

LAPORAN AKHIR
SKEMA: PENELITIAN PENGEMBANGAN



**PENGEMBANGAN MODEL PEMEBLAJARAN PERLINDUNGAN ANAK BERBASIS
ROLE PLAYING DI LEMBAGA PAUD**

Oleh:

Dra. Budi Hermaini, M.Pd.
Mutiara Magta, M.Pd.
Febru Puji Astuti, M.Pd.
Wuri Astuti, M.Pd.
Ita Indriyasa Irayati

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Terbuka
Tahun 2024

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian : Pengembangan Model Pembelajaran Perlindungan Anak Berbasis Role Playing di Lembaga PAUD

2. Tim Peneliti:

No	Nama	Jabatan	Keahlian	Instansi	Alokasi Waktu (J/Mgg)
1.	Budi Hermaini	Ketua	PAUD	UT	10
2.	Mutiara Magta	Anggota	PAUD	UT	10
3.	Febru Astuti	Anggota	PAUD	UT	10
4.	Wuri Astuti	Anggota	PAUD	UT	10

- Objek Penelitian : Bidang Fokus Penelitian: Sos-Hum, Sen-Bud & Pendidikan /Tema Penelitian : Peneltian Pendidikan/Topik Penelitian Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran/TKT Penelitian : 7
- Masa Pelaksanaan : Tahap I : Februari – Desember tahun 2024
Tahap II : Februari – Desember tahun 2025
- Usulan Biaya : Tahun I : Rp
Tahun II : Rp.
- Lokasi Penelitian : Malang-Magelang-Serang-Jakarta
- Target Temuan :
- Kontibusi terhadap bidang ilmu: Mengembangkan panduan bermain peran yang bisa digunakan guru & orangtua dalam mengedukasi seksualitas anak usia dini
- Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran : Jurnal Obsesi, Jurnal Pendidikan Indonesia (JPI), Early Childhood Education Journal (Q4),
- Rencana Luaran :

Tahun	Luaran Wajib	Luaran Tambahan
1	Artikel SINTA 3/4	HKI
2	Artikel (S2/Q4)	Buku & HKI

Abstrak

Tingkat kekerasan pada anak semakin tinggi sehingga diperlukan langkah preventif sebagai upaya pencegahannya. Sekolah merupakan salah satu pihak yang bertanggungjawab dalam upaya melindungi anak dari segala kekerasan yang terjadi sehingga perlu untuk membelajarkan sedini mungkin pada anak untuk melindungi dirinya sendiri. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran perlindungan anak berbasis *role playing*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick *and* Carey yang sudah dimodifikasi menjadi empat tahap, yaitu tahap identifikasi kebutuhan pengembangan produk, tahap pengembangan produk, tahap validasi produk dan tahap evaluasi produk. Pengumpulan data pada tahap identifikasi dan analisis kebutuhan produk (*research and information collecting*) dilakukan dengan mewawancarai 26 guru dari tiga wilayah, yaitu Serang, Magelang dan Malang, sedangkan tahap pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*) dan tahap validasi produk melibatkan pakar ahli disain pembelajaran dan ahli materi perlindungan anak. Hasil pengembangan produk diperoleh lima materi perlindungan anak dua topik dan tujuh subtopik pembelajaran perlindungan anak, sedangkan uji validasi pakar terhadap produk menyatakan produk sangat layak diimplementasikan ke lapangan.

Kata kunci: Model pembelajaran, perlindungan anak, role playing

BAB I

A. Latar Belakang

Masa anak seharusnya menjadi masa yang menyenangkan dan penuh dengan pengalaman yang positif agar tumbuh kembang anak berkembang secara optimal. Dalam Undang-Undang Perlindungan Anak disebutkan hak-hak yang harus dipenuhi oleh orang dewasa agar anak dapat hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara optimal sesuai harkat & martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi (Fitriani, 2016) Sayangnya anak adalah makhluk rentan karena fisiknya yang lemah dan ketidaktahuan terhadap penjagaan dirinya sehingga menyebabkan anak-anak menjadi korban kekerasan.

Sebuah buah data yang fantastis yang dilaporkan oleh Pusat Informasi Kriminal nasional (Pusiknas) Bareskrim Polri yang sudah menghimpun data dari bulan Januari hingga Juli menyebutkan pada Januari 2023 jumlah anak yang mengalami kekerasan mencapai 905 anak, sedangkan puncak jumlah kekerasan pada anak terjadi pada bulan Mei, korbannya mencapai 1.197 anak (katadata, 2023). Sedangkan Kompas (2023) melaporkan kekerasan pada anak di lingkungan pendidikan sepanjang 2023 mencapai 136 kasus, meliputi kasus perundungan dan kasus kekerasan seksual. Kondisi ini tentu saja sangat memprihatinkan. Sekolah seharusnya menjadi tempat yang aman untuk anak-anak untuk tumbuh dan berkembang.

Menghadapi permasalahan tersebut sesungguhnya pemerintah telah mengupayakan cara agar sekolah menjadi tempat yang aman untuk anak-anak. Melalui Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan perlindungan Anak Republik Indonesia (KemenPPA RI) dibuat kebijakan tentang sekolah ramah anak. (SRA). Program ini mengusung konsep bagaimana mengelola sekolah mejadi tempat yang menyenangkan untuk anak. Sayangnya sampai saat ini belum semua sekolah dapat menerapkan konsep tersebut, hal ini dibuktikan dengan data kekerasan pada anak yang masih saja terus terjadi.

Sebagai upaya keseriusan sekolah dalam mengatasi kekerasan pada anak diperlukan panduan yang komprehensif agar guru-guru memahami materi perlindungan anak. Terlebih pada sekolah anak usia dini. Dengan kurikulum tematik, guru-guru sering kesulitan untuk mengajarkan bagaimana anak-anak memahami tentang perlindungan dirinya. Salah satu kasusnya adalah kekerasan seksual. Meskipun guru dan orangtua percaya bahwa anak-anak

perlu diedukasi tentang pendidikan seksualitas namun mereka memiliki hambatan dalam menjelaskannya. Sebagian lain juga masih beranggapan bahwa anak-anak belum perlu diberikan pendidikan seksualitas (Amaliyah & Nuqul, 2017; Arika & Ichsan, 2022; Larasaty & Purwanti, 2016). Hal ini tentu saja menciptakan situasi anak-anak tetap dalam ketidaktahuannya terhadap ancaman kekerasan.

Salah satu metode yang bisa digunakan dalam pendidikan seksualitas adalah dengan menggunakan metode bermain peran (Alucyana, 2018). Penelitian lain juga menyebutkan metode bermain peran dapat mengurangi perilaku *bullying* (Kusuma & Pratiwi, 2020). Dikatakan bahwa metode ini salah satu metode yang efektif karena memberikan kesempatan anak untuk merasakan segala situasi sehingga mudah memahami makna edukasi yang diberikan, anak-anak dapat merasakan perasaan oranglain sehingga dapat menstimulasi empati anak dan membantu anak untuk dapat menganalisis masalah sosial (Oktaviana et al., 2021; VLAICU, 2014). Dari beberapa penelitian disebutkan bahwa bermain peran berpengaruh pada perkembangan emosi sosial anak menjadi lebih baik, berpengaruh positif terhadap bahasa ekspresif anak, kepercayaan diri anak dan kreativitas anak (Amri, 2017; Damayanti et al., 2018; Fitriyanti & Marlina, 2019; Husnah & Hasanah, 2019; Noeratih, 2015). Berdasarkan hal tersebut melalui penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan sebuah model pembelajaran perlindungan anak melalui bermain peran yang layak diimplementasikan di lembaga PAUD.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :
Bagaimana mengembangkan model pembelajaran perlindungan anak berbasis role playing yang layak diimplementasikan di lembaga PAUD ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran perlindungan anak berbasis *role playing* yang layak diimplementasikan di lembaga PAUD

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perlindungan Anak

UU Perlindungan Anak No. 35 Tahun 2014 menyatakan bahwa perlindungan anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi, secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Sedangkan UNICEF dikutip oleh Ilyas (Ilyas, 2019) mendefinisikan perlindungan anak sebagai segala situasi dan kondisi yang membangun rasa aman dan nyaman bagi anak, segala aktivitas yang dilakukukan baik oleh orang tua, sekolah dan masyarakat yang menjamin dan melindungi anak serta hak-haknya agar dapat mengembangkan seluruh potensinya dengan maksimal sesuai dengan harkat dan martabat manusia serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Definisi lainnya menyatakan perlindungan anak merupakan upaya pemenuhan hak anak baik dari segi fisik dan psikologis sehingga anak terbebas dari ancaman dan juga penyakit social yang mendesak anak untuk berbuat negative (Hamid, 2018). Sedangkan pernyataan lain menyebutkan perlindungan anak merupakan perlindungan anak yang terlepas dari kekerasan fisik maupun mental, penyalahgunaan tanggungjawab dalam bentuk apapun (abuse), dan eksploitasi (Said, 2018). Dapat dipastikan bahwa perlindungan anak adalah upaya dalam menyediakan lingkungan yang menjamin hak-hak anak untuk tumbuh dan berkembang tanpa ada ancaman dan kekerasan.

Pelaksanaan perlindungan anak harus memenuhi syarat antara lain pengembangan kebenaran, keadilan dan kesejahteraan anak. upaya-upaya untuk melindungi anak tidak hanya mencerminkan kepedulian dan semangat untuk memberikan pemeliharaan dan jaminan finansial semata terhadap mereka tetapi juga karena adanya rasa "keadilan" dalam menyikapi nasib anak-anak. Kepedulian saja tidak memberikan ikatan apapun - tetapi rasa keadilan memberikan ikatan berupa

kewajiban moral (moral obligation) untuk memenuhi berbagai kebutuhan yang jika tidak diperoleh anak akan mengancam kesejahteraan lahirbatin dan mengancam jiwa mereka (Said, 2018). Selain ketiga syarat tersebut, terdapat beberapa hal yang juga diperhatikan yaitu memperhatikan landasan filsafat, etika dan hokum; dapat dipertanggungjawabkan; tidak bersifat aksidental dan komplimenter, restorative, problem oriented dll. (Wijaya et al., 2023). Maka secara sederhana implementasi dari melindungi anak tidak serta merta hanya terpenuhi hak-haknya namun juga perlu mempertimbangkan segala situasi yang terjadi pada anak dan pengaruhnya pada lingkungan sekitarnya.

B. Bermain Peran

Bermain peran memiliki arti sebagai kegiatan bermain aktif melalui perilaku dan bahasa serta berhubungan dengan situasi (Hurlock , 2001). Pendapat tersebut menjelaskan bahwa ketika anak sedang bermain bersama temannya dengan situasi tertentu misalkan saat(Muarifah et al., 2019) sedang bermain tentang situasi berobat ke dokter maka dapat dikatakan bahwa anak-anak sedang melakukan kegiatan bermain peran. Ada satu identitas yang anak perankan sehingga perilaku dan bahasa yang digunakan saat bermain berkaitan dengan identitas yang diperankan oleh anak. Pada kegiatan bermain peran menurut Gilstrap dan Martin, anak melakukan suatu situasi imaginative, memainkan peristiwa sejarah, masa depan, atau situasi saat ini. Anak berusaha menjadi individu yang berbeda, dan berusaha mendapatkan pemahaman yang lebih tentang individu yang anak perankan tersebut (Kenneth D, 2006) .

Kegiatan bermain peran dapat dilakukan secara individu ataupun secara kelompok. Anak pun dapat menggunakan benda-benda atau peralatan sebagai pendukung agar peran yang dimainkan anak lebih dihayati dan lebih dapat diekspresikan. Ketika anak memainkan peran secara berkelompok atau bersama anak anak lainnya akan terjadi proses interaksi dan kolaborasi di dalamnya. Lieva (2008) menjelaskan bahwa *“Role playing games involve collaborative between players through face-to-face social activity, relying on direct and synchronous communication. In tabletop role-playing games, the interaction is mostly verbal, and the prevalent communication tool is natural oral language”* (Fika, Meilanie, & Fridani, 2020). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan sebuah kegiatan bermain dimana anak berimajinasi memerankan identitas/tokoh tertentu baik

secara individu maupun secara kolaboratif, dalam prosesnya anak dapat menggunakan peralatan yang dapat mendukung perannya.

Penerapan kegiatan bermain peran di lembaga Pendidikan anak usia dini tentunya memiliki tujuan tersendiri. Guru menerapkannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh anak. Sebuah pendapat menjelaskan bahwa bermain peran merupakan sebuah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam rangka menstimulasi anak agar dapat memecahkan suatu masalah (Shaftel & Shaftel, 1967). Pendapat lain juga menjelaskan bahwa bermain peran bertujuan untuk mengembangkan dimensi (potensi) kecerdasan yang dimiliki oleh anak (Hidayah, 2013). Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan bermain peran dalam pembelajaran untuk anak usia dini dirancang sedemikian rupa oleh guru dengan tujuan anak dapat memecahkan masalah yang dimunculkan sesuai dengan topik pembelajaran, selain itu bermain peran juga dapat bertujuan mengembangkan potensi beragam kecerdasan dalam diri anak.

Kegiatan bermain peran dalam pembelajaran anak usia dini selain memiliki tujuan tertentu juga memiliki sejumlah manfaat bagi perkembangan anak. Beaty dalam bukunya menjelaskan bahwa anak-anak yang sering bermain peran/ drama sejak kecil seringkali yang paling berhasil dalam hidup saat dewasa. Anak-anak yang tidak didorong terlibat dalam kegiatan bermain peran kemungkinan saat dewasa akan merugi karena kehilangan dasar-dasar penting dalam kemampuan social, intelektual, dan perilaku kreatif (Beaty, 2015). Lebih lanjut Beaty menjelaskan dalam bukunya bahwa dengan kegiatan bermain peran anak memiliki kebebasan untuk berpartisipasi, mengembangkan imajinasi serta kreativitasnya. Pendapat lain menjelaskan bahwa manfaat bermain peran dapat membantu anak mencobakan berbagai peran social yang diamati, melepaskan ketakutan, mewujudkan khayalan, serta dapat mengajarkan kerja sama (Tedjasaputra, 2001). Dari kedua pendapat tersebut jelas sekali terlihat bahwa aktivitas bermain peran dapat memberikan banyak manfaat bagi optimalisasi beragam aspek perkembangan anak yang nantinya akan mendukung peran anak dalam kehidupan di tahun-tahun berikutnya.

Langkah-langkah Penerapan Bermain Peran dalam kegiatan Pembelajaran

Peran guru dalam kegiatan ini adalah sebagai fasilitator, pengarah, dan pengamat permainan. Guru perlu melakukan persiapan terlebih dahulu sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan oleh anak. Persiapan tersebut diperlukan agar kegiatan bermain peran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Adapun Langkah-langkah pelaksanaan

metode bermain peran adalah (1) Memanaskan suasana kelompok, (2) Memilih partisipan, (3) Mengatur setting, (4) Mempersiapkan pengamat, (5) Pemeranan, (6) berdiskusi dan mengevaluasi, (7) memerankan Kembali, (8) diskusi dan evaluasi, dan (9) berbagi dan menggeneralisasi perngalaman pada saat bermain peran (Joyce, Weil, & Calhoun, 2011).

Sejalan dengan pendapat Joyce, Dhieni juga menjelaskan dalam bukunya bahwa langkah-langkah bermain peran adalah sebagai berikut (Dhieni, dkk, 2008):

- 1) Guru menyiapkan naskah, alat, media, dan kostum yang akan digunakan anak untuk bermain peran
- 2) Guru memberikan penjelasan kepada anak tentang Teknik bermain peran yang akan dilakukan anak dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami anak
- 3) Guru memberikan kebebasan pada anak untuk memilih peran yang diminatinya
- 4) Guru memberikan kesempatan anak lain yang belum mendapatkan peran untuk menjadi penonton dan pendengar.
- 5) Guru dapat menyarankan kalimat pertama yang sebaiknya diucapkan oleh anak
- 6) Guru dapat menghentikan permainan ketika sedang mencapai puncaknya, dan melakukan diskusi dengan para penonton dan pendengar mengenai masalah yang sedang terjadi dan bagaimana pemecahannya.
- 7) Guru melakukan evaluasi terhadap peran yang dimainkan anak

Tentunya langkah-langkah tersebut dapat dimodifikasi sesuai dengan kondisi dan kebutuhan dari pelaksanaan bermain peran.

BAB III

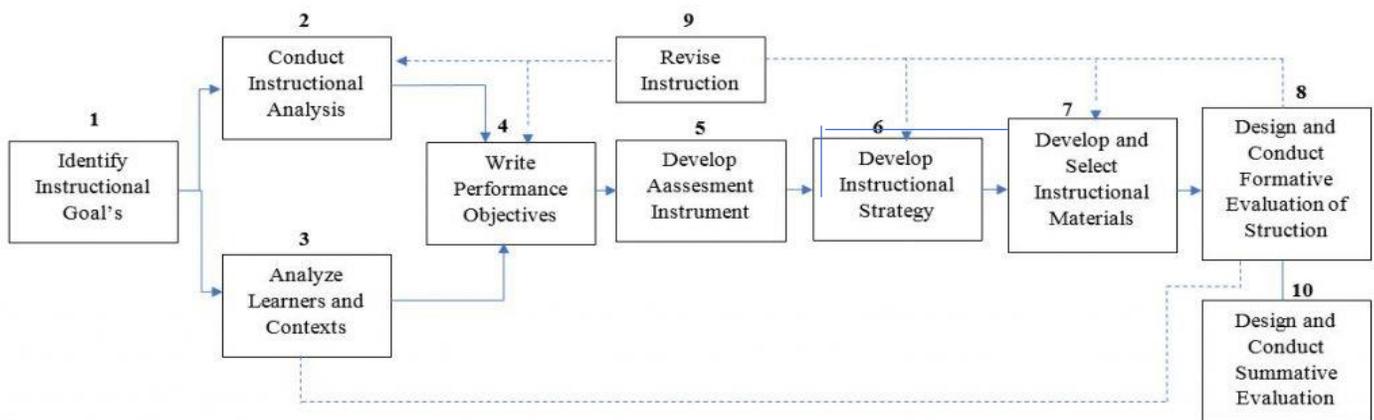
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan identik dengan penelitian campuran, menurut Creswell & Plano Clark (dalam Creswell 2015) menegaskan bahwa “*Mix Method Research Design* yaitu suatu cara untuk mengumpulkan dan menganalisis data dengan cara menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian sehingga dapat memahami permasalahan penelitian” (Oktaviana et al., 2021).

B. Prosedur Pengembangan

Model penelitian pengembangan yang dipilih adalah model penelitian dan pengembangan pendidikan yang dikembangkan oleh Dick and Carey. Berikut disain penelitian pengembangan Dick and Carey.

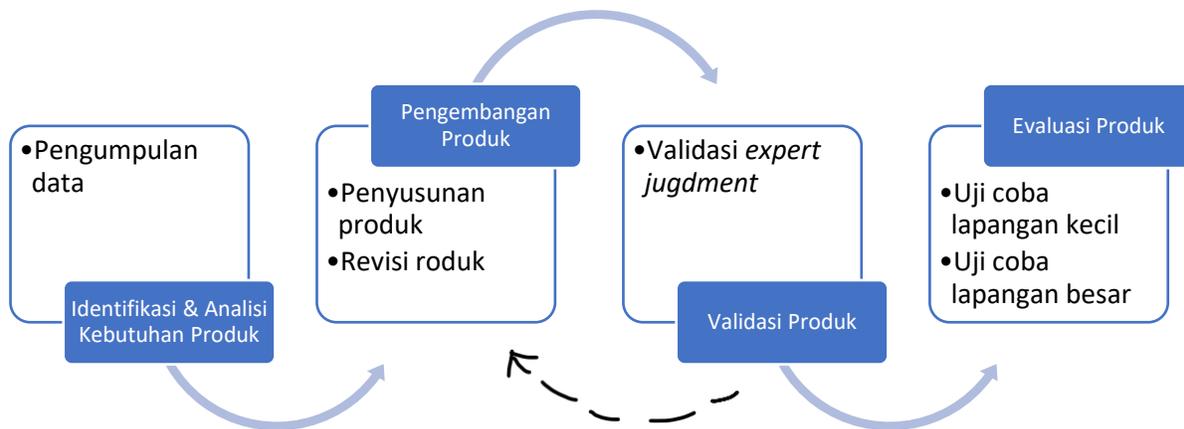


Gambar 1. Disain penelitian pengembangan Dick and Carey

Dalam penelitian ini sepuluh tahapan pengembangan Dick and Carey dimodifikasi menjadi empat tahapan, yaitu tahapan identifikasi dan analisis kebutuhan produk, tahapan pengembangan produk, tahapan validasi produk dan tahapan evaluasi produk. Tahapan identifikasi dan analisis produk dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber antarlain kajian literatur dan wawancara dengan pihak-pihak yang relevan dalam pengembangan produk. Selanjutnya pada tahapan pengembangan produk, tim peneliti

menyusun kerangka produk menjadi satu kesatuan utuh produk yang diinginkan. Pada tahapan validasi, produk diujicobakan dengan para pakar yang relevan dengan produk. Dalam hal ini, pakar yang terlibat adalah pakar perlindungan anak, pakar pendidikan anak usia dini dan pakar disain pembelajaran. Sedangkan untuk tahapan evaluasi, produk akan diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Pada tahapan ini, produk bisa direvisi kembali pengembangannya berdasarkan hasil dari kelompok kecil, sehingga pada saat diimplementasikan ke kelompok besar hasilnya bisa optimal.

Disain tahapan penelitian digambarkan sebagai berikut:



C. Analisis Data

Ada dua tahapan dalam menganalisis data yang diperoleh selama proses penelitian. Untuk data hasil wawancara menggunakan teknik analisis Colaizzi. Analisis Colaizzi memiliki tujuh langkah yaitu membaca dan membaca ulang transkrip, mengekstraksi pernyataan, merumuskan makna, mengelompokkan makna-makna tersebut ke dalam tema yang relevan, dan mendeskripsi esensi fenomena yang dihasilkan (Wirihana et al., 2018). Sedangkan tahapan analisis kedua adalah menganalisis hasil penilaian validasi pakar.

Hasil penilaian pakar dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata rata, dengan rumus berikut

$$X = \frac{\text{jumlah penilaian seluruh anak/guru}}{\text{penilaian sempurna}} \times 100\%$$

Presentase skor	Nilai
76% - 100%	Layak/Valid
51% - 75%	Cukup Layak/Cukup Valid
26 % - 50%	Kurang Layak/Kurang Valid
0% - 25%	Tidak Layak/Tidak Valid

BAB IV
Hasil Penelitian

Dari hasil wawancara yang dilakukan bersama 36 guru yang berasal dari tiga wilayah, yaitu Serang, Magelang dan Malang diperoleh data yang mendukung pengembangan produk. Berikut uraiannya dalam tabel.

Kendala/Tantangan	Harapan
Program Perlindungan Anak	
Banyak guru yang belum paham tentang pendidikan perlindungan anak	Pemerintah melalui dinas pendidikan memberikan pelatihan/seminar terkait hal ini
Sekolah belum bisa memasukkan program perlindungan anak secara resmi	Pemerintah melalui dinas pendidikan dapat memfasilitasi program perlindungan anak dengan memberikan suplemen kurikulum/panduan dll
Orangtua sering sulit diajak bekerjasama untuk berkolaborasi dalam pembelajaran	Program yang dikembangkan dapat melibatkan orangtua
Karena guru tidak tahu materi perlindungan anak apa saja, maka guru tidak memiliki fokus pengembangan pembelajaran yang memuat materi perlindungan anak	Ada materi yang jelas untuk pembelajaran perlindungan anak
Bermain Peran	
Untuk sekolah <i>half day</i> , waktu belajar sekolah terbatas sedangkan bermain peran sering memakan waktu yang panjang	Sekolah mendukung untuk menerapkan bermain peran secara khusus
<i>Skill</i> guru yang belum maksimal dalam melaksanakan bermain peran	Ada pelatihan untuk implementasi bermain peran

Hasil FGD beserta pakar ahli disain pembelajaran berikutnya memuat seluruh materi dan pengembangan topik dan sub topiknya, peta kompetensi dan asesmenya. Berikut uraiannya:

1. Ruang Lingkup Materi Perlindungan Anak

No	Materi	Deskripsi	Ruang lingkup
1	Kesehatan Diri	Topik Kesehatan diri merupakan topik yang membahas tentang pengetahuan anak terhadap anatomi tubuhnya. Sebutan dan fungsinya serta bagaimana merawatnya agar sehat. Topik ini adalah topik paling dasar yang harus dikuasai oleh anak dalam pembelajaran perlindungan anak.	Pengenalan anggota tubuh dan fungsinya serta menjaga kebersihannya
2	Penghargaan Diri	Topik penghargaan diri merupakan topik yang membahas tentang pengetahuan anak dalam menerima dan menghargai segala kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya.	Sayangi diri sendiri, aku berharga, tidak boleh ada yang menyakitiku , rasa percaya diri, mengakui kelebihan & kekurangan (tidak membanding diri dengan temannya)
3	Keselamatan Perlindungan Diri	Topik perlindungan diri merupakan topik yang membahas bagaimana anak melindungi dirinya sendiri dari segi preventif dan kuratif.	Konsen sentuhan tubuh: boleh/tidak boleh tubuhnya disentuh, siapa saja yang boleh menyentuh dan alasan kenapa harus disentuh, reaksi jika ada yang menyentuh (berteriak, minta tolong, memukul/bela diri)
4	Sayangi Hormati Teman	Topik hormati teman merupakan topik yang membahas tentang bagaimana anak-anak saling menghormati	Tidak mengejek/mengolok, bermain dengan siapa saja, berani berkata tidak terhadap

		dan menghargai. Anak-anak diajarkan untuk dapat saling mendukung, bermain dan bekerja sama	apapun yang membuat anak tidak nyaman
5	Lihat, Tegur & Laporkan	Topik ini merupakan topik yang harus dikuasai anak dalam melihat segala kejadian yang berkaitan dengan	Menegur teman yang membully & melaporkan ke guru/orangtua (buat code sign)

2. Sebaran Topik, Sub topik dan Keterkaitan dengan Materi Perlindungan Anak

Materi Perlindungan Anak	Topik	Sub Topik
Kesehatan Diri	Aku Anak Hebat	1. Aku dan Tubuhku 2. Aku Dokter Cilik – Bersih Itu Sehat
Penghargaan Diri		1. Aku Istimewa
Perlindungan Diri		1. Aku Bisa Menjaga Diri
Hormati Teman	Aku Hormati Teman	1. Aku Senang Berteman
Lihat, Tegur, dan Laporkan		1. Aku Detektif Cilik 2. Aku Polisi Cilik

3. Piramida penyajian materi Perlindungan Anak



4. Capaian Pembelajaran Perlindungan Anak

TOPIK I : AKU ANAK HEBAT

Sub Topik :

1. Aku dan Tubuhku,
2. Aku Dokter Cilik-Bersih Itu Sehat,
3. Aku Istimewa,
4. Aku bisa menjaga diri.

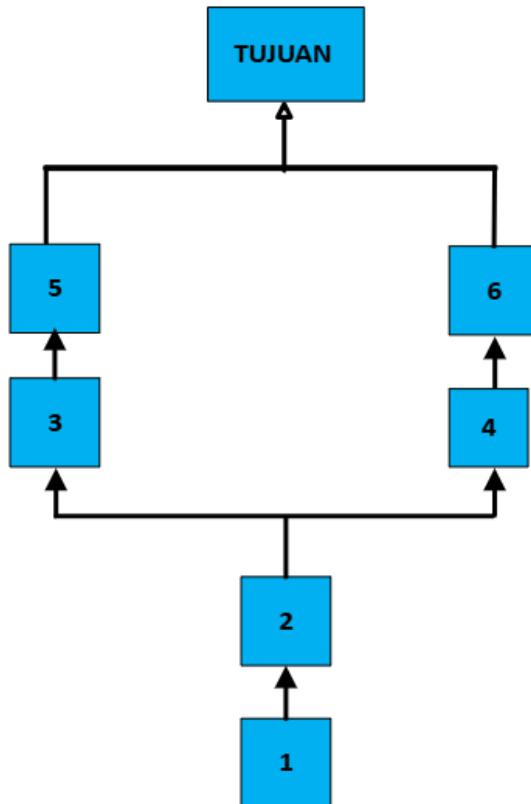
Tujuan : Anak mampu melindungi dirinya sendiri

Prasyarat :

1. Anak mengenal bagian-bagian tubuh
2. Anak mengenal fungsi bagian-bagian tubuh
3. Anak menjaga kebersihan bagian-bagian tubuh

4. Anak menghargai/mencintai dirinya sendiri
5. Anak menjaga keselamatan diri
6. Anak selalu waspada di manapun berada

Peta Kompetensi :



TOPIK II : AKU HORMATI TEMAN

Sub Topik :

1. Aku Senang Berteman
2. Aku Detektif Cilik
3. Aku Polisi Cilik

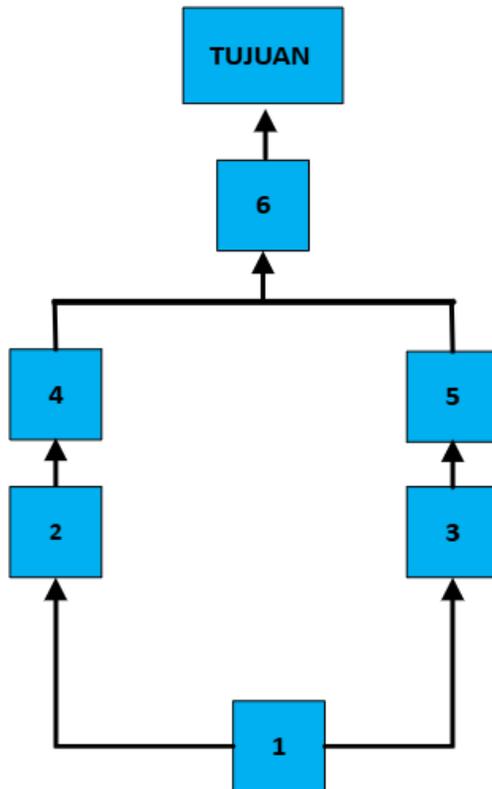
Tujuan : Anak mampu melindungi orang lain

Prasyarat :

1. Anak mampu membedakan teman berdasarkan jenis kelamin
2. Anak mampu berteman
3. Anak mampu membedakan perilaku baik dan buruk

4. Anak mampu menegur/mengingatkan orang lain yang berperilaku buruk
5. Anak mampu berkata “tidak”
6. Anak mampu melaporkan perbuatan negatif yang lihatnya

Peta Kompetensi :



5. Asesmen Pembelajaran Perlindungan Anak

TOPIK I : AKU ANAK HEBAT

1. MATERI PERLINDUNGAN ANAK : KESEHATAN DIRI

a. Capaian Pembelajaran Khusus (CPK) : Anak mampu mengenal bagian-bagian tubuh

1. Anak mampu menyebutkan semua anggota tubuh. (C1)

2. Anak mampu menunjukkan semua anggota tubuh. (C1, P1, A2)
3. Anak mampu menyebutkan bagian anggota tubuh yang perlu dilindungi sesuai dengan jenis kelaminnya. (C1)
4. Anak mampu menunjukkan bagian anggota tubuh yang perlu dilindungi (dada, alat kelamin, dan pantat) sesuai dengan jenis kelaminnya. (P1, C1, A2)

b. **Capaian Pembelajaran Khusus (CPK)** : Anak mampu mengenal fungsi bagian-bagian

tubuh

1. Anak mampu menjelaskan fungsi bagian-bagian tubuh. (C1)

c. **Capaian Pembelajaran Khusus (CPK)** : Anak mampu menjaga kebersihan bagian-bagian

tubuh

1. Anak mampu menerangkan cara menjaga kebersihan bagian tubuh (C2)
2. Anak mampu mempratekkan cara menjaga kebersihan bagian-bagian tubuh (P3)
3. Anak mampu menolong diri sendiri dalam menjaga kebersihan bagian-bagian tubuh (A2)

2. MATERI PERLINDUNGAN ANAK : PENGHARGAAN DIRI

a. **Capaian Pembelajaran Khusus (CPK)** : Anak dapat menghargai/mencintai diri sendiri

1. Anak mampu menyebutkan sikap-sikap menghargai diri sendiri (C1)
2. Anak mampu mempratekkan sikap-sikap menghargai diri sendiri (C3, A2, P3)

3. MATERI PERLINDUNGAN DIRI : PERLINDUNGAN DIRI

a. **Capaian Pembelajaran Khusus (CPK)** : Anak dapat melindungi diri

1. Anak mampu menyebutkan cara-cara menjaga keselamatan diri (C1)
2. Anak mampu mempratekkan cara-cara menjaga keselamatan diri (C3, A2, P3)

TOPIK II

: AKU HORMATI TEMAN

1. MATERI PERLINDUNGAN ANAK : HORMATI TEMAN

a. Capaian Pembelajaran Khusus (CPK): Anak mampu berteman

1. Anak mampu menyebutkan nama teman-temannya (C1)
2. Anak mampu memerinci tentang siapa teman-temannya (C4)
3. Anak mampu mengajak orang lain untuk bermain (A3)
4. Anak mampu bermain bersama orang lain atau temannya (P5)

b. Capaian Pembelajaran Khusus (CPK) : Anak mampu membedakan teman berdasarkan

jenis kelamin

1. Anak mampu membedakan teman berdasarkan jenis kelamin (A3, C2)
2. Anak mampu mengelompokkan teman berdasarkan jenis kelamin (C3)
3. Anak mampu beradaptasi dengan teman yang berbeda jenis kelamin (A5)

c. Tujuan Pembelajaran (TP) : Anak mampu membedakan perilaku baik dan buruk

1. Anak mampu menyebutkan perilaku baik dan buruk (C1)
2. Anak mampu membedakan perilaku baik dan buruk (C2, A3)

2. MATERI PERLINDUNGAN ANAK : LIHAT, TEGUR, DAN LAPORKAN

a. Capaian Pembelajaran Khusus (CPK) : Anak mampu “menegur” orang lain

1. Anak mampu menjelaskan arti kata “menegur” (C2)
2. Anak mampu mencontohkan cara “menegur” orang lain (C2)
3. Anak mampu mengingatkan/menegur teman yang berperilaku buruk (A5, P6)

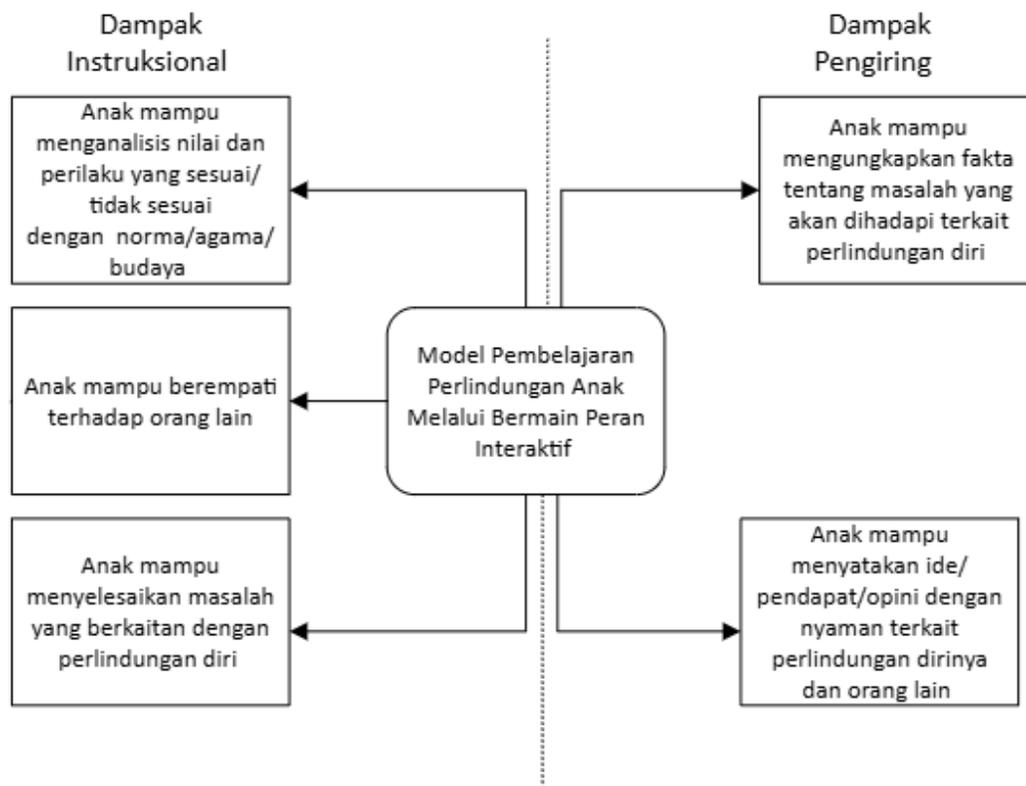
b. Capaian Pembelajaran Khusus : Anak mampu melaporkan perbuatan negatif yang dilihatnya

1. Anak mampu menjelaskan arti kata melapor (C2)
2. Anak mampu mencontohkan cara-cara melaporkan perbuatan negatif (C2)
3. Anak mampu melaporkan perbuatan negatif yang dilihatnya (A5, P6)

6. Model Pembelajaran Perlindungan Anak melalui Bermain Peran Interaktif dan Dampaknya

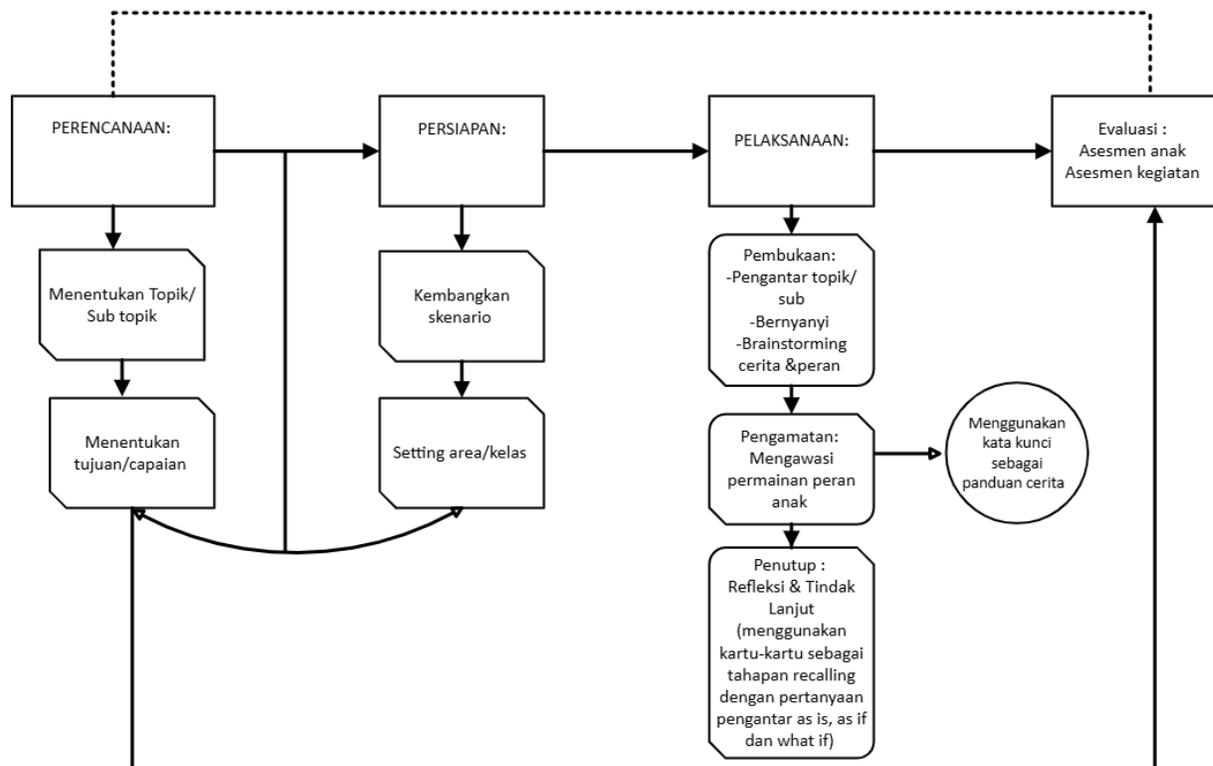
“ Perlindungan anak merupakan tindakan atau strategi yang diambil untuk melindungi anak dari berbagai resiko baik yang bersifat fisik, emosional atau pun sosial. Perlindungan anak mencakup hal-hal yang berkaitan dengan kemampuan anak untuk melindungi diri sendiri serta kemampuan anak untuk mengenali dan memberikan reaksi terhadap kekerasan yang terjadi pada orang lain disekitarnya “

“ Bermain peran interaktif merupakan pendekatan yang memberi ruang pada anak untuk mengeksplorasi situasi, masalah, atau konsep dengan cara yang lebih dinamis dan mendalam melalui keterlibatan aktif guru dalam memantik konsep pengetahuan anak”



Modifikasi dari Sani, Ridwan (2015), Inovasi Pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara

7. Tahapan Model Pembelajaran Perlindungan Anak Melalui Bermain Peran Interaktif



Uraian tahapan model perlindungan anak melalui bermain peran interaktif

- Perencanaan, mengidentifikasi/menentukan tujuan yang akan dicapai, penentuan tema/materi/sub topik yang akan dimainkan, serta mengidentifikasi peran yang mungkin dimainkan.
- Persiapan, mencakup diskusi dan arahan tentang kegiatan, tema, skenario, dan peran yang akan dimainkan. Pemilihan peran/karakter dilakukan siswa secara sukarela atau guru memberikan peran. Namun, guru tidak boleh memberikan peran berdasarkan saran siswa, karena hal itu dapat menempatkan siswa dalam situasi yang tidak nyaman atau membuat siswa menjadi stereotip.
- Pelaksanaan, mencakup menjalankan skenario dan interaksi sesuai rencana. Selama kegiatan bermain berlangsung guru dapat berperan sebagai fasilitator (menyiapkan properti yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan) atau sebagai pemandu (guru dapat mengambil salah satu peran yang ada atau ikut bermain ketika dirasa anak mengalami kesulitan)
- Pengamatan, mencakup pemantauan proses dan fleksibilitas dalam memberikan umpan balik atau penyesuaian jika diperlukan untuk menjaga kelancaran kegiatan bermain peran.

- Refleksi, mencakup mendiskusikan pengalaman saat bermain peran serta melakukan evaluasi kegiatan.
- Tindak lanjut, mencakup perumusan langkah konkrit penerapan point-point penting dalam kegiatan bermain peran dalam kehidupan sehari-hari, serta melakukan rencana pengembangan kegiatan bermain peran untuk memperkuat keterampilan dan pengetahuan.
- Evaluasi dan umpan balik, mencakup kegiatan umpan balik dari peserta didik dan guru serta melakukan analisis kekurangan dan keberhasilan yang telah dicapai.

8. Peran Guru dalam Model Pembelajaran Perlindungan Anak melalui Bermain Peran Interaktif

Interaksi sosial, guru bertanggung jawab untuk mengawali kegiatan dengan merancang alur serta membantu peserta didik selama kegiatan berlangsung. Memberikan tanggapan atau umpan balik (non-evaluatif) terhadap respon peserta didik. Guru membantu mengeksplorasi permasalahan yang ada serta membantu mengeksplorasi pemecahan masalah yang mungkin muncul.

Reaksi/Ekspresi, guru menstimulasi peserta didik untuk dapat mengembangkan kesadaran diri, pola pikir, serta perasaan/emosi melalui refleksi yang dilakukan.

Dukungan, guru memfasilitasi materi atau tema yang jelas agar mampu berjalan dengan baik dan lebih natural. Bermain peran di rancang untuk mengembangkan kemampuan interpersonal dan interpersonal serta pengembangan empati.

9. KALINA: Kartu Perlindungan Anak

Kartu ini merupakan panduan guru dalam menyampaikan materi perlindungan anak.



10. Setting dan Media

Media/alat permainan, alternatif media/alat permainan pendukung yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain peran pada sub topik yang ada diantaranya:

- a. Sub topik Aku dan Tubuhku: boneka dengan anatomi tubuh lengkap (anak laki-laki dan anak perempuan), baju-baju boneka.
- b. Sub Topik Dokter cilik - bersih itu sehat : tiruan/bekas kemasan alat kebersihan tubuh (sabun, pasta gigi, sikat gigi, sampo,dll), baju profesi.
- c. Sub Topik Aku Istimewa: baju bermain peran (seragam, baju laki-laki dan baju perempuan), perhiasan dan tiara mainan, box kado/hadiah, bunga-bunga plastik, cermin besar.
- d. Sub Topik Aku Bisa Menjaga Diri: baju super hero/baju karate/pencak silat dan sejenisnya, samsak mainan, sarung tinju mainan, perangkat menjaga diri (sprai air, alat kejut), telepon genggam, peluit.
- e. Sub Topik Aku Senang Berteman: set masak-memasak, balok, bola, set permainan salon, set permainan transportasi.
- f. Sub Topik Aku Detektif Cilik: topi detektif, buku catatan kecil, pensil, kacamata, kaca pembesar.
- g. Sub Topik Aku Polisi Cilik: kostum polisi, buku catatan kecil, peluit, tanda bahaya/peringatan, pencil, walkie talkie, mainan telepon genggam.

Setting, kegiatan bermain peran diawali dengan setting lingkungan sesuai tema/materi/sub topik perlindungan anak, alur cerita yang akan dimainkan (kegiatan bermain peran yang dilakukan tidak terikat pada skenario khusus namun harus menyesuaikan/mengandung materi/sub topik perlindungan anak).

Durasi Bermain, secara umum kegiatan bermain peran dilaksanakan selama 1,5 jam pada setiap materi perlindungan anak dengan pembagian waktu: **Persiapan 15 menit, pelaksanaan 60 menit, refleksi 15 menit.**

11. Contoh Skenario Pembelajaran Perlindungan Anak melalui Bermain Peran Interaktif

Skenario :
<p>1. Perencanaan (menentukan Topik dan Tujuan)</p> <p>Tema :</p> <p>Materi :</p> <p>Sub topik :</p> <p>Tujuan :</p> <p>Waktu :</p>
<p>2. Persiapan</p> <p>1. Guru menyiapkan skenario bermain peran termasuk didalamnya peran yang apa saja yang akan terlibat berdasar kejadian atau permasalahan yang ada di kelas atau mengembangkan ide cerita sendiri yang sesuai dengan usia, kompetensi serta kebutuhan peserta didik.</p> <p>2. Guru menyiapkan setting bermain peran serta perlengkapan yang dibutuhkan dan akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.</p>
<p>3. Pelaksanaan</p> <p>a. Guru mengawali dengan melakukan diskusi dan tanya jawab sesuai dengan sub topik yang akan menjadi fokus kegiatan.</p> <p>b. serta melengkapi dengan kegiatan bernyanyi sebagai salah satu metode penguatan materi akan diberikan (lagu yang dinyanyikan menyesuaikan sub topik)</p> <p>c. Guru memperkenalkan cerita bermain peran yang akan dimainkan, peran/tokoh yang terlibat dalam kegiatan bermain peran, serta setting lingkungan yang telah disiapkan.</p> <p>d. Guru meminta anak untuk menentukan/memilih sendiri peran yang akan dimainkan dan atau membantu memberikan alternatif peran ketika anak kesulitan memilih/menentukan sendiri.</p> <p>e. Sebelum bermain guru mengingatkan aturan main dalam kegiatan bermain peran.</p> <p>f. Anak melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan peran yang telah disepakati bersama.</p> <p>g. Selama kegiatan berlangsung guru ikut serta berperan dalam drama (guru berperan sebagai penguat konsep atau sebagai pemandu alur cerita ketika anak mengalami kesulitan/alur keluar dari topik)</p> <p>h. Selama kegiatan berlangsung guru juga mengamati dan mencatat hal-hal penting yang terjadi selama kegiatan bermain peran berlangsung</p>
<p>4. Penutup</p> <p>Guru bersama anak melakukan refleksi kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan.</p> <p>Guru memberikan pertanyaan pemantik serta memberikan umpan balik terhadap apa yang</p>

ditemukan, dirasakan dan dikemukakan oleh anak. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang ingin disampaikan dalam kegiatan bermain peran.

Contoh alternatif pertanyaan pemantik yang dapat digunakan:

1. Apa yang paling teman-teman ingat ketika bermain peran tadi?
2. Apa yang akan teman-teman lakukan jika teman-teman mengalami.....?
3. Apa yang kita pelajari dari bermain peran hari ini?
4. Apa yang teman-teman lakukan jika ada yang?
5. Apa yang bisa kita lakukan untuk mencegah hal buruk terjadi?

Dari hasil penilaian masing pakar, setelah dianalisis diperoleh hasil sebagai berikut, pakar perlindungan anak memberi penilaian 91.67%, hasil penilaian pakar pendidikan anak usia dini . sebesar 93.75%, dan hasil penilaian pakar disain pembelajaran 84.375% . Dengan demikian mengacu pada kriteria penilaian yang sudah ditentukan maka dapat dikatakan model pembelajaran perlindungan anak melalui bermain peran interaktif layak diimplementasikan di lembaga PAUD

BAB V

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya maka dapat disimpulkan model pembelajaran perlindungan anak melalui bermain peran layak diimplementasikan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa bermain peran yang dikembangkan memiliki keunikan dibanding bermain peran pada umumnya. Bermain peran pada model ini memberi ruang kepada guru untuk terlibat dari awal hingga akhir sehingga muncul sebuah proses interaktif dalam model ini. Oleh sebab itu dalam penelitian lanjutan berikutnya bermain peran yang digunakan dalam penyampaian materi perlindungan anak disebut bermain peran interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alucyana, A. (2018). Pendekatan Metode Bermain Peran Untuk Pendidikan Seks Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 1(1), 1. [https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2253](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2253)
- Amaliyah, S., & Nuqul, F. L. (2017). Eksplorasi Persepsi Ibu tentang Pendidikan Seks untuk Anak. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 157–166. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1758>
- Amri, N. A. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 1(2), 105. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4864>
- Arika, H. W., & Ichsan, I. (2022). Persepsi Orangtua Terhadap Pentingnya Pendidikan Seksual Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 400–407. <https://doi.org/10.26877/paudia.v11i1.10310>
- Damayanti, R. R., CH, M., & Hapidin, H. (2018). Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 34. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.5>
- Fitriani, R. (2016). Anak dalam Melindungi dan Memenuhi Hak-hak Anak. *Jurnal Hukum : Samudra Keadilan*, 11(2), 250–258.
- Fitriyanti, U. H., & Marlina, L. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kreativitas Anak di PAUD Kelompok Bermain Kartini Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 158–175. <https://doi.org/10.19109/ra.v3i2.4796>
- Hamid, S. I. (2018). Pemenuhan Dan Perlindungan Hak Anak Dalam Menyongsong Indonesia Emas 2045. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10513>
- Hartati, U. (2016). The Development of Interactive Learning Media “Bedah Beruang” to Introduce the Concept of A Substraction in Kindergarten. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 5(6), 621–634. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpau/article/view/2776>
- 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), 27–34.
- Ilyas, S. N. (2019). Modul Perlindungan Anak: Meningkatkan Pengetahuan Guru PAUD tentang Pencegahan Terhadap Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 123–131.
- Kusuma, M. A. Q. M., & Pratiwi, T. I. (2020). Bermain peran untuk mengurangi perilaku bullying. *Jurnal BK UNESA*, 610–619.

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/34441>

- Larasaty, N. D., & Purwanti, I. A. (2016). *Persepsi Guru Paud, Orang Tua Dan Pengasuh Terhadap Urgensi Pendidikan Seksualitas Pada Anak*. 1–7.
https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/7810%0Ahttps://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/7810/MIPA_DAN_KESEHATAN_40.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Muarifah, A., Danny Soesilo, T., & Tagela, U. (2019). Hubungan Pengetahuan Tentang Pendidikan Seks Dengan Perilaku Seksual Remaja. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17314>
- Noeratih, S. (2015). a Model and Material of Sex Education for Early-Aged-Children. *Cakrawala Pendidikan, No. 03*, 434–448.
- Oktaviana, N. E., Elan, & Mulyana, E. H. (2021). Dasar Kebutuhan Pengembangan Buku Panduan Bermain Peran untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(1), 50–61.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/39687>
- Said, M. F. (2018). Perlindungan Hukum Terhadap Anak Dalam Perspektif Hak Asasi Manusia. *JCH (Jurnal Cendekia Hukum)*, 4(1), 141. <https://doi.org/10.33760/jch.v4i1.97>
- VLAICU, C. (2014). The Importance of Role Play for Children’s Development of Socio-Emotional Competencies. *Logos Universality Mentality Education Novelty: Social Sciences, III(1)*, 157–167. <https://doi.org/10.18662/lumenss.2014.0301.14>
- Wijaya, M. R., Emilson, N. H., & Nawawi, K. (2023). Perlindungan Subjek Hukum Dalam Perkembangan Teknologi Ditinjau Dari Perspektif Hukum Dan Hak Asasi Manusia Protection of Legal Subjects in Technological Development Viewed From Legal and Human Rights Perspectives. *Marwah Hukum*, 1(1), 21–28.
- Wirihana, L., Welch, A., Williamson, M., Christensen, M., Bakon, S., & Craft, J. (2018). Using Colaizzi’s method of data analysis to explore the experiences of nurse academics teaching on satellite campuses. *Nurse Researcher*, 25(4), 30–34.
<https://doi.org/10.7748/nr.2018.e1516>
- Beaty, J. (2015). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Dhieni, dkk, N. (2008). Alucyana, A. (2018). Pendekatan Metode Bermain Peran Untuk Pendidikan Seks Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 1(1), 1.
[https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2253](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2253)
- Amaliyah, S., & Nuqul, F. L. (2017). Eksplorasi Persepsi Ibu tentang Pendidikan Seks untuk Anak. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 157–166.
<https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1758>
- Amri, N. A. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 1(2), 105.

<https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4864>

- Arika, H. W., & Ichsan, I. (2022). Persepsi Orangtua Terhadap Pentingnya Pendidikan Seksual Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 400–407. <https://doi.org/10.26877/paudia.v11i1.10310>
- Damayanti, R. R., CH, M., & Hapidin, H. (2018). Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 34. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.5>
- Fitriani, R. (2016). Anak dalam Melindungi dan Memenuhi Hak-hak Anak. *Jurnal Hukum : Samudra Keadilan*, 11(2), 250–258.
- Fitriyanti, U. H., & Marlina, L. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kreativitas Anak di PAUD Kelompok Bermain Kartini Kabupaten Ogan Komering Ilir. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 158–175. <https://doi.org/10.19109/ra.v3i2.4796>
- Hamid, S. I. (2018). Pemenuhan Dan Perlindungan Hak Anak Dalam Menyongsong Indonesia Emas 2045. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 17–22. <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10513>
- Hartati, U. (2016). The Development of Interactive Learning Media “Bedah Beruang” to Introduce the Concept of A Substraction in Kindergarten. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 5(6), 621–634. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpaud/article/view/2776>
- 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), 27–34.
- Ilyas, S. N. (2019). Modul Perlindungan Anak: Meningkatkan Pengetahuan Guru PAUD tentang Pencegahan Terhadap Anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 123–131.
- Kusuma, M. A. Q. M., & Pratiwi, T. I. (2020). Bermain peran untuk mengurangi perilaku bullying. *Jurnal BK UNESA*, 610–619. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/34441>
- Larasaty, N. D., & Purwanti, I. A. (2016). *Persepsi Guru Paud, Orang Tua Dan Pengasuh Terhadap Urgensi Pendidikan Seksualitas Pada Anak*. 1–7. https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/7810%0Ahttps://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/7810/MIPA_DAN_KESEHATAN_40.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Muarifah, A., Danny Soesilo, T., & Tagela, U. (2019). Hubungan Pengetahuan Tentang Pendidikan Seks Dengan Perilaku Seksual Remaja. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17314>
- Noeratih, S. (2015). a Model and Material of Sex Education for Early-Aged-Children. *Cakrawala Pendidikan, No. 03*, 434–448.

- Oktaviana, N. E., Elan, & Mulyana, E. H. (2021). Dasar Kebutuhan Pengembangan Buku Panduan Bermain Peran untuk Mengoptimalkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(1), 50–61.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/39687>
- Said, M. F. (2018). Perlindungan Hukum Terhadap Anak Dalam Perspektif Hak Asasi Manusia. *JCH (Jurnal Cendekia Hukum)*, 4(1), 141. <https://doi.org/10.33760/jch.v4i1.97>
- VLAICU, C. (2014). The Importance of Role Play for Children's Development of Socio-Emotional Competencies. *Logos Universality Mentality Education Novelty: Social Sciences*, III(1), 157–167. <https://doi.org/10.18662/lumenss.2014.0301.14>
- Wijaya, M. R., Emilson, N. H., & Nawawi, K. (2023). Perlindungan Subjek Hukum Dalam Perkembangan Teknologi Ditinjau Dari Perspektif Hukum Dan Hak Asasi Manusia Protection of Legal Subjects in Technological Development Viewed From Legal and Human Rights Perspectives. *Marwah Hukum*, 1(1), 21–28.
- Wirihana, L., Welch, A., Williamson, M., Christensen, M., Bakon, S., & Craft, J. (2018). Using Colaizzi's method of data analysis to explore the experiences of nurse academics teaching on satellite campuses. *Nurse Researcher*, 25(4), 30–34.
<https://doi.org/10.7748/nr.2018.e1516>
- Fika, Y., Meilanie, S. M., & Fridani, L. (2020). Peningkatan Kemampuan Bicara Anak melalui Bermain Peran Berbasis Budaya. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 50-57.
- Hermansyah, A. K., Suyono, & Hasanah, M. (2017). Pembelajaran Berbicara untuk Mengenalkan Nilai-nilai Moral Kemanusiaan Melalui Bermain Peran. *Jurnal Edukasi*, 38-42.
- Hidayah, A. N. (2013). Peningkatan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 85-108.
- Hurlock, E. (2001). *Child Development Sixth Edition*. Jakarta: Erlangga.
- Inten, D. N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran. *Media Tor*, 109-120.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of Teaching, Model-model Pengajaran* (ke delapan ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kenneth D, M. (2006). *Effective Instructional Strategies: From Theory to Practice*. . California: Thousand Oaks.
- Shaftel, F., & Shaftel, G. (1967). *Role-Playing for Social Values: Decision-Making in the Social Studies*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, Inc.
- Sudjana, S. (2001). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Tedjasaputra, M. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/08/15/kejahatan-dan-kekerasan-anak-masih-tinggi-per-juli-2023-korban-perempuan-mendominasi>

<https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/12/16/terjadi-136-kasus-kekerasan-di-sekolah-sepanjang-2023>

