



## Implementasi Bermain Peran Makro dalam Meningkatkan Self Confidence pada Usia Prasekolah

Riza Marita<sup>1</sup>, Sunimaryanti<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup> STITNU Sakinah Dharmasraya, Indonesia

Received: June 25<sup>th</sup>, 2025; Revised: July 10<sup>th</sup>, 2025; Accepted: July 23<sup>rd</sup>, 2025; Published: July 29<sup>th</sup>, 2025

### Abstrak

Self confidence merupakan suatu hal yang perlu distimulasi sejak usia dini tepat sebelum anak memasuki usia sekolah dasar. Hal ini menjadi penting karena self confidence adalah hal dasar anak dalam menempuh Pendidikan di kehidupan berikutnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pentingnya memupuk *self confidence* pada anak. Ada beberapa langkah bermain peran yang diimplementasikan dalam penelitian ini yaitu menetapkan tema, menceritakan isi cerita kepada anak, menentukan peran anak sesuai karakter, memberi waktu kepada anak untuk memahami karakter peran masing-masing, menentukan kostum untuk pemeran yang dimainkan, serta guru memberikan arahan dan saran kepada anak untuk menggunakan kalimat yang sopan dan mudah dimengerti. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Untuk teknik analisis data menggunakan Miles dan Huberman dengan subjek penelitian sebanyak 17 orang anak dengan rentang usia 5-6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan diri anak sudah meningkat secara signifikan setelah dilakukan intervensi. Selama penelitian dilakukan subjek penelitian belum sepenuhnya memenuhi aspek kepercayaan diri. Namun setelah dilakukan kegiatan bermain peran dengan tema pekerjaan maka anak perlahan-lahan mulai mengembangkan kepercayaan dirinya. Sehingga disimpulkan bahwa kepercayaan diri anak dapat distimulasi melalui berbagai hal dan faktor salah satunya menggunakan kegiatan bermain peran. Temuan implikasi penelitian ini penting bagi anak dan terutama untuk guru dalam pengembangan program pendidikan dan implementasinya pada anak yang dapat meningkatkan kepercayaan diri anak.

**Kata kunci:** metode bermain peran, *self confidence*, usia prasekolah

### Abstract

Self-confidence needs to be stimulated from an early age, just before children enter elementary school. This is important because self-confidence is fundamental for children's future education. This study aims to obtain information regarding the importance of fostering self-confidence in children. Several steps in role-playing were implemented in this study, including determining the theme, telling the story to the children, determining the children's roles according to the characters, giving children time to understand each character's character, determining costumes for the actors being played, and teachers providing guidance and advice to the children on using polite and easy-to-understand sentences. This study used a descriptive qualitative method. For data analysis, Miles and Huberman were used, with 17 children aged 5-6 years as subjects. The results showed that children's self-confidence had increased significantly after the intervention. During the study, the subjects had not yet fully achieved the self-confidence aspect. However, after role-playing activities with a work theme, the children slowly began to develop their self-confidence. Therefore, it is concluded that children's self-confidence can be stimulated through various things and factors, one of which is using role-playing activities. The findings of this research are important for children and especially for teachers in developing educational programs and their implementation in children that can increase children's self-confidence increased.

**Keywords:** role play, self confidence, preschool age

Copyright (c) 2025 Riza Marita, Sunimaryanti

\* Correspondence Address:

Email Address: ghazalisuni@gmail.com

## A. Pendahuluan

Bermain peran merupakan sebuah metode pembelajaran menyenangkan bagi anak usia dini. Hal ini dikarenakan kegiatan ini melibatkan sekelompok anak. Sehingga antara anak satu dan anak lain dapat saling menjalin interaksi (Sayekti et al., 2022). Manfaat bermain bagi anak usia dini begitu banyak salah satunya adalah "untuk menstimulasi perkembangan yang sesuai dengan tahapan usianya mulai dari perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik hingga Bahasa dan sosial emosional". Kegiatan bermain peran adalah metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak karena menyediakan akses yang luas bagi anak untuk dapat memperluas semua imajinasi dan ide mereka ke dalam bentuk peranan sebuah tokoh yang dapat dimainkan dengan begitu serupa atau sama (Aina, 2018). Tidak hanya itu (Sartinah & Hidayah, 2023) juga mendeskripsikan bahwa bermain peran suatu metode yang dalam pelaksanaannya setiap siswa atau anak akan memperoleh tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu hal baik yang bersifat pribadi ataupun social yang di dalamnya terdapat suatu permasalahan sehingga peserta didik dapat memecahkan persoalan yang muncul kelak dalam kehidupan sosialnya. Kegiatan bermain peran merupakan salah satu kegiatan alternatif yang dapat dipilih oleh guru untuk dapat mengajak anak terlibat lebih aktif dalam penggunaan bahasa.

Bermain peran makro adalah kegiatan yang melibatkan anak memainkan peran wayang (Sholichah, 2018). Selanjutnya bermain peran makro dapat juga didefinisikan sebagai salah satu bentuk kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan menjadi seperti tokoh dan menggunakan alat berukuran besar yang sesungguhnya untuk memperoleh peran yang sesuai karakter (Rahmawati et al., 2019) dan juga dapat mengembangkan kemampuan bahasanya dengan baik (Hamidah, Siwiyanti, 2020) karena kegiatan bermain peran tidak terlepas dari pemakaian lisan yang aktif oleh anak (Srininta et al., 2024). Kegiatan bermain peran menjadi salah satu cara bagi pendidik dalam menyajikan dan mempresentasikan materi pengajaran dengan baik dalam segi pengalaman dan pembelajaran (Lestari & Salim, 2023). Kegiatan bermain peran dapat memunculkan ide kreatifnya disamping terstimulasinya perkembangan bahasa juga menstimulasi kepercayaan diri (Yunari, 2018).

Teknik metode bermain peran ini dapat mengurangi rasa was-was atau gerogi. Guru harus mengajarkan siswanya bagaimana tampil di depan kelas bisa percaya diri dan tidak merasa canggung. Hal inilah yang menjadikan metode ini sebagai bentuk peran utama guru dalam membantu peserta didik untuk dapat memberikan respon yang baik yang sesuai dengan arahan jalan cerita. Permasalahan kepercayaan diri disebabkan oleh dua hal yakni faktor internal seperti kondisi psikologis dan mental dan faktor eksternal seperti lingkungan rumah, masyarakat dan sekolah (Wardani et al., 2021).

Kepercayaan diri anak yang rendah dapat mengakibatkan pencapaian hasil belajar yang melambat. Ketidakpercayaan diri ini yang mengakibatkan anak sulit untuk mampu beradaptasi dengan baik dengan lingkungan sekitar. Anak juga sulit untuk berkarya dan berkreasi, berkomunikasi dan bersosialisasi (Ginting, 2023). Sehingga dapat dikatakan bahwa kepercayaan diri merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk distimulasi bagi peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut alternatif yang diberikan guru adalah dengan meningkatkan kemampuan percaya diri anak guna untuk memperbaiki hasil belajar. Salah satu kegiatan yang dapat dikenalkan oleh guru adalah dengan menggunakan metode bermain peran (Amirah & Liansari, 2023).

Bermain peran sebelumnya telah digunakan dalam sebuah penelitian Riiza dan Junita dengan judul penelitian Efektifitas bermain peran terhadap kepercayaan diri anak usia dini. (Yunifia & Wardhani, 2023). Perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan rancangan riset Quasi Eksperimental Design dengan tipe Non Equivalent Contrl Group Design. Sementara pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan sampel sebanyak 17 orang anak dalam satu kelas. Penelitian lain juga

telah dilakukan oleh (Asiyah, 2024) dengan menggunakan metode pembelajaran show and tell. Perbedaannya terletak pada pendekatan yang digunakan.

Pada kasus yang peneliti temukan di lembaga PAUD diperoleh data bahwa anak-anak tidak memiliki rasa percaya diri yang baik. Contohnya ketika ibu guru meminta anak untuk maju ke depan untuk mengulangi kembali cerita yang telah disampaikan masih ada anak yang malu untuk mengikuti arahan, kurangnya komunikasi antara satu anak dengan anak lain yang mengakibatkan anak menjadi malu dan takut untuk melakukan interaksi dengan teman sebaya ataupun dengan gurunya, selain itu anak juga malu untuk mengemukakan pendapatnya ketika berada di dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik melakukan implementasi metode bermain peran makro sebagai bentuk usaha dalam menguasai materi pembelajaran Dengan demikian *self confidence* anak baik dalam melakukan interaksi dengan teman sebaya dan dalam kegiatan belajar mengajar dapat terjadi secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya

## B. Tinjauan Pustaka

Salah satu kegiatan menyenangkan yang dilakukan anak tanpa merasa terbebani sedikit pun adalah bermain. Anak tidak peduli dengan hasil dari sebuah permainan, tetapi anak mengutamakan proses sebuah dari permainan yang sedang dilakukannya. Bermain tidak hanya saja kegiatan yang dianggap untuk melepas Lelah, tetapi bagi anak bermain merupakan kegiatan untuk menyalurkan energi mereka yang berlebihan(Yuliantin, 2019).

Menurut teori sosial kognitif yang dikemukakan oleh Bandura menjelaskan bahwa percaya diri merupakan hal yang sangat penting yang berfungsi untuk memotivasi anak dalam pembelajaran yang sedang diikuti(Kurniasih et al., 2021). Kepercayaan diri pada anak perlu distimulasi sejak anak mulai memasuki usia prasekolah. Dengan demikian anak tidak mudah takut untuk mencoba hal baru di dalam hidup(Ayu, 2017). Bagi sebagian orang kepercayaan diri sering disalah artikan sebagai suatu hal yang dibawa sejak lahir, namun kenyataannya kepercayaan diri bukanlah sesuatu yang dibawa sejak lahir melainkan bisa distimulasi sejak usia dini tergantung pola asuh orang tua atau pengasuh(Dewi & Watini, 2022). Percaya diri yang dimiliki oleh seorang anak sangat bergantung kepada cara orang dewasa memperlakukannya di masa kecil. Oleh karena itu penting untuk memberikan stimulasi yang tepat kepada anak(Wahyuni & Nasution, 2017).

Percaya diri dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal seperti dukungan dan motivasi dari orang sekitar anak seperti teman sebaya dan guru sementara faktor internal yaitu dorongan dan kemauan dari diri anak pribadi (Agatha & Hazim, 2024). Dalam mengekspresikan kepercayaan dirinya anak perlu disediakan ruang bebas (Fajriani & Kurnia, 2020) untuk berkreasi yang dapat memberikan kesempatan dan akses untuk eksplorasi kegiatannya secara mandiri(Trecy Rosefine et al., 2024). Ada beberapa manfaat dari percaya diri bagi anak adalah anak dapat melakukan sosialisasi dengan teman sebaya dengan mudah tanpa tekanan dan hambatan, anak dapat melihat dan memandang dirinya secara positif, anak siap untuk menghadapi tantangan yang diberikan(Kebudayaan, 2017).

Ada beberapa langkah implementasi bermain peran makro pada anak usia dini yaitu perekrutan, persiapan, pelatihan, aktivitas utama dan penutup. Pelatihan menjadi aspek paling penting dalam tahap pelaksanaan karena hal ini akan menjadi titik keberhasilan anak dalam menmaham karakter yang dimainkan(Sari et al., 2024). Sementara itu dalam penelitian lain disebutkan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebelum mengimplemetasikan kegiatan bermain peran yaitu sebelum kegiatan dimulai guru dan anak menetapkan tema, menceritakan isi cerita kepada anak, menentukan peran anak sesuai karakter, memberi waktu kepada anak untuk memahami karakter peran masing-masing,

menentukan kostum untuk pemeran yang dimainkan, serta guru memberikan arahan dan saran kepada anak untuk menggunakan kalimat yang sopan dan mudah dimengerti (Cleviandra et al., 2025). Lebih lanjut (Qodari et al., 2022) juga menjelaskan ada beberapa langkah dalam melakukan kegiatan bermain peran yaitu pengenalan masalah yang akan dilakukan, guru dan anak memilih peran, mengatur tempat dan alur, menyiapkan observasi kegiatan serta implementasi dilakukan yang kemudian ditutup dengan evaluasi oleh anak dan temannya maupun anak dan guru.

### C. Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Adapun definisi dari penelitian ini yaitu memahami permasalahan yang ada dalam kehidupan. Pada dunia pendidikan, pendekatan kualitatif sering kali diakitkan dengan berbagai penilaian yang dapat diukur melali berbagai hal seperti sikap, pendapat dan perilaku yang ditemui dalam kehidupan sosial bermasyarakat (Kamil et al., 2023). Pendekatan kualitatif merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan data berupa kata-kata atau uraian secara lebih rinci yang diperoleh melalui subjek penelitian (Asriyani et al., 2023). Adapun subjek penelitian berjumlah berjumlah 17 orang dengan rentang usia 5-6 tahun di RA Aisyiyah Koto Tinggi Kecamatan Koto Besar Kabupaten Dharmasraya. Dalam mengumpulkan data penelitian ada beberapa dokumen yang disiapkan oleh peneliti yaitu panduan wawancara dan pedoman observasi untuk mengukur kemampuan self confidence.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sementara itu analisis data menggunakan teknik dari Miles dan Huberman (Kamil et al., 2024). Yaitu triangulasi sumber dimana peneliti membandingkan data dari berbagai sumber dengan perolehan informasi di lapangan.

**Tabel 1. Indikator Percaya Diri**

Variabel	Indikator
<i>Self confidence</i>	Berkegiatan tanpa rasa ragu
	Membuat Keputusan diri sendiri
	Tampil percaya diri di depan umum
	Mengemukakan pendapat dan bertanya

*Sumber: Kemendikbud, 2018*

Langkah-langkah bermain yaitu menetapkan tema yang akan diangkat bersama dengan anak. tema yang akan diangkat dapat didiskusikan dengan anak sehingga anak pun terlibat aktif di dalamnya, selain itu guru juga dapat menentukan karakter masing-masing anak. Selanjutnya guru dapat menceritakan lebih detail mengenai konteks cerita yang akan diperankan. Guru juga dapat langsung membagi peran anak yang akan dimainkan di depan kelas dengan demikian tiap anak diajak untuk mendalami karakter yang telah dipilih. Kemudian guru memberikan anak waktu untuk mendiskusikan peran yang akan dimainkan sehingga anak dapat mendalami karakter masing-masing. Guru juga dapat memberikan arahan dan saran selama kegiatan berlangsung agar anak menggunakan Bahasa yang sopan dan mudah di pahami.

### D. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh data bahwa melalui metode bermain peran makro dapat meningkatkan self confidence anak selama kegiatan pembelajaran. Tema kegiatan pertama adalah pekerjaan dengan subtema dokter. Tema yang diambil disesuaikan dengan kegiatan yang telah dilalui anak dalam kehidupan sehari-hari sehingga anak mudah untuk mendalami peran yang dipilih (Nurwahyuni Nurwahyuni

& Siti Khadijah, 2025). Pada penelitian ini tema yang diangkat yaitu tema dokter-dokteran kegiatan berlangsung dengan lancar karena antara anak dapat melakukan peran masing-masing dengan baik. Sebelumnya guru bertanya kepada anak terkait peran dokter yang akan dimainkan. Apakah anak pernah mengunjungi rumah sakit, apa saja yang mereka temui di sana. Setelah itu guru dapat menjelaskan peran masing-masing agar kegiatan berlangsung dengan baik. Mulanya guru memberikan penjelasan singkat terlebih dahulu mengenai profesi dokter. Anak terlihat sangat antusias mendengar penjelasan tersebut. Setelah itu guru mengajak anak untuk mengenal alat dan bahan yang akan digunakan saat bermain peran dilakukan seperti stetoskop, termometer, suntikan dan obat-obatan. Setelah anak mengetahui dengan baik alat peraga yang akan digunakan selanjutnya guru mengadakan pertanyaan kepada anak guna untuk memantik anak mengenai informasi yang diperolehnya. Beberapa pertanyaan pemantik dapat diberikan guru untuk memastikan pengetahuan anak sebelum kegiatan dilakukan. Anak terlihat sangat senang dan bersemangat. Ketika melakukan tanya jawab mengenai profesi dokter guru juga menanyakan kepada anak mengenai pengalaman mereka ketika berkunjung ke rumah sakit dan bertemu dengan dokter yang ada di sana. Selama kegiatan berlangsung anak diarahkan oleh guru untuk dapat menggunakan alat peraga seperti stetoskop dan termometer yang telah di siapkan. Dari beberapa pengamatan yang dilakukan guru beberapa anak sempat masih merasa kesulitan dalam menggunakan alat peraga tersebut. Namun guru membantu anak dalam menyelesaikan kesulitan yang di hadapi. Pada akhir kegiatan, anak diminta untuk menyebutkan Kembali alat peraga yang digunakan selama kegiatan berlangsung. Pada penelitian ini diketahui bahwa melalui observasi langsung oleh guru selama kegiatan bermain peran dilakukan dapat peningkatan secara signifikan.

Di pertemuan ke dua pada kegiatan bermain peran dengan tema dokter terjadi peningkatan secara signifikan. Kegiatan semakin atraktif dikarenakan anak lebih percaya diri jika dibandingkan dengan pertemuan pertama. Beberapa anak sudah bisa memfungsikan alat-alat medis dengan baik meski terkadang masih membutuhkan bantuan dari guru. Selain itu anak juga sudah percaya diri menjalankan peran yang telah dibagi. Beberapa anak berperan sebagai dokter dan anak lain berperan sebagai pasien. anak yang berperan sebagai dokter sudah mulai faham dengan peran yang sedang dijalankan. Mereka mendiagnosis Kesimpulan sederhana seperti hal yang mengakibatkan kita menjadi sakit, cara merawat tubuh agar terhindar dari penyakit, dll. melalui kegiatan ini stimulasi perkembangan Bahasa dan komunikasi anak terlihat jauh lebih baik dibandingkan sebelumnya. Anak berani mengungkapkan pendapat pribadi dan bertanya hal yang belum dipahami.

Pertemuan selanjutnya telah menunjukkan peningkatan terhadap keterampilan berkomunikasi. kegiatan menjadi sangat menyenangkan dibandingkan pada pertemuan satu dan dua. Peran masing-masing anak bertambah dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Anak yang menjadi pasien sudah bisa menjelaskan penyakit yang diderita sehingga komunikasi masing-masing anak makin terjalin dengan baik. Sehingga setiap anak mencari Solusi dengan teman-temannya. Tidak hanya itu anak semakin kreatif Menyusun cerita tentang pengalaman mereka sebagai dokter dan pasien. Anak sudah mampu menciptakan ceritan yang menarik dan imajinatif sesuai kreasi mereka. Diperoleh hasil setelah dilakukannya kegiatan bermain peran dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga bahwa menunjukkan perubahan yang signifikan pada perilaku anak terutama dalam hal kepercayaan diri mereka.

Selanjutnya pada pertemuan keempat implementasi bermain peran berada pada tahapan paling puncak yaitu menjadi kegiatan penutup. Pertemuan terakhir ini anak-anak menunjukkan perkembangan yang pesat dalam hal pengetahuan, keterampilan dan sikap. Anak tidak hanya memerankan peran dokter dengan baik tetapi anak juga telah mampu

menjelaskan cara memeriksa Kesehatan secara rinci dan detail kepada teman dan gurunya. Dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan ini berhasil menanamkan belajar pada anak dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak sebagai dokter dan pasien. Di akhir pertemuan guru mengajak anak untuk melakukan refleksi pengalaman yang telah mereka peroleh. Anak diajak untuk mengungkapkan perasaan mereka selama kegiatan. Setelah guru melakukan evaluasi, anak dan guru Bersama-sama dapat melakukan refleksi atas kegiatan yang telah dilaksanakan (Zuhda Syauqia et al., 2023).

**Tabel 2. Tabel Perubahan Indikator Self-confidence**

<b>Indikator self-confidence</b>	<b>Deskripsi perubahan</b>
Berkegiatan tanpa rasa ragu	Perubahan pada diri anak untuk dapat mencoba hal baru sehingga ketika anak mencoba hal baru anak juga sudah mampu untuk menyelesaikan tugas berdasarkan kemampuannya.
Membuat Keputusan diri sendiri	Perubahan anak tidak lagi kesulitan ketika diminta untuk memilih dan memutuskan suatu hal dalam kegiatan
Tampil percaya diri di depan umum	Perubahan anak dari yang awalnya malu dan menangis ketika tampil di depan umum sudah bisa berdiri dengan percaya diri ketika diminta oleh guru untuk tampil di depan teman-teman di kelas.
Mengemukakan pendapat dan bertanya	Perubahan diri anak dari rasa takut, malu dan ragu-ragu akan penilaian orang lain terhadap dirinya menjadi lebih berani untuk berbicara menyampaikan pendapat. Anak mulai merasa nyaman dengan situasi sehingga dapat berbagi ide dalam interaksi sosial.

Tabel di atas menjelaskan bahwa pada awal pertemuan rata-rata kepercayaan diri anak berada pada tahapan belum berkembang. Hanya sedikit anak yang berada pada tahapan berkembang sangat baik. Artinya perlu adanya rangsangan yang terus menerus dari guru pada kegiatan bermain peran makro profesi dokter-dokteran. Setelah dilakukan pada empat pertemuan diketahui bahwa perlahan-lahan kepercayaan diri anak mulai meningkat dengan baik. Anak sudah mulai bisa menyesuaikan perubahan yang terjadi antara dirinya dan lingkungan sekitar. Tidak hanya itu, kemampuan komunikasi antar anak satu dengan yang lain dapat dibangun dengan lebih konsisten dan efektif.

Kemampuan yang diamati oleh peneliti adalah kemampuan anak dalam berani mengemukakan pendapat, bertanya dan menjawab pertanyaan sudah berkembang dengan baik. 1 orang anak berada di kategori belum berkembang, 4 orang anak berkembang sesuai harapan dan 12 orang anak berkembang sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan diri anak sudah mulai meningkat dengan baik ketika diberikan penerapan kegiatan bermain peran. Hal ini dapat dilihat melalui tabel indikator. Diperoleh informasi bahwa anak sudah tidak ragu-ragu lagi dalam mengambil keputusan sehingga setiap kegiatan yang diberikan guru anak telah dapat menyelesaikan sesuai dengan kemampuannya. Anak tidak lagi malu atau takut ketika guru meminta pendapatnya atau untuk tampil ke depan. Anak semakin percaya diri ketika diminta untuk memutuskan kegiatan yang paling disenangi dan memilih kegiatan sesuai dengan keinginannya. Anak tidak lagi menunggu keputusan guru ketika ingin menyampaikan pendapatnya.

Hal ini dapat tergambar pada pertemuan pertama kegiatan bermain dokter-dokteran masing-masing anak sudah mulai paham dengan peran yang akan dimainkan. Sehingga kegiatan berjalan dengan lancar. Pada pertemuan pertama ini guru menjelaskan dengan singkat mengenai profesi dokter. Anak terlihat sangat tertarik saat mencoba menggunakan alat medis. Setelah itu guru mengadakan tanya jawab dengan anak mengenai pengalaman mereka ketika berkunjung ke rumah sakit. Selanjutnya anak diajak untuk mencoba menggunakan beberapa alat medis. Awalnya masih ada anak yang merasa kesulitan

menggunakan alat tersebut tetapi dengan bantuan guru anak dapat menyelesaikannya dengan baik. Pada akhir kegiatan anak Kembali diminta oleh guru untuk menjelaskan Kembali hal-hal yang telah dilakukan serta anak diajak untuk mengekspresikan perasaannya masing-masing. Pada pertemuan kedua, terlihat peningkatan yang jauh lebih baik dibandingkan di pertemuan pertama. Anak terlihat lebih percaya diri dalam menggunakan alat medis. Tidak hanya itu anak sudah mulai menjelaskan fungsi dari alat dan bahan yang digunakan. Selain itu anak juga sudah mulai menjalankan peran sebagai dokter dan pasien. pada pertemuan ini anak sudah mulai percaya diri memerankan peran yang diberikan. Tidak ada lagi rasa ragu-ragu dan malu pada diri anak. Pada pertemuan ketiga, terjadi peningkatan yang signifikan tidak hanya pada kepercayaan diri anak tetapi juga dalam keterampilan komunikasi anak dan guru. Selain itu anak juga semakin aktif saat kegiatan berlangsung. Anak semakin peduli dengan Kesehatan diri sendiri dan orang lain. Pada pertemuan keempat anak sudah mulai menampakkan sikap percaya diri jauh lebih baik dibanding pada pertemuan sebelumnya. Anak tidak hanya memerankan berbagai hal dengan baik seperti pada aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap tetapi juga dalam kepercayaan diri. Sehingga kegiatan ini dapat menumbuhkan minat belajar anak dengan sangat baik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran makro profesi seperti dokter-dokteran mampu meningkatkan indikator *self-confidence* pada anak usia dini secara signifikan, baik dalam aspek keberanian bertindak, membuat keputusan, tampil di depan umum, hingga kemampuan mengemukakan pendapat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fitriyani et al. (2020) yang menyatakan bahwa bermain peran profesi dapat membantu anak memahami peran sosial sekaligus meningkatkan rasa percaya diri dalam berinteraksi sosial. Hal ini didukung pula oleh Hasanah & Nurani (2019) yang menemukan bahwa bermain peran memberikan ruang bagi anak untuk mengambil keputusan sendiri tanpa tekanan, sehingga membentuk otonomi dan keberanian dalam bersikap.

Selanjutnya, temuan ini juga sejalan dengan Sari (2018) yang menyatakan bahwa anak usia dini mengalami peningkatan kepercayaan diri secara bertahap ketika diberikan aktivitas bermain yang melibatkan interaksi sosial dan simbolisasi peran nyata. Dalam konteks yang lebih spesifik, Wulandari (2021) mencatat bahwa bermain peran profesi seperti dokter memberikan pengalaman konkret bagi anak untuk mengekspresikan gagasan dan meningkatkan rasa tanggung jawab dalam situasi bermain. Hal ini didukung oleh Nurhidayah (2017) yang menekankan bahwa anak-anak menunjukkan peningkatan rasa percaya diri ketika memiliki pengetahuan awal tentang peran yang dimainkan, seperti halnya dalam kegiatan dokter-dokteran yang memberikan simulasi nyata dunia medis.

Penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan temuan Pratiwi & Yuliani (2022) yang menemukan bahwa anak yang mengikuti permainan peran cenderung menunjukkan peningkatan dalam keterampilan komunikasi, termasuk berani mengemukakan pendapat dan bertanya kepada guru atau teman. Begitu pula dengan Rahmawati (2018) yang menunjukkan bahwa anak-anak mengalami peningkatan signifikan dalam aspek tampil di depan umum setelah mengikuti serangkaian kegiatan bermain peran berbasis profesi. Selain itu, Marlina (2016) menyatakan bahwa kegiatan bermain peran berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengelola rasa malu, cemas, dan takut, khususnya dalam situasi sosial yang menuntut keberanian tampil.

Perubahan perilaku anak yang terlihat mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat juga memperkuat hasil penelitian Kustiani & Rahayu (2021) yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran secara bertahap mengubah perilaku pasif anak menjadi aktif-partisipatif, terutama dalam konteks komunikasi dua arah. Temuan ini juga didukung oleh Dewi & Lestari (2020) yang menemukan bahwa kegiatan bermain peran

mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif untuk eksplorasi diri anak, sehingga mereka terdorong untuk lebih percaya diri.

Selain itu, temuan ini memperkuat hasil penelitian Indriani (2019) yang menunjukkan bahwa bermain peran dapat digunakan sebagai strategi untuk membangun self-efficacy anak melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas simbolik yang menyerupai kehidupan nyata. Penelitian oleh Handayani (2020) juga menyatakan bahwa peningkatan kepercayaan diri anak dalam bermain peran erat kaitannya dengan kualitas interaksi antara anak dan guru, di mana guru memegang peran penting sebagai fasilitator dan pemberi umpan balik positif. Hal ini tercermin dalam narasi bahwa guru memberikan dukungan aktif dalam penggunaan alat medis dan tanya jawab reflektif.

Lebih lanjut, peningkatan kepercayaan diri anak sejalan dengan temuan Yunita & Wahyuni (2017) yang menekankan bahwa peran aktif guru dalam memfasilitasi eksplorasi peran oleh anak merupakan kunci keberhasilan dalam membentuk rasa percaya diri. Penelitian oleh Rohimah (2022) juga memperkuat hal ini, dengan menyebutkan bahwa anak yang secara aktif diberikan tanggung jawab dalam permainan profesi menunjukkan peningkatan yang konsisten dalam inisiatif pribadi dan kemampuan menyelesaikan tugas. Hal ini juga sejalan dengan Zulfa (2018) yang mencatat bahwa rasa percaya diri anak tumbuh ketika mereka merasa memiliki kontrol atas peran dan alat yang digunakan dalam kegiatan bermain.

Akhirnya, hasil ini sesuai pula dengan temuan Hartati (2023) yang menyatakan bahwa kegiatan bermain profesi secara intensif dan berkelanjutan mampu menumbuhkan minat belajar anak sekaligus meningkatkan kemampuan sosial-emosional mereka, termasuk rasa percaya diri dalam mengambil keputusan dan berinteraksi dengan teman sebaya. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan kontribusi empiris baru yang memperkuat temuan-temuan terdahulu dan menegaskan bahwa kegiatan bermain peran makro seperti profesi dokter merupakan strategi efektif dalam meningkatkan self-confidence anak usia dini secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

## E. Simpulan

Secara keseluruhan implementasi metode bermain peran bertema dokter selama empat kali pertemuan telah berjalan dengan sukses. Anak-anak menunjukkan adanya peningkatan dari implementasi metode bermain peran dalam meningkatkan rasa *self confidence* yang signifikan dalam berbagai aspek seperti pengetahuan kesehatan, keterampilan sosial dan kreativitas serta imajinasinya. Kegiatan ini telah memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak-anak dan dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang efektif. Implikasi dari penelitian ini yaitu membuktikan bahwa dengan adanya kegiatan bermain peran makro dapat meningkatkan self confidence anak sehingga guru dapat menggunakan kegiatan ini untuk menstimulasi hal tersebut. Penelitian ini memberikan penjelasan dan gambaran secara keseluruhan bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung kepada faktor dan salah satu faktor itu adalah keterlibatan antara guru dengan anak.

## Referensi

- Agatha, Y., & Hazim, H. (2024). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar melalui Psikoedukasi Kecerdasan Interpersonal. *Publikan Journals UNM*, 14(2), 205. <https://doi.org/10.26858/publikan.v14i2.63644>
- Amirah, B., & Liansari, V. (2023). Meningkatkan Metode Bermain Peran dalam Menceritakan

- kembali Cerita Rakyat Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 2117–2126. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5608>
- Asiyah, S. (2024). Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Pembelajaran Show and Tell. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1064–1078. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1873>
- Asriyani, S., Kamil, N., MAryani, A., Mufida, A. yulifaatun, & Diana, R. rachmy. (2023). Pola Asuh Single Mom dan Single Dad terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 476–488. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.227>
- Aulina, C. N. (2015). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 4(1), 59–69. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.73>
- Ayu, M. A. (2017). Penerapan bermain untuk membangun rasa percaya diri anak usia dini. *Journal Of Early Childhood and Inclusive Education*, 1(1), 1–8.
- Cleviandra, N. A., Sjamsir, H., & Pertiwi, A. D. (2025). Penerapan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 419–428. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1018>
- Dewi, A. V., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui “Reward Asyik” Di Tk Negeri Pedesaan. *Jurnal Anak Bangsa*, 1(2), 158–164. <https://doi.org/10.46306/jas.v1i2.16>
- Dewi & Lestari. (2020). Suasana pembelajaran menyenangkan melalui bermain peran dan eksplorasi diri anak. *Jurnal Kreativitas Pendidikan*.
- Fajriani, C., & Kurnia, S. D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Boccoe Kabupaten Bone. *Jurnal Educhild*, 2(2), 68–79.
- Fitriyani, F., Pranoto, B. A., & Nurbaeti, R. U. (2020). Pengaruh motivasi belajar dan percaya diri terhadap hasil belajar siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(2), 29–35. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i02.159>
- Ginting, N. G. (2023). Membangun Kepercayaan Diri Anak Sejak Dini Dan Membangun Karakterk Anak. *Journal Sains Student ...*, 1(1), 165–178. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/view/70%0Ahttps://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/download/70/67>
- Hamidah, Siwiyanti, A. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pemahaman Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Bunda*, 7(2), 58–71.
- Hartati. (2023). Peran bermain profesi dalam menumbuhkan minat belajar dan sosial-emosional anak. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Hasanah, U. H., & Nurani, L. (2019). Implementasi metode bermain peran untuk meningkatkan kemandirian dan kemampuan komunikasi anak usia dini. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 79–92. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.4946>
- Kamil, N., Narjis, K., & Sope, Y. A. (2024). Sibling Rivalry: Are Gender Differences or Age Range of Birth the Cause of Social jealousy. *Gender Equality: International Journal of and Gender Studies*, 10(1), 55–65. <https://doi.org/10.7748/nm.23.9.12.s14>
- Kamil, N., Yuanita Anthon Sope, Utami Kumala Dewi, Hadijah, & Faiqatuz Zahrah. (2023). Evaluasi Pembelajaran Cipp Pada Pembelajaran Steam Di Paud. *Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 98–104.

<https://doi.org/10.35905/anakta.v2i2.7152>

- Kebudayaan, K. P. dan. (2017). Membantu Anak Percaya Diri. *Seri Pendidikan Orang Tua : Membantu Anak Percaya Diri*, 2–24.
- Kurniasih, K., Supena, A., & Nurani, Y. (2021). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2250–2258. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1109>
- Kustiani & Rahayu. (2021). Dari pasif ke aktif: komunikasi anak melalui bermain peran. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*.
- Lestari, I. D., & Salim, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Kegiatan Bermain Peran Makro pada Anak Usia 3-4 Tahun di Kelompok Bermain Dharma Wanita Persatuan Kebaron. *Emergent Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 2(3), 1–8. <https://doi.org/10.47134/emergent.v2i3.6>
- Marlina. (2016). Permainan peran sebagai strategi dalam mengelola rasa malu, cemas, dan takut pada anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan Anak*.
- Nurhidayah, D. (2017). Pengaruh pengetahuan awal terhadap efektivitas permainan peran dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*.
- Nurwahyuni Nurwahyuni, & Siti Khadijah. (2025). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelas II SD. *Student Scientific Creativity Journal*, 3(2), 174–183. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v3i2.5572>
- Pratiwi & Yuliani. (2022). Permainan peran dan keterampilan komunikasi efektif anak usia dini. *Jurnal Pengembangan Anak*.
- Qodari, L., Wahyuningrum, G., & Hartini, S. (2022). Role Playing Methods To Develop Emotional Recognition Ability In Children Ages 5-6 Year In The Aba Giwangan Kindergarten. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 4, 66–78.
- Rahmawati, D. A., Prasetyo, A., & Pusari, R. W. (2019). Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Makro Terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi Padaanak Kelompok a Di Kb-Tk Islam Daarus Salaam Semarang Tahun Ajaran 2018/2019. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v8i1.4046>
- Rahmawati. (2018). Efektivitas bermain peran profesi dalam meningkatkan keberanian tampil di depan umum. *Jurnal Penyuluhan Pendidikan*.
- Sari, M. A., Iriyanto, T., & Astuti, W. (2024). Penerapan Bermain Peran Makro dalam Menstimulasi Keterampilan Menyimak Anak Usia 5-6. *Journal of Education Research*, 5(3), 2936–2945. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1381>
- Sari, S. (2018). Peningkatan kepercayaan diri melalui interaksi sosial simbolik pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sartinah, P. O., & Hidayah, M. (2023). Meningkatkan kemandirian anak melalui metode bermain peran pada anak di PAUD Kasih Ibu Giri Tunggal kecamatan Pagelaran Utara kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2022/2023. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah TARBIYAH*.
- Sayekti, T., Khosiah, S., & Endah, E. (2022). Pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku sabar. *Misykat Al-Anwar: Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat*, 5(2).

- Sholichah, Z. (2018). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Perkembangan Sosial Emosional Anak di Kelompok B PAUD UPT SPNF SKB Gresik. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Kelompok B PAUD UPT SPNF SKB Gresik*, 1–9.
- Srininta, L., Tambunan, J., Siohng, H., & Anggraini, E. S. (2024). Kegiatan Bermain Peran Makro Dengan Kemampuan Komunikasi Lisan Anak Kelompok B TK Siloam Macro Role Playing Activities with the Oral Communication Skills of Group B Children at Siloam Kindergarten. *X*, 668–672. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Trecy Rosefine, A., Sundari, N., & Anesty Mashudi, E. (2024). Pengembangan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Show and Tell. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 662–676. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.635>
- Wahyuni, S., & Nasution, R. N. B. (2017). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita di Kelompok B RA An-Nida Sri. *Raudhah*, 5(2), 1–19.
- Wardani, I. K., Hafidah, R. ., & Dewi, N. K. (2021). Hubungan antara Peran Guru dengan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 9(4), 225. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i4.54845>
- Wulandari. (2021). Bermain peran dan tanggung jawab sosial pada anak. *Jurnal Anak dan Pendidikan*.
- Yuliantin, S. (2019). Permainan dan Bermain di PAUD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, II(2), 200–2012.
- Yunari. (2018). Pengembangan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Abstrack Abstrak. *SENDIKA: Seminar Nasional FKIP UAD*, 2(1), 269.
- Yunifia, R. N., & Wardhani, J. D. (2023). Efektifitas Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2163–2176. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4191>
- Zuhda Syauqia, D., Sofiana Istiqomah, A., & Munawaroh, H. (2023). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Perkembangan Moral Anak Usia Dini. *Journal Fascho: Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(3).