresikan diri baik di ruang kelas maupun dalam

lingkungan keluarga. Kebaruan dari studi ini terletak pada penerapan metode role play secara kreatif dalam konteks geografis yang kurang terjangkau oleh metode pedagogis modern, dan hal ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan kajian ilmu sosial dan politik, khususnya dalam pendidikan anak usia dini yang berkeadilan dan inklusif. Penelitian ini merekomendasikan integrasi sistematis role play dalam pelatihan guru dan kurikulum sebagai strategi strategis dalam membangun pendidikan yang komunikatif, berbasis karakter, dan responsif terhadap tantangan lokal.

#### **PERNYATAAN ETIKA PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip etika yang berlaku, termasuk pemberian persetujuan yang diinformasikan (*informed consent*), perlindungan terhadap kerahasiaan informan, serta penghormatan terhadap nilai-nilai budaya lokal. Perhatian khusus diberikan kepada partisipan dari kelompok rentan guna memastikan keselamatan, kenyamanan, dan hak partisipasi yang setara. Penelitian ini tidak menerima pendanaan eksternal, dan penulis menyatakan tidak memiliki konflik kepentingan. Seluruh data dan informasi yang disajikan diperoleh melalui metode penelitian yang sah dan telah diverifikasi untuk memastikan akurasi dan keandalannya. Penggunaan kecerdasan buatan (AI) dibatasi hanya pada bantuan teknis penulisan dan penyuntingan bahasa, tanpa memengaruhi substansi ilmiah dari karya ini. Kami menyampaikan terima kasih kepada para informan atas wawasan berharga yang diberikan, serta kepada para penelaah anonim atas masukan konstruktif terhadap versi awal naskah ini. Penulis bertanggung jawab penuh atas isi dan kesimpulan artikel ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afdhal, A. (2023). Moh Sjafei's Taxonomy: Brain, Heart, and Hand Learning. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 9(2), 296–307. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v9i2.10622>
- Aisy, R., & Jupri, A. R. (2022). Analysis effect of role-playing method assisted by audio visual media on speaking skills in Indonesian language learning for elementary school students. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 495–501. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5303>
- Almeida, F., & Simoes, J. (2019). The role of serious games, gamification and industry 4.0 tools in the education 4.0 paradigm. *Contemporary Educational Technology*, 10(2), 120–136. <https://doi.org/10.30935/cet.554469>
- Amelia, I., & Fitriani, I. A. (2022). Implementation of the Role Play Method to Improving Students Speaking Skill. *Proceeding Virtual English Education Students Conference*, 1(1), 206–211. <https://doi.org/10.28918/alsinatuna.v9i1.1865>
- Annisa, M. N., Rahmanita, F., Nashihah, D., Maftukhah, N., & Fitriani, L. (2023). Evaluating the effectiveness of role play method in improving students' Arabic speaking skills: A case in an Islamic Education Management program. *Alsinatuna*, 9(1), 1–15. <https://doi.org/10.28918/alsinatuna.v9i1.1865>
- Cherukumilli, K., Ray, I., & Pickering, A. J. (2023). Evaluating the hidden costs of drinking water treatment technologies. *Nature Water*, 1(4), 319–327. <https://doi.org/10.1038/s44221-023-00055-y>

- Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage publications.
- Garing, J., Firdaus, W., Herianah, H., Ridwan, M., Erniati, E., Budiono, S., & Pariela, T. D. (2023). Identifying and resolving conflicts using local wisdom: A qualitative study. *Journal of Intercultural Communication*, 23(4), 69–81. <https://doi.org/10.36923/jicc.v23i3.156>
- Hakim, L. D. R., & Baihaqi, M. A. (2024). Social transformation in education: The role of teachers in creating a bully-free school. *Baileo: Jurnal Sosial Humaniora*, 1(2), 192–203. <https://doi.org/10.30598/baileofisipvol1iss2pp192-203>
- Hidayat, U. S. (2024). Implementation of Honesty Canteen Program as Character Education Strategy in Elementary Schools. *Baileo: Jurnal Sosial Humaniora*, 1(3), 256–267. <https://doi.org/10.30598/baileofisipvol1iss3pp256-267>
- Ilyas, I. M. (2023). Transformasi Pengembangan Kapasitas Guru: Dari Cascade Model ke Pelatihan Berbasis Sekolah di Kota Ambon. *Populis: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 16(1), 126–146. <https://doi.org/10.30598/populisvol18iss1pp126-146>
- Jentoft, N., & Olsen, T. S. (2019). Against the flow in data collection: How data triangulation combined with a 'slow' interview technique enriches data. *Qualitative Social Work*, 18(2), 179–193. <https://doi.org/10.1177/1473325017712581>
- Khairita, M. N., Saputra, R., & Irinta, M. (2023). The Effect of Role Play Technique Toward Students' Speaking Ability in Implementation of Kurikulum Merdeka. *Journal on Teacher Education*, 5(1), 426–434.
- Kyaw, B. M., Posadzki, P., Paddock, S., Car, J., Campbell, J., & Tudor Car, L. (2019). Effectiveness of digital education on communication skills among medical students: systematic review and meta-analysis by the digital health education collaboration. *Journal of Medical Internet Research*, 21(8), e12967. <https://doi.org/10.2196/12967>
- Latuheru, M. S., Manuputty, F., & Angkotasari, S. (2024). Interactions Between Generations in Digital Literacy Education: A Case of Millennial Families in Suli, Central Maluku. *Baileo: Jurnal Sosial Humaniora*, 1(2), 141–154. <https://doi.org/10.30598/baileofisipvol1iss2pp141-154>
- Lertcharoenwanich, P., & Soontornwipast, K. (2024). The Effects of Flipped Learning Integrated with Role-Play on EFL Business English Undergraduates' Oral Communication Performance. *PASAA: Journal of Language Teaching and Learning in Thailand*, 68, 408–439. <https://doi.org/10.58837/CHULA.PASAA.68.1.12>
- Lessy, N. (2023). Implementasi Layanan Inklusi di Sekolah: Peran Guru dan Orang Tua dalam Mendukung Perkembangan Anak Berkebutuhan Khusus. *Populis: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 16(1), 65–84. <https://doi.org/10.30598/populisvol18iss1pp65-84>
- Levett-Jones, T., Cant, R., & Lapkin, S. (2019). A systematic review of the effectiveness of empathy education for undergraduate nursing students. *Nurse Education Today*, 75, 80–94. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2019.01.006>
- Li, G., Hammoud, H., Itani, H., Khizbullin, D., & Ghanem, B. (2023). Camel: Communicative agents for" mind" exploration of large language model society. *Advances in Neural Information Processing Systems*, 36, 51991–52008.
- Manurung, J. R. S., Madubun, J., & Muhtar, M. (2023). Alokasi Dana Desa yang Mencerahkan: Melacak Upaya Mencegah Disparitas Sosial di Negeri Tawiri, Maluku. *Baileo: Jurnal Sosial Humaniora*, 1(1), 99–112. <https://doi.org/10.30598/baileofisipvol1iss1pp99-112>
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2015). *Qualitative research: A guide to design and*

- implementation*. John Wiley & Sons.
- Murillo, A. C., & Vaca-Cárdenas, M. (2023). Role-play as a didactic strategy enhancing the speaking skills in High-School students. *Kronos–The Language Teaching Journal*, 4(2), <https://doi.org/10.29166/kronos.v4i1.4237>
- Nasution, S., Purba, B., & Damanik, I. J. (2024). The Use Of Role Play Teaching Method In Teaching Speaking At Tenth Class Students. *Bilingual: Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 6(2), 177–188. <https://doi.org/10.36985/qhrhmg93>
- Obijiofor, E. O. (2020). Effect of Role-Play Method on Primary School Pupils' Academic Achievement and Interest in English Studies in Anambra State. *Int. J. of Multidisciplinary and Current Research*, 8(3), 12–18. <https://doi.org/10.14741/ijmcr/v.8.1.3>
- Pahamzah, J., & Gailea, N. (2020). A Comparative Study between the Use of Role Play and Discussion Method in Teaching Speaking Ability. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 9(2), 227–241. <https://doi.org/10.15642/ijet2.2020.9.2.227-241>
- Pinatih, I. G. A. D. P. (2021). Improving students' speaking skill through role-play technique in 21st century. *Journal of Educational Study*, 1(2), 95–100. <https://doi.org/10.36663/joes.v1i2.159>
- Pujianto, R., & Hidayat, R. (2024). Values Education in J. Drost's Perspective. *Baileo: Jurnal Sosial Humaniora*, 1(3), 230–243. <https://doi.org/10.30598/baileofisipvol1iss3pp230-243>
- Putri, D. D., Susanti, R. H., Herlinda, H., & Aramudin, A. (2023). Enhancing Student Learning Engagement through Role-Play Method in 5th Grade Indonesian Language Primary Classroom. *Journal of Learning Improvement and Lesson Study*, 3(2), 14–21. <https://doi.org/10.24036/jlils.v3i2.57>
- Rosidah, U. K., Wati, U. A., Herwanto, A., & Wulandari, W. S. (2024). Javanese Speaking Skills of Grade IV Elementary School through Role Play Method with Storytelling Media. *Library of Progress-Library Science, Information Technology & Computer*, 44(3), 126–131. <https://doi.org/10.48165/bapas.2024.44.2.1>
- Sakir, A. R., Amaliah, Y., & Lukman, J. P. (2024). The Level of Community Participation in Human Resource Development in Barakkae Village, Bone Regency. *Baileo: Jurnal Sosial Humaniora*, 1(2), 155–165. <https://doi.org/10.30598/baileofisipvol1iss2pp155-165>
- Salainti, E. (2024). Developing Collaborative Communication Skills: A Role-play Approach for University Students. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(02), 671–678. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i02.4866>
- Solissa, F., & Lestaluhu, S. (2024). Pendidikan Politik Digital dan Tradisional: Dinamika Peran Pemuda dalam Demokrasi Lokal di Indonesia. *Populis: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 17(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.30598/populisvol17iss1pp16-30>
- Thornhill-Miller, B., Camarda, A., Mercier, M., Burkhardt, J.-M., Morisseau, T., Bourgeois-Bougrine, S., Vinchon, F., El Hayek, S., Augereau-Landais, M., & Mourey, F. (2023). Creativity, critical thinking, communication, and collaboration: assessment, certification, and promotion of 21st century skills for the future of work and education. *Journal of Intelligence*, 11(3), 54. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>
- Warat, A. R. (2024). Komunikasi Organisasi dalam Tata Kelola Desa: Interaksi Multiarah untuk Mendorong Partisipasi Pembangunan. *Populis: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 17(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.30598/populisvol17iss1pp46-62>