JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)
Volume 9, Nomor 2, Juli 2026, pp. 504-510
ISSN 2599-2759 (online), 2614-4387 (print)
DOI: https://doi.org/10.31537/jecie.v9i2.3282

Peran Bermain Simbolik Terhadap Perkembangan Imajinasi Anak Usia 3-5 Tahun

Clevarisza Aulia Sansofa[1)], Dinda Dwi Andini[2,*)], Nadya Azzahra Salsabila Firdaus[3)], Budi Iskandar[4)]

[1, 2, 3, 4)] Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dadaha No.18, Tasikmalaya
[*)] Email corresponding author: dindadwiandini@upi.edu

Abstrak

Perkembangan imajinasi anak usia dini sering kali belum distimulasi secara optimal melalui pendekatan berbasis mekanisme neurokognitif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peran bermain simbolik terhadap perkembangan imajinasi anak usia 3-5 tahun. Penelitan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partiipatif dan wawancara semi terstruktur di TK Bina Bangsa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain simbolik melalui aktivitas bermain peran dan bermain balok bernarasi secara konsisten meningkatkan kreativitas, kelancaran berbicara, kepercayaan diri, dan kemampuan bercerita anak. Guru berperan multifungsional sebagai fasilitator sekaligus *diagnostician* responsif yang menentukan efektivitas stimulasi. Bermain simbolik terbukti menjadi strategi pedagogis berbasis neurosains yang mengoptimalkan perkembangan kognitif anak usia dini secara menyeluruh.

Kata kunci: *bermain simbolik, imajinasi anak, PAUD*

Abstract

The development of imagination in early childhood is often not optimally stimulated through approaches based on neurocognitive mechanisms. This study aims to describe the role of symbolic play in the development of imagination in children aged 3–5 years. The study employed a descriptive qualitative approach, using data collection techniques such as participant observation and semi-structured interviews at Bina Bangsa Kindergarten. The results indicate that symbolic play through role-playing and narrative block play consistently enhances children's creativity, fluency in speaking, self-confidence, and storytelling skills. Teachers play a multifunctional role as both facilitators and responsive diagnosticians who determine the effectiveness of stimulation. Symbolic play has proven to be a neuroscience-based pedagogical strategy that comprehensively optimizes the cognitive development of young children.

Keywords: *symbolic play, children's imagination, early childhood education*

PENDAHULUAN

Rentang usia tiga sampai lima tahun merupakan fase perkembangan yang secara ilmiah dikenal sebagai periode kritis dalam pembentukan struktur otak manusia. Pada fase ini, densitas koneksi sinaptik di korteks serebral mencapai puncaknya dan setiap stimulasi yang diterima anak berpotensi membentuk sirkuit neural yang akan memengaruhi fungsi kognitif jangka panjang anak (Hasmi dkk., 2020). Dalam perspektif neurosains pendidikan, periode ini bukan sekedar tahap transisi perkembangan saja, melainkan sebagai jendela kesempatan yang terbuka lebar bagi intervensi pedagogis yang tepat sasaraan. Menurut Diamond, dalam dua dekade terakhir pengalaman bermain yang bermakna pada anak usia dini tidak hanya berkontribusi pada perkembangan motorik dan sosial emosional anak saja, melainkan juga secara langsung

Copyright (c) 2026 JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education).
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

mempengaruhi pematangan struktur neural yang berkaitan dengan fungsi-fungsi kognitif tinggi seperti penalaran abstrak, pemecahan masalah, serta kapasitas imajinatif (Diamond, 2020). Di tengah pergeseran paradigma pendidikan anak usia dini yang semakin berorientasi pada pendekatan berbasis otak (brain-based learning), pemahaman mendalam mengenai mekanisme neurokognitif yang mendasari aktivitas bermain menjadi urgensi ilmiah yang tak dapat diabaikan.

Bermain merupakan aktivitas penting yang mendukung proses belajar dan perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain peran, anak memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman, gagasan, dan pemahamannya terhadap lingkungan sekitar melalui simbol-simbol yang diciptakan sendiri (Habiba & Kuswardani, 2021). Bermain simbolik dalam literatur intenasional dikenal juga sebagai pretend play, make believe play, atau imaginative play merupakan salah satu bentuk aktivitas bermain yang paling mencolok dan karakteristik pada anak usia prasekolah. Aktivitas ini melibatkan kemampuan anak untuk merepresentasikan objek, situasi, atau karakter secara mental dengan cara yang berbeda dari realitas fisiknya misalnya menggunakan balok kayu sebagai telepon, berpura-pura menjadi dokter, atau menciptakan narasi imajinatif yang melibatkan tokoh-tokoh fiktif. Menurut Wardani dan Suryani, kemampuan berpikir simbolik anak usia dini melibatkan representasi mental yang memungkinkan anak mengekspresikan imajinasi dan fantasinya ke dalam tindakan nyata yang bermakna (Wardani & Suryani, 2021). Lebih jauh, Iskandan dan Zulaeha (2022) berpendapat bahwa aktivitas bermain di PAUD terbukti efektif dalam menumbuhkan berpikir simbolik anak, khususnya ketika kegiatan tersebut didasarkan pada minat dan potensi yang dimiliki oleh masing-masing, serta memberi kebebasan bagi anak untuk mengekspresikan pemahaman dan kreativitasnya. Bermain simbolik mulai muncul sekitar usia 18-24 bulan, kemudian mengalami perkembangan yang pesat dan mencapai puncaknya antara usia 3 hingga 6 tahun, menjadikannya aktivitas yang secara khusus sesuai jenjang pendidikan anak usia dini (Creaghe & Kidd, 2021).

Fondasi teoritis yang mendasari pemahaman tentang bermain simbolik telah disampaikan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, meskipun keduanya memiliki pandangan yang berbeda terhadap fenomena tersebut namun keduanya saling melengkapi. Piaget memposisikan bermain simbolik sebagai manifestasi dari fungsi semiotic yang berkembangan pada tahap pra operasional yaitu ketika anak memahami bahwa satu benda dapat mewakili benda lain. Bermain simbolik mencerminkan kapasitas representasi mental anak yang sedang berkembang dan hubungan antara permainan simbolik dengan perkembangan bahasa merupakan dampak dari kemampuan simbolik seseorang pada umumnya (Creaghe & Kidd, 2021). Berbeda dengan Piaget, Vygotsky memandang bahwa bermain simbolik bukan sekedar cerminan tahap perkembangan yang sudah ada, melainkan sebagai fondasi perkembangan. Bagi Vygotsky, bermain menciptakan Zone of Proximal Development (ZPD) bagi anak, yakni suatu kondisi di mana anak berkembang satu level diatas kemampuan aktualnya. Dalam konteks bermain simbolik, anak belajar memisahkan makna dari objek nyata, mengembangan pemikiran abstrak, dan menginternalisasi norma-norma sosial melalui peran yang dimainkan. Pendekatan sosial ini mendapat dukungan yang menunjukkan bahwa interaksi komunikasi dalam bermain simbolik secara konsisten menghasilkan pertukaran komunikatif yang lebih kaya dibandingkan konteks bermain fungsional (Creaghe & Kidd, 2022).

Imajinasi merupakan salah satu kapasitas kognitif paling fundamental yang membedakan manusia dari makhluk lain, landasan neurologis manusia terbentuk sejak usia yang sangat dini. Dalam konteks perkembangan anak usia dini, imajinasi bukan sekedar kemampuan melamun atau berkhayal melainkan merupakan fungsi kognitif aktif yang melibatkan kemampuan membayangkan situasi yang tidak hadir secara langsung, menciptakan ide baru, dan menyusun berbagai pengalaman dalam bentuk baru. Ketika anak berpura-pura menjalankan sebuah restoran atau memainkan peran tertentu, sebenarnya anak sedang melatih kemampuan berpikir

kreatif, menyusun cerita, dan membedakan antara dunia nyata dan dunia imajinasi. Hashmi dkk (2020) menggunakan metode functional near-infrared spectroscopy (fNIRS) dan menemukan bahwa bermain simbolik mengaktivasi region prefrontal dan posterior superior temporal sulcus (pSTS) secara signifikan dua Kawasan otak yang erat kaitannya dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan sosial.

Kajian neurosains modern menunjukkan bahwa bermain simbolik bukan hanya aktivitas hiburan, tetapi juga latihan bagi otak anak. Teknologi neuroimaging memperlihatkan bahwa saat bermain simbolik, berbagai bagian otak anak bekerja secara aktif dan saling terhubung. Baten dkk (2020), mengungkapkan bahwa korteks prefrontal berperan dalam memori kerja, pengendalian diri, dan fleksibilitas berpikir, mengalami stimulasi yang cukup besar selama anak bermain. Bermain simbolik juga membantu perkembangan fungsi eksekutif yang penting bagi kesiapan belajar dan kemampuan beradaptasi sosial. Dalam permainan ini, anak belajar merencanakan tindakan, mengingat peran, menyesuaikan diri dengan ide teman bermain, dan menjaga fokus terhadap tujuan permainan. Hubungan antara bermain simbolik dan perkembangan bahasa juga menjadi perhatian penting dalam penelitian anak usia dini. Menurut Creaghe et al., bermain simbolik menciptakan situasi yang mendukung perkembangan bahasa anak karena anak lebih banyak berkomunikasi dan menggunakan bahasa yang lebih beragam (Creaghe & Kidd, 2021). Anak cenderung menggunakan kalimat cerita, percakapan imajinatif, dan negosiasi makna saat bermain simbolik. Pendapat lainnya yaitu menurut Lillard dkk (2022), yang menjelaskan bahwa permainan simbolik menjadi ruang yang mendukung perkembangan bahasa dan kemampuan sosial anak melalui interaksi dengan maupun teman bermain. Hal ini memperkuat pandangan bahwa lingkungan sosial dalam bermain memiliki peran besar dalam perkembangan kognitif anak.

Di Indonesia, perhatian terhadap perkembangan kognitif anak usia dini terus meningkat, terutama melalui lembaga PAUD. Kurikulum PAUD telah memasukkan kemampuan berpikir simbolik sebagai salah satu indikator perkembangan kognitif anak. Namun, pelaksanaan stimulasi berpikir simbolik di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan. Sakdiah & Mahyuddin (2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa keterbatasan interaksi sosial dan kesempatan bermain bersama menyebabkan perkembangan berpikir simbolik anak mengalami hambatan. Di sisi lain, kegiatan bermain seperti bernyanyi, bermain peran, dan aktivitas kreatif terbukti efektif membantu perkembangan kemampuan simbolik anak apabila pendidik mampu menyesuaikan kegiatan dengan kebutuhan potensi anak (Iskandar & Zulaeha, 2022). Meskipun telah banyak penelitian mengenai bermain simbolik, namun kajian yang menghubungkan neurosains dengan perkembangan imajinasi anak usia 3-5 tahun di lingkungan PAUD masih terbatas. Sebagian besar penelitian hanya membahas satu aspek tertentu seperti bahasa, kognitif, sosial emosional, atau neurofisiologis secara terpisah. Padahal perkembangan imajinasi anak sebenarnya terbentuk dari hubungan berbagai aspek tersebut secara bersamaan. Berdasarkan hasil studi Wardani & Suryana (2021) menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat membantu kemampuan berpikir simbolik anak, tetapi belum banyak yang membahas mekanisme otak yang mendasarinya. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif anak dalam berpikir simbolik di TK memberikan data deskriptif yang berharga, namun masih terbatas tanpa menelusuri mekanisme neurokignitif yang mendasarinya (Nurhusna dkk., 2025).

Pentingnya penelitian ini juga semakin terlihat di tengah perubahan pola bermain anak pada era digital. Penggunaan perangkat digital dan meningkatnya screen time membuat anak semakin jarang terlibat dalam permainan tradisional yang kaya interaksi sosial dan aktivitas simbolik. Hashmi dkk (2020), dalam penelitiannya menunjukkan bahwa boneka misalnya, tetap dapat melatih kemampuan sosial anak walaupun dilakukan sendiri. Temuan ini penting bagi pendidik PAUD dalam merancang lingkungan bermain yang mampu memberikan stimulasi optimal bagi perkembangan otak anak. Selain itu, kemampuan imajinasi yang

berkembang melalui bermain simbolik juga terbukti berpengaruh terhadap kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, fleksibilitas berpikir, hingga kesehatan mental anak di masa depan (Bergen, 2002; Carlson & White, 2013).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan peran permainan simbolik dalam perkembangan imajinasi anak-anak berusia 3–5 tahun. Dalam penelitian ini, peneliti mendeskripsikan fenomena yang terjadi secara alami di lapangan tanpa memanipulasi kondisi atau variabel tertentu (Moleong, 2021). Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang kaya dan kontekstual tentang bagaimana permainan simbolik berlangsung dan berkontribusi pada perkembangan imajinasi anak-anak dalam kehidupan sehari-hari mereka di lingkungan sekolah.

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Bina Bangsa dengan anak-anak berusia 3–5 tahun yang menunjukkan aktivitas permainan simbolik. Pemilihan subjek dilakukan melalui purposive sampling berdasarkan karakteristik anak-anak pada tahap praoperasional—fase di mana kemampuan bermain simbolik mulai berkembang (Piaget, 1962). Selain anak-anak sebagai subjek utama, guru juga dilibatkan sebagai peserta pendukung yang memberikan informasi tambahan mengenai perkembangan imajinatif anak-anak yang tidak diamati secara langsung oleh peneliti di lapangan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif dan wawancara semi-terstruktur. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas bermain simbolik anak-anak, bentuk-bentuk ekspresi imajinatif yang muncul, serta respons anak-anak selama aktivitas bermain. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan para guru untuk memperoleh informasi mengenai perkembangan imajinasi. Instrumen penelitian terdiri dari pedoman observasi dan pedoman wawancara.

Analisis data dalam studi ini menggunakan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang terdiri dari tiga tahap: pengkondensasian data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengkondensasian data dilakukan dengan menyortir dan merangkum data yang relevan dengan fokus penelitian, yang kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif sistematis untuk memastikan makna data dapat dipahami sepenuhnya. Kesimpulan ditarik berdasarkan interpretasi komprehensif terhadap data yang disajikan. Untuk memastikan validitas data, digunakan triangulasi sumber, yang melibatkan perbandingan data dari observasi dan wawancara dengan guru, serta pengecekan anggota (member checking) untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti selaras dengan informasi yang diberikan oleh informan (Lincoln & Guba, 1985).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman dan Penerapan Bermain Simbolik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru mendefinisikan bermain simbolik sebagai aktivitas berpura-pura menggunakan benda yang ada di kelas atau memainkan peran tertentu sehingga membantu anak memahami konsep melalui imajinasi. Kegiatan ini diterapkan hampir setiap hari dalam berbagai bentuk, terutama saat bermain bebas, bermain peran, dan bermain balok. Contoh aktivitas yang konsisten disebutkan antara lain bermain jual beli, dokter-dokteran, memasak, berpura-pura menjadi guru, serta bermain balok yang disertai narasi dan pemeranan dari bangunan yang dibuat anak. Pemahaman ini selaras dengan pandangan Iskandar dan Zulaeha (2022) yang menegaskan bahwa kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan anak untuk merepresentasikan imajinasi, fantasi, dan hal-hal dalam pikirannya menjadi hal yang nyata menurut anak, dan bahwa kemampuan ini menjadi dasar perkembangan kognitif pada jenjang selanjutnya. Dalam kerangka teori Piaget, bermain

simbolik berkembang pesat pada tahap praoperasional (usia 2–7 tahun), di mana anak mulai mampu menggunakan simbol untuk mewakili objek atau situasi lain. Sementara itu, Vygotsky memandang bermain simbolik sebagai ruang di mana anak mengembangkan zone of proximal development mereka melalui peran-peran yang lebih kompleks dari kemampuan aktualnya. Frekuensi penerapan yang hampir setiap hari mengindikasikan bahwa bermain simbolik tidak diperlakukan sebagai kegiatan pelengkap, melainkan sebagai strategi pedagogis inti sebuah praktik yang secara empiris terbukti mengoptimalkan stimulasi perkembangan anak secara menyeluruh. Meskipun demikian, aktivitas yang disebutkan guru masih cenderung mereplikasi peran-peran sosial yang familiar. Perlu diupayakan variasi yang mendorong anak menciptakan narasi orisinal yang murni lahir dari imajinasi mereka sendiri, bukan sekadar meniru kehidupan orang dewasa.

Dampak Bermain Simbolik terhadap Imajinasi dan Bahasa Anak

Guru secara konsisten menyatakan bahwa bermain simbolik sangat berpengaruh terhadap perkembangan imajinasi dan bahasa anak. Anak yang sering terlibat dalam kegiatan ini menjadi lebih kreatif, mampu berimajinasi secara bebas namun terarah, dan selalu terdorong untuk memiliki ide-ide baru sehingga pembelajaran tidak monoton. Perubahan yang terlihat secara nyata meliputi peningkatan kepercayaan diri, kelancaran berbicara, dan kemampuan bercerita yang lebih runtut dan terstruktur. Guru membedakan imajinasi yang berkembang baik dari yang masih perlu distimulasi berdasarkan kemampuan anak mengembangkan cerita, variasi peran yang dimainkan, serta kelancaran saat bermain dan berkomunikasi. sebuah latihan bahasa yang intensif, situasional, dan bermakna. Harianja, Siregar, dan Lubis (2023) menemukan bahwa bermain peran secara konsisten meningkatkan kemampuan berekspresi dan kepercayaan diri anak, dengan peningkatan dari 58% pada siklus pertama menjadi 83% pada siklus kedua. Temuan dalam penelitian ini lebih jauh memperlihatkan bahwa bermain balok yang kerap dianggap sebagai aktivitas motorik semata juga mengandung dimensi simbolik yang kuat karena anak tidak hanya membangun, tetapi juga bernarasi dan memerankan apa yang dibangunnya. Selain itu, permainan yang bersifat konstruktif seperti bermain balok dapat mendorong anak mengembangkan imajinasi dan kreativitasnya karena anak bebas menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan ide yang dimilikinya (Sylvani, Loita, & Aprily, 2024).

Peran dan Strategi Guru dalam Mendampingi Bermain Simbolik

Hasil wawancara menggambarkan bahwa guru menjalankan fungsi yang multidimensional: sebagai fasilitator yang menyiapkan lingkungan bermain, pengamat yang memantau perkembangan anak, pengarah responsif yang memberikan pertanyaan pancingan, sekaligus penegak aturan dasar yang menjaga kondusivitas bermain. Untuk menstimulasi anak yang kurang aktif, guru menggunakan strategi memberikan contoh, mengajak bermain bersama, dan menyediakan media yang menarik. Aturan dasar seperti bergiliran dan tidak berebut diterapkan, namun kebebasan berekspresi anak tetap sepenuhnya dijaga. Peran multifungsi guru ini sejalan dengan temuan Yusrilla dkk. (2025) dalam yang menemukan bahwa guru dalam kegiatan seni PAUD menjalankan peran sebagai motivator, fasilitator, mediator, pengajar, dan pendidik bahwa peran aktif yang multifungsi ini memiliki korelasi positif terhadap efektivitas pengembangan kemampuan anak. Mayar dkk. (2022) juga menegaskan bahwa kreativitas dan imajinasi anak berkembang optimal ketika guru mampu menciptakan ruang berekspresi yang bebas namun tetap bermakna. Strategi pemberian pertanyaan pancingan yang diterapkan guru dalam penelitian ini sejalan dengan konsep scaffolding Vygotsky: mendorong anak melangkah lebih jauh tanpa mengambil alih proses berpikirnya. Penelitian ini menemukan satu dimensi peran guru yang belum secara eksplisit dijabarkan dalam penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu fungsi diagnostik dari peran pengamat di mana observasi guru bukan sekadar pemantauan rutin, melainkan menjadi basis

untuk mengidentifikasi secara dini anak-anak yang memerlukan pendekatan stimulasi yang lebih personal dan spesifik. Dengan demikian, penelitian ini memodifikasi pemahaman tentang peran guru dalam bermain simbolik dari sekadar fasilitator menjadi fasilitator diagnostician yang responsif.

KESIMPULAN

Bermain simbolik terbukti memberikan peran yang signifikan dalam mengembangkan imajinasi anak usia 3-5 tahun di TK Bina Bangsa. Aktivitas seperti bermain peran dan bermain balok efektif meningkatkan kreativitas anak, kelancaran berbicara, dan kemampuan bercerita anak. Guru berperan multifungsional karena guru dapat berperan sebagai fasilitator, pengamat, dan diagnostician responsif yang menjadi kunci keberhasilan stimulasi. Perubahan perilaku anak yang terukur berupa peningkatan kepercayaan diri dan kekayaan narasi. Dengan begitu temuan ini dapat disimpulkan bahwa bermain simbolik bukan sekedar aktivitas hiburan, melainkan strategi pedagogis berbasis neurosains yang mengoptimalkan perkembangan kognitif pada anak secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Bergen, D. (2002). *The role of pretend play in children's cognitive development*. Early Childhood Research & Practice, 4(1).

Carlson, S. M., & White, R. E. (2013). *Executive function, pretend play, and imagination*. Dalam M. Taylor (Ed.), The Oxford Handbook of the Development of Imagination (hlm. 161–174). Oxford University Press.

Creaghe, N., Quinn, S., & Kidd, E. (2021). Symbolic play provides a fertile context for language development. *Infancy*, 26(6), 980–1010. https://doi.org/10.1111/infa.12422

Creaghe, N., & Kidd, E. (2022). Symbolic play as a zone of proximal development: An analysis of informational exchange. *Social Development*, 31(3), 615–631. https://doi.org/10.1111/sode.12592

Diamond, A. (2020). Executive functions: Insights into ways to help more children thrive. *Nature Reviews Neuroscience*, 21(9), 607–620. https://doi.org/10.1038/s41583-020-0342-4

Ditha, Y. A. M., Kartika, W. I., & Heriansyah, M. (2025). Optimalisasi Kemampuan Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Finger Painting. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(4), 1087–1092. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i4.6198

Habiba, S., & Kuswardani, H. (2021). Pengaruh bermain peran terhadap perkembangan sosial anak di Kelompok Bermain As-Shobier Wonojati Jenggawah Kabupaten Jember. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 1(2), 117–126. https://doi.org/10.31537/jecie.v1i2.455

Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159

Hashmi, S., Vanderwert, R. E., Price, H. A., & Gerson, S. A. (2020). Exploring the benefits of doll play through neuroscience. *Frontiers in Human Neuroscience*, 14, 560176. https://doi.org/10.3389/fnhum.2020.560176

Iskandar, & Zulaeha. (2022). Praktik bermain dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1). https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1493

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.

Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159

Iskandar, B., & Zulaeha, V. S. (2022). Praktik Bermain Dalam Menstimulasi Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia Dini. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 30–36. https://doi.org/10.31932/ve.v13i1.1493

Mayar, F., Natari, R., Cendana, H., Hutasuhut, B. R. S., Aprilia, S., & Nurhikmah, N. (2022). Peran Dongeng dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4600–4607. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2615

Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). PT Remaja Rosdakarya.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Nurhusna, T., Mulyadi, S., & Gandana, G. (2025). Kognitif anak dalam berpikir simbolik: Studi deskriptif tentang perkembangan anak usia 5–6 tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1593

Ortega-Quevedo, V., Gil-Puente, C., Ruz-Cárdenas, A., & Cañas-Balsera, A. (2024). Evaluation of the impact of symbolic play strategies on the development of executive functions in preschool children. *TPM – Testing, Psychometrics, Methodology in Applied Psychology*, 31(1), 1–20. https://doi.org/10.4473/TPM31.1.1

Piaget, J. (1962). Play, dreams and imitation in childhood. W. W. Norton & Company.

Sakdiah, H., & Mahyuddin, N. (2022). Identifikasi perkembangan berpikir simbolik anak usia dini dalam masa pandemi. *Aulad: Journal on Early Childhood,* 5(1), 41–48. https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.294

Sylvani, A. M., Loita, A., & Aprily, N. M. (2024). Manfat penggunaan media balok untuk anak usia dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(2), 425–431. https://doi.org/10.31537/jecie.v7i2.1472

Wardani, E. K., & Suryana, D. (2021). Permainan edukatif setatak angka dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1790–1798. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1857