

Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Kegiatan Bermain Peran Anak Usia 4-5 Tahun

Kholisfatul Khotimah¹, Mahendra Aswit Sandra Barata², Indah Kharismawati³
e-mail: kholisfatima2@gmail.com, mahendraanswit@gmail.com,
iindah.kharismawati@gmail.com

¹²³Program Studi PG Paud, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini melalui penerapan metode bermain peran di RA Miftahul Hidayah, Kecamatan Panti, Kabupaten Jember. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 anak berusia 4-5 tahun. Hasil penelitian pada Siklus I menunjukkan bahwa 55% anak mengalami peningkatan rasa percaya diri, tetapi hasil ini belum mencapai target keberhasilan sebesar 75%. Pada Siklus II, dilakukan perbaikan dengan memberikan bimbingan individual dan skenario bermain peran yang lebih variatif. Hasilnya, 75% anak menunjukkan peningkatan rasa percaya diri yang signifikan. Dengan demikian, metode bermain peran terbukti efektif dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak dan dapat diimplementasikan secara luas di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Pengembangan Percaya Diri, Metode Bermain Peran, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to enhance the self-confidence of early childhood students through the implementation of role-playing methods at RA Miftahul Hidayah, Panti District, Jember Regency. The research method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection phases. The research subjects were 20 children aged 4-5 years. Results in Cycle I indicated that 55% of the children showed increased self-confidence, but this result did not meet the target of 75% success. In Cycle II, improvements were made through individualized guidance and more varied role-playing scenarios. As a result, 75% of the children showed significant self-confidence enhancement. Thus, role-playing methods have proven effective in supporting the socio-emotional development of children and can be widely implemented in early childhood education settings.

Keywords: Self-Confidence Development, Role-Playing Methods, Early Childhood

Pendahuluan

Rasa percaya diri merupakan aspek penting dalam perkembangan psikososial anak usia dini (Wardani et al., 2021). Anak yang memiliki rasa percaya diri tinggi cenderung lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sosialnya, mampu berkomunikasi secara efektif, serta memiliki ketahanan mental yang baik dalam menghadapi tantangan (Sofiani et al., 2020). Pada usia 4-5 tahun, anak berada dalam tahap perkembangan yang sangat kritis, dimana mereka mulai mengeksplorasi dunia sosial mereka secara lebih intens. Interaksi sosial dengan teman sebaya, guru, dan orang tua sangat berperan dalam membentuk kepercayaan diri mereka (Saleh, 2018). Anak yang memiliki rasa percaya diri tinggi cenderung lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya, baik dalam konteks keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Aryaprasta & Riyadi, 2018). Di usia 4-5 tahun, anak mulai menunjukkan keberanian untuk berinteraksi dengan orang lain dan memulai hubungan sosial, tetapi tidak semua anak memiliki rasa percaya diri yang sama dalam menghadapi situasi baru. Pengembangan rasa percaya diri ini sangat penting untuk mendukung kesiapan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya dan untuk keberhasilan di masa mendatang (Masriani & Dina Liana, 2022).

(Utami et al., 2017) dalam jurnalnya yang membahas pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan rasa percaya diri pada anak prasekolah di PAUD Insan Harapan, Klaten, menemukan bahwa kegiatan bermain peran memiliki dampak positif terhadap perkembangan percaya diri anak. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui bermain peran, anak-anak menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi dengan teman sebaya, lebih berani dalam berbicara di depan kelompok, dan menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi sosial. Penelitian (Utami et al., 2017) mendukung pandangan ini, di mana ditemukan bahwa anak-anak yang terlibat dalam kegiatan bermain peran secara rutin menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menghadapi situasi sosial baru. Mereka lebih mampu mengekspresikan diri dan menunjukkan keberanian dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa di sekitarnya.

Dengan demikian, (Rachmi et al., 2023) terdapat kebutuhan untuk mengintegrasikan metode bermain peran dalam program pendidikan anak usia dini guna mendukung peningkatan rasa percaya diri anak. Hal ini tidak hanya akan memberikan dampak positif pada perkembangan sosial-emosional mereka, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan dan kehidupan sosial di masa depan. Menurut (Almeida et al., 2023), lingkungan pembelajaran yang mendukung perkembangan sosial-emosional anak sangat penting dalam meningkatkan rasa percaya diri, terutama melalui aktivitas bermain peran. Penelitian mereka menemukan bahwa ketika guru secara aktif terlibat dan memfasilitasi kegiatan bermain peran, anak-anak cenderung lebih percaya diri dalam mengambil inisiatif dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Lingkungan yang memberikan kesempatan untuk berimajinasi dan bereksplorasi mendorong perkembangan keterampilan sosial dan rasa percaya diri pada anak usia dini.

Penelitian ini juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif orang dewasa dalam menyediakan ruang yang aman bagi anak untuk mengekspresikan ide-ide mereka, yang pada gilirannya memperkuat kepercayaan diri dalam situasi sosial yang lebih kompleks. (Ismaiyah, 2022) dalam penelitiannya menyatakan kegiatan bermain peran merupakan metode yang efektif untuk mendukung pengembangan perilaku sosial emosional anak usia dini, terutama di masa pandemi. Penelitian ini merekomendasikan agar orang tua dan pendidik terus menerapkan kegiatan tersebut dalam situasi yang aman dan mendukung agar anak dapat belajar berinteraksi secara positif meskipun dalam kondisi terbatas. Dengan mempertimbangkan pentingnya rasa percaya diri dalam perkembangan sosial dan emosional anak, penelitian ini berfokus pada upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini melalui kegiatan bermain peran. Munculnya berbagai tantangan dalam lingkungan pendidikan saat ini memerlukan pendekatan yang inovatif dan efektif untuk membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan. Oleh karena itu, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini mencakup bagaimana kegiatan bermain peran dapat diimplementasikan secara efektif di lingkungan pendidikan dan dampaknya terhadap rasa percaya diri anak. Dengan pemahaman yang mendalam mengenai pengaruh positif dari bermain

peran, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pengajaran yang lebih baik dan menciptakan lingkungan yang mendukung bagi anak-anak dalam meraih kepercayaan diri mereka.

Metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk meningkatkan praktik pembelajaran di dalam kelas. PTK bertujuan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar dengan melibatkan guru dan siswa dalam suatu proses reflektif. Metode ini mencakup langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan dalam siklus yang berulang. Menurut (Arukinto, 2010), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu proses penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara mengidentifikasi masalah yang ada dalam praktik pengajaran. Dalam bukunya, Arukinto menjelaskan bahwa PTK melibatkan kolaborasi antara guru dan siswa dalam proses reflektif, sehingga keduanya dapat berkontribusi dalam menemukan solusi terhadap masalah yang dihadapi.

PTK terdiri dari beberapa langkah utama, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Setiap langkah ini saling berkaitan dan membentuk siklus yang berulang, memungkinkan guru untuk melakukan perbaikan secara berkesinambungan. Dengan menggunakan PTK, diharapkan guru dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Arukinto juga menekankan pentingnya refleksi dalam PTK, karena melalui proses ini, guru dapat menganalisis hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan dan merencanakan langkah-langkah perbaikan untuk siklus selanjutnya. Hal ini menjadikan PTK sebagai metode yang fleksibel dan dinamis, yang mampu merespons perubahan kondisi di dalam kelas.



Gambar 1. Siklus PTK (Arikunto, 2010:137)

Berdasarkan ilustrasi di atas, penelitian tindakan kelas ini meliputi empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Keempat langkah ini saling berhubungan membentuk satu siklus yang berulang dan berkelanjutan.

Penelitian ini dilakukan di RA Miftahul Hidayah, Kecamatan Panti, Kabupaten Jember, dengan metode pemilihan lokasi menggunakan teknik purposive sampling. Menurut Arikunto (2015:39), purposive sampling adalah metode pemilihan sampel yang didasarkan pada kriteria atau pertimbangan tertentu, sehingga lokasi penelitian dipilih dengan tujuan yang relevan dan bermanfaat. Penelitian ini melibatkan kelompok anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Hidayah untuk Tahun Ajaran 2023-2024, dengan jumlah partisipan sebanyak 20 anak yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa siklus yang setiap siklusnya meliputi empat langkah: (1) merancang tindakan; (2) melaksanakan tindakan; (3) melakukan observasi; dan (4) refleksi terhadap hasil yang diperoleh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi selama kegiatan bermain peran, sedangkan data kuantitatif dihitung dari persentase peningkatan rasa percaya diri anak. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan program dalam meningkatkan kepercayaan diri anak. Sedangkan rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Di mana:

- **P** = Persentase
- **f** = Frekuensi (jumlah anak yang mencapai kriteria atau target yang diinginkan)
- **N** = Jumlah total subjek (total anak yang diteliti)

Kriteria keberhasilan penelitian ini apabila minimal 70% dari seluruh anak telah mencapai kriteria percaya diri cukup baik. Kriteria tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh Arikunto (2015: 44), yang memiliki persentase sebagai berikut:

Jika memiliki kesesuaian 81-100% : sangat baik

Jika memiliki kesesuaian 61-80% : baik

Jika memiliki kesesuaian 41-61% : cukup

Jika memiliki kesesuaian 21-40% : kurang.

Jika memiliki kesesuaian 0-20% : kurang sekali

Hasil dan Pembahasan

1. Siklus I

Pada tahap ini, peneliti merancang kegiatan bermain peran yang terdiri dari tiga pertemuan. Setiap pertemuan memiliki tujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak melalui skenario bermain peran yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan anak usia 4-5 tahun. Peneliti menyiapkan berbagai skenario peran, seperti menjadi dokter, penjual, dan guru, serta alat bantu berupa kostum dan mainan pendukung. Instrumen observasi juga disiapkan untuk menilai peningkatan rasa percaya diri anak dari segi keberanian tampil, berbicara, dan partisipasi aktif.

Pelaksanaan kegiatan bermain peran dilaksanakan dalam tiga pertemuan sebagai berikut:

- a) Pertemuan 1: Anak-anak diperkenalkan pada konsep bermain peran. Setiap anak diberi kebebasan memilih peran, dan guru memberikan arahan tentang cara memainkan peran tersebut. Anak-anak mulai mengeksplorasi peran dalam kelompok kecil.
- b) Pertemuan 2: Anak-anak diberi kesempatan untuk memperdalam peran mereka. Mereka mulai tampil di depan kelas, dengan fokus pada meningkatkan rasa percaya diri dalam berbicara dan berinteraksi.
- c) Pertemuan 3: Anak-anak ditantang untuk tampil lebih mandiri dalam peran mereka, dengan penekanan pada keberanian tampil di depan kelas dan berinteraksi dengan teman-teman.

Pada setiap pertemuan, peneliti melakukan observasi untuk menilai peningkatan rasa percaya diri anak. Aspek-aspek yang diamati meliputi:

- a. Keberanian tampil di depan teman-temannya.
- b. Kemampuan berbicara dan menyampaikan peran.
- c. Partisipasi dalam kegiatan bermain peran.

Hasil observasi dari tiga pertemuan ini dicatat dan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil observasi dari tiga pertemuan, peneliti menemukan bahwa 11 dari 20 anak (55%) menunjukkan peningkatan rasa percaya diri. Hasil ini masih belum mencapai target minimal 75% yang

telah ditetapkan. Kendala yang ditemukan meliputi beberapa anak yang masih merasa canggung dan kurang berani untuk tampil di depan kelas. Oleh karena itu, refleksi ini menjadi dasar untuk perbaikan pada siklus II, yang akan melibatkan bimbingan individual dan skenario bermain peran yang lebih menarik.

Tabel 1 Hasil Penelitian pada Siklus I Kegiatan Bermain Peran

No	Nama Anak	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Peningkatan (%)	Keterangan
1	Aqilla Fariza	60	65	70	65%	Meningkat
2	Arbindra Resandiyah	50	55	60	55%	Meningkat
3	Fina Nailayul	40	50	55	48.33%	Meningkat sedikit
4	Muhammad Rega	45	55	60	53.33%	Meningkat sedikit
5	Nazril Ziyan	30	55	60	56.67%	Meningkat
6	Radif Saagara	40	50	50	40%	Meningkat sedikit
7	Robiatul Adawiyah	55	60	65	60%	Meningkat
8	Zelline Zenia	40	45	50	45%	Meningkat sedikit
9	Zelline Nuha	60	65	70	55%	Meningkat
10	Afifah Talita	35	45	50	45%	Meningkat sedikit
11	Zahra Fitriani	45	50	55	50%	Meningkat
12	Andhika Wibisono	30	35	40	33.33%	Meningkat sedikit
13	Rizky Alvaro	50	55	60	55%	Meningkat
14	Kaysa Nabila	45	50	55	45%	Meningkat sedikit
15	Rania Zahira	30	40	45	40%	Meningkat sedikit
16	Alvin Prasetya	55	60	65	60%	Meningkat
17	Natasya Aulia	40	50	55	48.33%	Meningkat sedikit
18	Dafa Arjuna	45	55	60	53.33%	Meningkat
19	Aisyah Putri	50	55	65	56.67%	Meningkat
20	Nabil Fadillah	40	50	50	40%	Meningkat sedikit
Rata-rata		44,25	52,25	57	55%	

Penjelasan Tabel: Peningkatan (%) dihitung dari rata-rata nilai anak dalam tiga pertemuan. Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata adalah

$$\text{Peningkatan (\%)} = \frac{\text{Pertemuan 1} + \text{Pertemuan 2} + \text{Pertemuan 3}}{3}$$

Hasil rata-rata keseluruhan dari peningkatan rasa percaya diri anak-anak di Siklus I adalah 55%, Tabel menunjukkan peningkatan rasa percaya diri setiap anak setelah mengikuti tiga pertemuan kegiatan bermain peran. Dengan Kesimpulan Dari hasil observasi Siklus I, sebanyak 55% dari 20 anak menunjukkan peningkatan rasa percaya diri. Namun, hasil ini masih berada di bawah target keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75%. Perbaikan dan penyesuaian akan dilakukan di Siklus II untuk mencapai target yang diharapkan.

2. Siklus II

Setelah melakukan refleksi pada hasil Siklus I, peneliti melaksanakan perbaikan pada Siklus II untuk mencapai target peningkatan rasa percaya diri anak sebesar 75%. Perbaikan yang dilakukan meliputi bimbingan individual yang lebih intensif serta penggunaan skenario bermain peran yang lebih variatif dan menarik bagi anak-anak. Pada tahap ini, kegiatan bermain peran masih dilaksanakan dalam

tiga pertemuan, dengan setiap pertemuan difokuskan pada peningkatan keberanian tampil di depan kelas, kemampuan berbicara, serta partisipasi aktif anak dalam skenario yang telah disiapkan. Observasi pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada rasa percaya diri anak, di mana 15 dari 20 anak (75%) berhasil menunjukkan peningkatan yang diharapkan.

Setelah dilaksanakan kegiatan bermain peran di Siklus II dengan tiga pertemuan, observasi menunjukkan bahwa 15 dari 20 anak (75%) mengalami peningkatan rasa percaya diri. Beberapa anak yang sebelumnya canggung mulai menunjukkan keberanian untuk tampil berbicara di depan teman-temannya. Selain itu, aktivitas bermain peran dengan alat bantu yang lebih variatif turut meningkatkan partisipasi anak-anak dalam kelompok.

Aspek-aspek yang diamati selama Siklus II adalah:

1. Keberanian tampil di depan kelas.
2. Kemampuan berbicara dalam memainkan peran.
3. Partisipasi aktif dalam kegiatan bermain peran.

Perbaikan yang dilakukan seperti bimbingan individual dan peningkatan kualitas skenario peran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak-anak.

Tabel 2 Hasil Penelitian pada Siklus II Kegiatan Bermain Peran

No	Nama Anak	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Peningkatan (%)	Keterangan
1	Aqilla Fariza Arbindra	70	75	80	75%	Meningkat
2	Resandiya	65	70	75	75%	Meningkat
3	Fina Nailayul Muhammad	60	65	70	65%	Meningkat
4	Rega	70	75	80	75%	Meningkat
5	Nazril Ziyen	75	80	85	80%	Meningkat
6	Radif Saagara Robiatul	70	75	80	75%	Meningkat
7	Adawiyah	75	80	85	80%	Meningkat
8	Zelline Zenia	65	70	75	70%	Meningkat
9	Zelline Nuha	70	75	80	75%	Meningkat
10	Afifah Talita	65	70	75	70%	Meningkat
11	Zahra Fitriani Andhika	70	75	80	75%	Meningkat
12	Wibisono	70	75	85	80%	Meningkat
13	Rizky Alvaro	70	75	80	75%	Meningkat
14	Kaysa Nabila	65	70	75	70%	Meningkat
15	Rania Zahira	70	75	80	75%	Meningkat
16	Alvin Prasetya	70	75	85	80%	Meningkat
17	Natasya Aulia	65	70	75	70%	Meningkat
18	Dafa Arjuna	70	75	80	75%	Meningkat
19	Aisyah Putri	70	75	85	80%	Meningkat
20	Nabil Fadillah	65	70	75	70%	Meningkat
Rata-rata		68,5	73,5	79,25	75%	

Peningkatan hasil Siklus II mencapai target yang ditetapkan yaitu 75%, menunjukkan bahwa metode yang diterapkan efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri dan partisipasi anak dalam kegiatan bermain peran. Untuk memudahkan pemahaman dan pembacaan, hasil penelitian dideskripsikan terlebih dahulu, dilanjutkan bagian pembahasan. Subjudul hasil dan subjudul pembahasan disajikan terpisah. Bagian ini harus menjadi bagian yang paling banyak, minimum 50%

dari keseluruhan badan artikel.

Pada penelitian ini, terdapat dua siklus yang dilakukan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak-anak melalui kegiatan bermain peran. Siklus I bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas awal kegiatan bermain peran dalam meningkatkan rasa percaya diri, sedangkan Siklus II merupakan tindak lanjut dari refleksi hasil Siklus I dengan beberapa perbaikan yang lebih difokuskan. Siklus I dimulai dengan tiga pertemuan di mana anak-anak diberi kebebasan memilih peran yang sesuai dengan minat mereka. Dalam kegiatan ini, disiapkan alat bantu seperti kostum dan mainan untuk mendukung peran yang dimainkan. Berdasarkan hasil observasi, hanya 55% anak yang menunjukkan peningkatan rasa percaya diri. Beberapa anak masih merasa canggung, terutama dalam tampil di depan teman-temannya. Kendala ini menyebabkan keterbatasan partisipasi aktif pada sebagian anak, yang berdampak pada hasil yang belum mencapai target keberhasilan sebesar 75%.

Siklus II dilaksanakan setelah refleksi dan perbaikan dari Siklus I. Perbaikan yang dilakukan mencakup bimbingan individual yang lebih intensif dan variasi skenario bermain peran yang lebih menarik dan kreatif, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi anak-anak dalam berpartisipasi aktif. Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana 75% anak berhasil menunjukkan peningkatan rasa percaya diri yang sesuai dengan target yang ditetapkan. Anak-anak yang sebelumnya mengalami kesulitan menjadi lebih berani tampil di depan teman-temannya, dan alat bantu bermain yang lebih variatif juga terbukti mampu meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan.

Perbaikan yang diterapkan pada Siklus II berhasil mengatasi kendala-kendala yang muncul pada Siklus I, khususnya dalam hal keberanian tampil dan interaksi sosial. Pembelajaran melalui bermain peran tidak hanya berdampak pada keberanian anak-anak untuk tampil, tetapi juga meningkatkan kemampuan berbicara dan partisipasi mereka dalam kelompok.



Gambar 1 Diagram Batang hasil dari siklus I dan II

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dengan bimbingan yang tepat dan alat bantu yang variatif efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri anak-anak. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa strategi yang diterapkan berhasil mencapai target yang telah ditetapkan.

Melalui penerapan kegiatan bermain peran selama dua siklus, siswa di RA Miftahul Hidayah mengalami peningkatan yang signifikan dalam aspek rasa percaya diri. Hasil dari Siklus I menunjukkan bahwa 55% siswa mengalami peningkatan, sementara pada Siklus II, hasil ini meningkat menjadi 75%. Metode bermain peran yang dilakukan secara variatif, melibatkan peran-peran seperti dokter, guru, dan penjual, serta menggunakan alat bantu seperti kostum dan mainan, berhasil menarik minat anak-anak dan membuat mereka lebih percaya diri dalam berpartisipasi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kegiatan bermain peran terbukti memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia 4–5 tahun. Anak-anak yang sebelumnya menunjukkan sikap pemalu, enggan berbicara di depan umum, atau takut melakukan interaksi sosial, mulai menunjukkan keberanian untuk tampil, berbicara, serta mengambil peran dalam kelompok (Paggama et al., 2023). Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi berbagai peran sosial yang ada di lingkungan mereka, seperti menjadi dokter, guru, ibu rumah tangga, atau petugas keamanan (Sari & Yulsyofriend, 2020). Melalui peran-peran tersebut, anak mendapatkan pengalaman simbolik dan emosional yang membantu mereka membangun konsep diri positif serta meningkatkan keyakinan terhadap kemampuannya.

(Utami & Hanafi, 2018) Secara teoritis, hasil ini selaras dengan pandangan yang menyatakan bahwa bermain peran merupakan salah satu bentuk permainan simbolik yang berperan penting dalam perkembangan kognitif dan sosial anak. Bermain peran juga menjadi wahana efektif untuk memperluas Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) anak, di mana mereka belajar berinteraksi dalam lingkungan sosial yang terstruktur. Selain itu, menurut (Nikmah et al., 2022), anak usia 4–5 tahun berada pada tahap perkembangan psikososial “inisiatif vs rasa bersalah”, di mana mereka mulai mengambil inisiatif dalam berbagai aktivitas sosial. Bermain peran menjadi media yang memungkinkan anak mengambil inisiatif tanpa merasa takut akan kegagalan, sehingga kepercayaan diri mereka pun tumbuh secara alami (Zahrotunnisa & Rukhiyah, 2019).

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa bermain peran berdampak positif terhadap peningkatan rasa percaya diri dan kemampuan sosial-emosional anak usia dini. Misalnya, studi oleh (Nikmah et al., 2022) menunjukkan bahwa anak yang rutin mengikuti aktivitas bermain peran cenderung lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan lebih aktif dalam kegiatan kelompok. Temuan ini menunjukkan konsistensi bahwa bermain peran dapat menjadi pendekatan pedagogis yang efektif dalam pengembangan karakter anak, khususnya rasa percaya diri.

Selama proses pelaksanaan kegiatan, beberapa faktor pendukung juga turut berperan, seperti keterlibatan aktif guru dalam membimbing permainan, tersedianya alat dan properti bermain yang memadai, serta suasana kelas yang aman dan menyenangkan. Faktor-faktor tersebut menciptakan lingkungan yang mendukung anak untuk bebas berekspresi dan berkreasi. Namun demikian, terdapat pula beberapa kendala yang dihadapi, seperti adanya anak yang kurang terbiasa bermain secara berkelompok atau memiliki kesulitan dalam memahami peran yang diberikan. Kendala ini dapat diminimalisasi melalui pendekatan bertahap, pemberian contoh, serta penguatan positif secara konsisten oleh guru (Sriyanti & Pratiwi, 2022).

Secara praktis, temuan ini memberikan implikasi penting bagi pendidikan anak usia dini. Guru dan tenaga pendidik diharapkan dapat mengintegrasikan kegiatan bermain peran secara rutin dan terencana dalam kurikulum pembelajaran. Kegiatan ini tidak hanya bermanfaat untuk mengembangkan rasa percaya diri anak, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan bahasa, imajinasi, empati, serta keterampilan sosial anak secara menyeluruh. Selain itu, peran orang tua juga sangat penting dalam mendorong anak untuk berekspresi dan percaya diri di lingkungan rumah melalui permainan simbolik yang serupa.

Simpulan (Penutup)

Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa upaya meningkatkan rasa percaya diri melalui kegiatan bermain peran pada anak usia 4-5 tahun di RA Miftahul Hidayah, Kecamatan Panti telah menunjukkan hasil yang signifikan. Pada Siklus I, peningkatan rasa percaya diri anak mencapai 55% dari 20 anak yang diamati. Meskipun hasil ini masih berada di bawah target keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%, metode bermain peran terbukti efektif dalam mendorong anak-anak untuk lebih berani berbicara dan berpartisipasi aktif. Setelah melakukan perbaikan dan penyesuaian pada Siklus II, peningkatan rasa percaya diri mencapai target yang ditetapkan, yakni 75%. Perbaikan yang dilakukan antara lain meliputi bimbingan individual yang lebih intensif serta penggunaan skenario bermain peran

yang lebih variatif dan menarik bagi anak-anak. Dengan demikian, metode bermain peran terbukti mampu membantu anak-anak mengatasi rasa takut dan canggung, serta meningkatkan keberanian mereka dalam berbicara dan berinteraksi dengan teman-temannya

Daftar Pustaka

- Almeida, B. F. P. de, Mesquita, I., & Bravo, R. B. (2023). USE OF SOCIAL NETWORKS IN CHILDHOOD: Impacts on development in second and third childhood. *International Journal of Human Sciences Research*, 3(13), 2–12. <https://doi.org/10.22533/at.ed.55831323190410>
- Aryaprasta, I. G. K., & Riyadi, A. R. (2018). Model Pembelajaran Tari Kreatif untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *GOLDEN AGE: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. <https://doi.org/10.29313/ga.v2i1.3864>
- Ismayyah, N. (2022). Pengembangan Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran di Masa Pandemi. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 38–47. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i1.5543>
- Lainnya, L. (2010). *Mau akses jurnal yang dilanggan UNY dari rumah ? Klik Disini !*
- Masriani, M., & Dina Liana. (2022). Optimalisasi Pengembangan Percaya Diri pada Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.475>
- Nikmah, F., Izzati, U. A., & Darminto, E. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.487>
- Paggama, A. A., A. Rezky Nurhidaya, & Sadaruddin. (2023). Literature Review Implementasi Bermain Peran untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak di TK. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2139>
- Rachmi, T., Dewi, N. F. K., & Astuti, C. F. (2023). OPTIMALISASI KEMAMPUAN MENYIMAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA DINI. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31000/ceria.v12i1.9137>
- Saleh, G. (2018). Pengaruh Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. *MEDIUM*. [https://doi.org/10.25299/medium.2018.vol6\(2\).2411](https://doi.org/10.25299/medium.2018.vol6(2).2411)
- Sari, M., & Yulsyofriend. (2020). Pengintegrasian Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusi*.
- Sofiani, I. K., Mufika, T., & Mufaro'ah, M. (2020). Bias Gender dalam Pola Asuh Orangtua pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.300>
- Sriyanti, S., & Pratiwi, E. S. (2022). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI BA NURUL HIDAYAH SUMBERAGUNG KEPOHBARU BOJONEGORO. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*. <https://doi.org/10.46773/al-athfal.v3i1.406>
- Utami, R. W. T., & Hanafi, M. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten. *Jurnal Keperawatan Soedirman*. <https://doi.org/10.20884/1.jks.2017.12.2.694>
- Utami, R. W. T., Hanafi, M., & Kriswoyo, P. G. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) Di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten. *The Soedirman Journal of Nursing*, 12(2), 84–92.
- Wardani, I. K., Hafidah, R. ., & Dewi, N. K. (2021). Hubungan antara Peran Guru dengan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i4.54845>
- Zahrotunnisa, Z., & Rukhiyah, Y. (2019). Upaya Meningkatkan Percaya Diri Melalui Bermain Peran Makro Pada Anak Usia 5-7 Tahun. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31000/ceria.v8i1.1172>