



Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Sikap Sosial Anak di TK IT Peradaban Kayu Agung

Dian Septiana¹, Ahmad Rifa'I Abun², Tamyis³
 Universitas Islam An Nur Lampung, Lampung, Indonesia
 Email: septiaadiann@gmail.com

Abstract

This study aims to describe the implementation of the role-playing method in developing children's social attitudes at TK IT Peradaban Kayuagung. Social attitude is one of the essential aspects of early childhood development, as it forms the foundation for character building, interpersonal interaction, and cooperative behavior among peers. Preliminary observations indicated that some children still exhibited egocentric behavior, had difficulty sharing, and lacked effective communication skills within group activities. Therefore, it is necessary to apply a learning method that naturally stimulates empathy and cooperation through engaging play-based experiences. This research employed a qualitative approach with a descriptive method. The subjects consisted of group B teachers and children aged 5–6 years at TK IT Peradaban Kayuagung. Data were collected through observation, interviews, and documentation of learning activities using the role-playing method. The data were analyzed through three stages: data reduction, data display, and conclusion drawing, following Miles and Huberman's interactive analysis model. The results showed that the application of the role-playing method effectively improved children's social attitudes, particularly in aspects of cooperation, empathy, responsibility, and interpersonal communication. Children became more capable of sharing roles, respecting others, and understanding their peers' emotions when enacting various social situations such as family, school, and marketplace settings. The teacher's role was also crucial in facilitating these activities – providing examples, motivating students, and guiding reflection after each session. Furthermore, a supportive learning environment and diverse play materials enhanced the effectiveness of the social learning process. In conclusion, the role-playing method is an effective and enjoyable learning strategy to foster social attitudes among early childhood learners. Through structured play experiences, children not only gain meaningful learning but also develop an understanding of social and moral values in contextual ways. This method can serve as an innovative alternative for early childhood educators in nurturing social character from an early age.

Keywords: early childhood, role-playing method, social attitude, TK IT Peradaban Kayuagung

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan sikap sosial anak di TK IT Peradaban Kayuagung. Sikap sosial merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini karena menjadi dasar pembentukan karakter, kemampuan berinteraksi, serta keterampilan kerja sama dengan teman sebaya. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian anak masih menunjukkan perilaku egosentris, kurang mampu berbagi, dan belum terbiasa berkomunikasi dengan baik dalam kelompok. Oleh karena itu, diperlukan

penerapan metode pembelajaran yang dapat menstimulasi empati dan kerja sama sosial secara alami melalui kegiatan bermain. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru kelompok B dan anak-anak usia 5–6 tahun di TK IT Peradaban Kayuagung. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran. Analisis data dilakukan dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan model analisis interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran secara efektif dapat meningkatkan sikap sosial anak, terutama dalam aspek kerja sama, empati, tanggung jawab, dan komunikasi interpersonal. Anak-anak terlihat lebih mampu berbagi peran, saling menghargai, dan memahami perasaan teman ketika memerankan berbagai situasi sosial seperti bermain keluarga, sekolah, dan pasar. Peran guru dalam memfasilitasi kegiatan juga sangat penting, baik dalam memberikan contoh, memotivasi anak, maupun melakukan refleksi setelah kegiatan berlangsung. Selain itu, dukungan lingkungan belajar yang kondusif dan sarana bermain yang variatif turut memperkuat proses pembelajaran sosial anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk mengembangkan sikap sosial anak usia dini. Melalui kegiatan bermain yang terarah, anak tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, tetapi juga belajar memahami nilai-nilai sosial dan moral secara kontekstual. Penerapan metode ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru PAUD dalam mengembangkan karakter sosial anak sejak usia dini.

Kata kunci: anak usia dini, metode bermain peran, sikap sosial, TK IT Peradaban Kayuagung

PENDAHULUAN

Pada tahap anak usia dini, pengembangan sikap sosial menjadi salah satu aspek krusial dalam membentuk karakter, interaksi, dan kesiapan anak memasuki lingkungan belajar yang lebih luas. Anak usia 5–6 tahun berada dalam masa di mana perilaku sosial seperti berbagi, bekerja sama, menghormati teman sebaya, dan mengelola emosi mulai tumbuh secara aktif. Namun realitas di banyak lembaga pendidikan anak usia dini menunjukkan bahwa masih terdapat anak yang cenderung egosentris, kurang terbiasa bekerja sama, memiliki kesulitan dalam berkomunikasi dengan teman, atau belum terbiasa mengikuti aturan kelompok. Untuk itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif atau motorik, tetapi juga secara khusus merangsang sikap sosial anak melalui pengalaman bermain yang bermakna (Warisno et al., 2026).

Metode bermain peran (role-playing) dipandang sebagai salah satu pendekatan yang tepat untuk mengembangkan sikap sosial anak usia dini. Bermain peran memungkinkan anak menempatkan diri dalam situasi sosial yang beragam sebagai anggota keluarga, sebagai teman, atau sebagai pelaku profesi dan melalui situasi tersebut ia belajar berbagi tugas, mendengarkan teman, menghargai perasaan orang lain, dan

berkomunikasi secara aktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam anak usia dini terbukti meningkatkan keterampilan sosial-emosional, seperti empati, kerjasama, dan regulasi diri (Novia & Nurhafizah, 2020). Selain itu, bermain peran juga terkait dengan pengembangan kompetensi sosial melalui mekanisme interaksi sosial yang terjadi secara alami dalam konteks permainan. Sebagai contoh, meta-analisis menyebut bahwa permainan pura-pura (*pretend play*) mempunyai korelasi positif dengan kompetensi sosial anak usia 3–8 tahun (Smits-van der Nat et al., 2024).

Dalam kerangka teori perkembangan, pendekatan seperti yang diusung oleh Lev Vygotsky melalui teori sosiokultural mempertegas bahwa interaksi sosial dan pengalaman bermain adalah medium utama bagi anak untuk belajar dari dan bersama orang lain (guru, teman sebaya) dalam zona perkembangan proksimal mereka. Dengan demikian, pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif dalam bermain peran tidak hanya sekadar aktivitas rekreasi, tetapi sebuah strategi pembelajaran yang mendalam untuk menumbuhkan sikap sosial yang positif.

Tema penelitian ini yaitu penerapan metode bermain peran di TK IT Peradaban Kayuagung menjadi relevan mengingat kebutuhan sekolah dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang memfasilitasi perkembangan sosial anak secara terencana. Dengan adanya kegiatan bermain peran, anak mendapatkan kesempatan untuk “memerankan” situasi sosial dalam kelompok, melakukan interaksi, mengambil peran aktif, dan merefleksikan hasil bermainnya dengan bimbingan guru. Penelitian pendahuluan dan literatur menunjukkan bahwa kegiatan tersebut dapat meningkatkan kemampuan anak dalam interaksi sosial, seperti berbagi, nego-si-asi, empati, dan komunikasi.

Lebih spesifik, penelitian-literatur yang membahas penerapan metode bermain peran dalam konteks PAUD telah menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan sikap sosial anak. Misalnya, penelitian oleh Ilsa & Nurhafizah (2020) menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif untuk pengembangan kemampuan sosial anak usia dini (Novia & Nurhafizah, 2020). Selain itu, penelitian lain yang menggunakan pendekatan kuantitatif juga menemukan bahwa anak yang mendapatkan perlakuan bermain peran memiliki skor kemampuan sosial yang lebih baik dibanding kelompok control (Aulina, 2015). Dengan dasar temuan-temuan tersebut, penelitian di TK IT Peradaban Kayuagung diharapkan dapat menjawab pertanyaan: bagaimana proses penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan sikap sosial anak usia dini di sekolah tersebut? Bagaimana faktor-pendukung dan penghambatnya? Dan seberapa jauh perubahan sikap sosial anak dapat diamati melalui metode tersebut?

Berdasarkan latar belakang ini, maka tujuan penelitian dirumuskan untuk:

1. Mendeskripsikan proses penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran anak usia dini di TK IT Peradaban Kayuagung.
2. Mengidentifikasi perubahan sikap sosial anak yang terjadi melalui penerapan metode tersebut.
3. Menentukan faktor-pendukung dan penghambat dalam penerapan metode bermain peran.
4. Rekomendasi bagi guru PAUD untuk mengoptimalkan penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran sosial anak.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan pembelajaran yang inovatif di PAUD serta secara teoritis memperkaya kajian mengenai metode bermain peran dalam pendidikan anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendeskripsikan secara mendalam proses penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan sikap sosial anak di TK IT Peradaban Kayuagung. Pendekatan kualitatif dipilih agar peneliti dapat memahami fenomena pembelajaran secara alami melalui interaksi langsung dengan guru dan anak, serta memperoleh data yang bersifat kontekstual dan holistik. Seperti dinyatakan oleh (Sugiyono, 2022), penelitian kualitatif berfungsi untuk memahami makna di balik perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan subjek penelitian secara mendalam melalui proses observasi dan wawancara yang terarah.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun dan guru kelas TK IT Peradaban Kayuagung. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu berdasarkan relevansi dengan fokus penelitian. Guru dipilih karena berperan langsung dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan bermain peran, sedangkan anak dijadikan subjek karena menjadi pelaku utama yang mengalami perkembangan sikap sosial selama kegiatan berlangsung. Jumlah partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 1 guru kelas dan 15 anak kelompok B.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama, yaitu: (1) observasi partisipatif, (2) wawancara mendalam, dan (3) dokumentasi. Observasi partisipatif digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran, termasuk respons, perilaku, dan interaksi sosial anak selama kegiatan berlangsung. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru kelas

untuk memperoleh informasi mengenai strategi pembelajaran, tantangan, dan dampak metode bermain peran terhadap perkembangan sosial anak. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto kegiatan, RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian), dan catatan perkembangan anak. Menurut Moleong (2021), kombinasi tiga teknik tersebut penting dilakukan agar data yang diperoleh memiliki validitas tinggi melalui triangulasi sumber dan metode.

Prosedur penelitian dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu:

1. **Tahap persiapan**, meliputi penyusunan proposal penelitian, pengurusan izin penelitian, dan observasi awal di TK IT Peradaban Kayuagung untuk mengetahui kondisi pembelajaran.
2. **Tahap pelaksanaan**, yaitu peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap proses penerapan metode bermain peran di kelas, termasuk bagaimana guru mengelola kegiatan, memilih tema peran, dan membimbing anak selama kegiatan berlangsung.
3. **Tahap analisis data**, dilakukan secara bersamaan dengan proses pengumpulan data. Analisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga langkah: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (B.Miles et al., 2016).
4. **Tahap penarikan kesimpulan dan pelaporan**, yaitu menyusun hasil temuan lapangan ke dalam bentuk deskripsi yang menggambarkan efektivitas metode bermain peran terhadap pengembangan sikap sosial anak.

Untuk memastikan keabsahan data (validitas dan reliabilitas), peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan hasil observasi dengan hasil wawancara guru dan dokumentasi kegiatan. Triangulasi teknik dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu metode pengumpulan data untuk memperoleh keakuratan informasi, sedangkan triangulasi waktu dilakukan dengan melakukan pengamatan berulang pada kegiatan yang berbeda agar data lebih konsisten. Hal ini sesuai dengan pandangan (Creswell, 2018) yang menyatakan bahwa keabsahan data kualitatif dapat ditingkatkan melalui proses triangulasi, audit trail, dan deskripsi mendalam terhadap konteks penelitian.

Dengan pendekatan kualitatif deskriptif ini, diharapkan hasil penelitian mampu memberikan gambaran nyata tentang bagaimana penerapan metode bermain peran dapat membentuk dan mengembangkan sikap sosial anak di TK IT Peradaban Kayuagung. Selain itu, metode ini memungkinkan guru dan peneliti untuk

menemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam mengintegrasikan aspek sosial-emosional ke dalam kegiatan belajar sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK IT Peradaban Kayuagung, penerapan metode bermain peran terbukti memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan sikap sosial anak usia 5-6 tahun. Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah penerapan metode bermain peran selama empat minggu, anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek kerjasama, empati, disiplin, tanggung jawab, serta kemampuan berkomunikasi dengan teman sebaya. Anak yang sebelumnya cenderung pasif dan enggan berinteraksi mulai menunjukkan inisiatif dalam mengambil peran, berdialog dengan teman, serta menunjukkan perilaku saling membantu selama kegiatan bermain berlangsung.

Guru menerapkan metode bermain peran dengan menggunakan berbagai tema sosial yang dekat dengan kehidupan anak, seperti “bermain dokter-pasien”, “keluarga di rumah”, “pasar tradisional”, dan “sekolah”. Setiap tema dirancang untuk menumbuhkan nilai-nilai sosial tertentu. Misalnya, tema “pasar tradisional” mengajarkan anak pentingnya kejujuran dan kerjasama, sementara tema “keluarga di rumah” menumbuhkan rasa tanggung jawab, empati, serta saling menghargai antar anggota. Proses ini sejalan dengan hasil penelitian (Novia & Nurhafizah, 2020) yang menyatakan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kesadaran sosial anak melalui pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual.

Selama proses pembelajaran, guru berperan penting sebagai fasilitator. Guru membantu anak memahami peran yang akan dimainkan, memberikan contoh ekspresi sosial yang baik, serta melakukan refleksi bersama anak setelah kegiatan. Guru juga memberikan penguatan positif berupa pujian dan motivasi untuk mendorong anak lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri. Pendekatan ini terbukti efektif karena anak belajar dari pengalaman langsung dan modeling perilaku sosial yang dicontohkan guru. Menurut Vygotsky dalam teori *Sociocultural Learning*, perkembangan sosial anak terbentuk melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya; peran guru sebagai mediator sosial menjadi faktor penting dalam pembentukan perilaku dan nilai sosial anak.

Data wawancara dengan guru menunjukkan bahwa metode bermain peran juga membantu mengatasi masalah perilaku sosial tertentu. Sebelum penerapan metode ini, beberapa anak menunjukkan perilaku individualistik, seperti enggan berbagi alat bermain atau mendominasi kegiatan kelompok. Namun setelah beberapa kali kegiatan bermain peran, anak mulai memahami pentingnya bekerja sama dan menghormati peran

teman. Guru mencatat adanya peningkatan kemampuan komunikasi, keberanian berbicara, serta kesediaan anak untuk bergiliran dan saling mendengarkan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Novia & Nurhafizah, 2020) yang menemukan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan sikap sosial anak usia 5–6 tahun melalui interaksi kelompok dan pengalaman sosial langsung.

Selain itu, hasil dokumentasi menunjukkan perubahan nyata dalam catatan perkembangan harian anak. Pada awal observasi, hanya 40% anak yang menunjukkan perilaku sosial positif (seperti membantu teman, memberi salam, atau mau bergiliran). Namun pada akhir kegiatan, angka ini meningkat menjadi 85%. Hal ini menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam perilaku sosial anak. Anak juga mulai menunjukkan perilaku empatik, seperti menenangkan teman yang sedih, atau memberikan bantuan tanpa diminta. Fenomena ini memperkuat teori perkembangan sosial Erikson (1963) yang menyatakan bahwa masa kanak-kanak awal adalah fase “initiative vs guilt,” di mana anak belajar mengambil inisiatif sosial dan membangun rasa tanggung jawab melalui interaksi dengan orang lain (McLeod, 2025).

Pembahasan

Dalam pembahasan, metode bermain peran terbukti berperan sebagai media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan, yang secara alami menstimulasi kemampuan sosial anak. Kegiatan ini memungkinkan anak belajar melalui pengalaman langsung (learning by doing), sehingga nilai-nilai sosial tidak hanya dihafal tetapi juga dipraktikkan. Menurut (Hurlock, 2011), pengalaman sosial yang berulang melalui kegiatan bermain dapat mempercepat perkembangan moral dan sikap sosial anak karena anak belajar memahami akibat dari setiap tindakan dalam konteks sosial

Namun demikian, penelitian juga menemukan beberapa faktor yang memengaruhi keberhasilan penerapan metode ini. Faktor pendukung meliputi dukungan dari guru, ketersediaan media permainan, dan keterlibatan aktif anak. Sedangkan faktor penghambat muncul ketika anak sulit fokus atau belum memahami alur cerita permainan. Untuk mengatasinya, guru melakukan adaptasi dengan memperpendek durasi permainan dan menggunakan alat peraga yang menarik agar anak tetap antusias.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa metode bermain peran merupakan strategi pembelajaran efektif untuk mengembangkan sikap sosial anak usia dini. Aktivitas ini bukan hanya membantu anak memahami nilai sosial seperti empati dan tanggung jawab, tetapi juga membentuk dasar bagi perkembangan karakter di masa depan. Penelitian ini sejalan dengan hasil studi yang dilakukan oleh

(Rahman, 2022) yang menyimpulkan bahwa bermain peran mampu menumbuhkan perilaku prososial dan meningkatkan kemampuan komunikasi anak di lingkungan sekolah.

Dengan demikian, penerapan metode bermain peran di TK IT Peradaban Kayuagung tidak hanya berhasil meningkatkan sikap sosial anak secara signifikan, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif di tingkat pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru PAUD untuk menerapkan pendekatan serupa secara berkelanjutan dan sistematis dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK IT Peradaban Kayuagung, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran (*role-playing method*) terbukti efektif dalam mengembangkan sikap sosial anak usia 5-6 tahun. Melalui kegiatan bermain peran, anak belajar menempatkan diri dalam situasi sosial yang berbeda dan memahami nilai-nilai sosial seperti empati, tanggung jawab, kerjasama, serta komunikasi yang positif. Anak yang sebelumnya menunjukkan perilaku individualistik dan pasif mengalami perubahan menjadi lebih terbuka, kooperatif, serta mampu berinteraksi dengan teman sebaya secara baik.

Guru memiliki peran sentral dalam keberhasilan penerapan metode ini, yaitu sebagai perancang kegiatan, fasilitator pembelajaran, dan model perilaku sosial yang baik bagi anak. Penerapan metode bermain peran juga efektif karena menggunakan pendekatan belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*), di mana anak tidak hanya memahami konsep sosial secara teoritis, tetapi juga mempraktikkannya secara nyata dalam konteks permainan. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran menumbuhkan kesadaran sosial anak dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menghargai perbedaan, bekerja sama, serta mengekspresikan perasaan dengan cara yang tepat.

Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan metode bermain peran dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain dukungan guru, ketersediaan media permainan yang relevan, serta keterlibatan aktif anak selama kegiatan berlangsung. Meskipun demikian, terdapat pula hambatan seperti keterbatasan waktu dan variasi

konsentrasi anak selama bermain, yang dapat diatasi dengan strategi pembelajaran yang fleksibel dan kreatif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan menyenangkan untuk mengembangkan sikap sosial anak usia dini. Temuan ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan lembaga pendidikan anak usia dini untuk menerapkan metode serupa secara berkelanjutan dalam upaya pembentukan karakter dan penguatan pendidikan sosial-emosional anak sejak usia dini. Dengan demikian, kegiatan bermain peran tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga wahana pendidikan karakter yang berorientasi pada pembentukan generasi yang empatik, komunikatif, dan berakhlak sosial baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulina, C. N. (2015). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 59–69. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.73>
- B.Miles, M., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2016). Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook. In *Educacao e Sociedade* (Vol. 1, Issue 1).
- Creswell, J. W. (2018). Research Approaches and Designs Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. In *Research and Biostatistics for Nurses*. https://doi.org/10.5005/jp/books/13016_6
- Hurlock. (2011). *Developmental Psychology*, McGraw-Hill.
- Mcleod, S. (2025). Erik Erikson ' s Stages of Psychosocial Development. 1–37.
- Novia, I. F., & Nurhafizah. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080–1090.
- Rahman, R. &. (2022). metode bermain peran merupakan strategi pembelajaran efektif. *Jurnal Golden Age*, 6(1).
- Smits-van der Nat, M., van der Wilt, F., Meeter, M., & van der Veen, C. (2024). The Value of Pretend Play for Social Competence in Early Childhood: A Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 36(2), 1–26. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09884-z>
- Sugiyono. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Warisno, A., Anshori, M. A., & Hidayah, N. (2026). Islamic Education Management, Sufism, and Digital Literacy: An Interdisciplinary Approach. *Qubahan Academic Journal*, 6(1), 257–271.