Volume 7 Issue 2 (2023) Pages 2163-2176
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Efektifitas Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini

Riiza Nomy Yunifia[1]✉, Junita Dwi Wardhani[1]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia(1)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4191

Abstrak
Metode bermain peran ialah sebuah strategi yang dipakai untuk memberikan dorongan terhadap rasa percaya diri terhadap anak usia pra sekolah supaya mampu meningkat. Kepercayaan diri pada anak masih rendah, maka dari itu perlu dilakukannya metode bermain peran yang mampu mengoptimalkan kepercayaan diri siswa. Riset berikut bertujuan guna memahami efektifitas bermain peran pada kepercayaan diri pada anak usia dini. Peneliti memakai jenis riset kuantitatif serta rancangan *Quasi Eksperimental*. Sampel yang dipakai pada riset sejumlah 37 siswa. Teknik pengambilan sampel nonprobelitiy sampling dengan sampling jenuh. Instrumen dalam mengumpulkan data mempergunakan test. Dan teknik analisa data menggunakan pengujian statistik. Hasil riset memaparkan bahwasanya terdapat dampak metode bermain peran pada kepercayaan diri anak, tidak terdapat dampak metode bercerita pada kepercayaan diri anak. Maka bisa dibuat simpulan bahwasanya pemakaian metode bermain peran cukup efektif mengoptimalkan kepercayaan diri pada siswa.

Kata Kunci: *pendidikan anak usia dini; bermain peran; kepercayaan diri anak*

Abstract
The Role-playing is a strategy for helping preschoolers build confidence and grow. Kindergarten children's confidence is still low, so we need to implement role-playing methods that can optimize the student's confidence. The following study aims to understand the effectiveness of role-playing games on self-confidence in early childhood. Researchers use a kind of quantitative research and quasi-experimental design. The sample used in this study consisted of 37 students. The sampling technique is non-probabilistic sampling with saturated sampling. A tool for data collection through testing. and data analysis techniques using statistical tests. The results of the study showed that role-playing methods affected the confidence of children, but storytelling methods did not affect the confidence of children. I did. From this, we can conclude that the use of role-playing techniques is highly effective in optimizing students' self-confidence.

Keywords: *early childhood education; role play; early childhood confidence*

Copyright (c) 2023 Riiza Nomy Yunifia & Junita Dwi Wardhani
✉Corresponding author : Riiza Nomy Yunifia
Email Address : a520190008@student.ums.ac.id (Surakarta, Indonesia)
Received 6 Ferbruary 2023, Accepted 22 March 2023, Published 20 April 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4191

Pendahuluan

Salah satu jenjang pendidikan dengan umur 0-6 tahun disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD ialah tahapan pertama anak sebelum memasuki instansi pendidikan Sekolah Dasar (SD). PAUD ialah salah satu strategi guna membimbing, menstimulasi, memberi, serta mengasuh beberapa aktivitas belajar yang dapat menciptakan kapabilitas ataupun keahlian pada anak. Anak Usia Dini (AUD) yakni anak-anak yang umurnya 0–6 tahun yang memiliki ciri khas khusus yang tidak ada di masa perkembangan lainnya (Khairi, 2018). AUD seringkali diartikan masa emas (*the golden age*), memiliki arti anak sangat peka pada berbagai rangsangan yang berasal dari lingkungan dalam maupun luar, pada tahap ini dapat dijadikan dasar tumbuh kembangnya segala bakat dan kemampuan anak. Satu diantara kemampuan yang harus ditumbuh kembangkan yakni kemampuan sosial. Kemampuan sosial yang dimaksud ialah kemampuan berinteraksi pada lingkungan yang ada di sekitar seperti lingkungan sekolah. PAUD sebagai salah satu sarana pendidikan yang memberi pembinaan mendasar dengan mengarah pada proses bertumbuh dan berkembang, perkembangan yang dimaksud memiliki 6 aspek berupa aspek perkembanganmoral dan agama, kognitif (pemikiran), fisik motorik (motorik kasar dan halus), tumbuh kembang sosial emosional, seni, hingga bahasa (Musyarofah, 2017).

PAUD amat mempengaruhi tumbuh kembang aspek kepribadian pada anak. Percaya diri merupakan aspek yang mampu diperoleh anak pada lingkungan AUD, namun setiap AUD belum tentu mempunyai rasa percaya diri. Anak yang tidak mempunyai kepercayaan diri menjadi mental pemalu, penakut, menghindar, tidak berani, hingga membatasi diri, hal tersebut membuat anak akan kesulitan dalam bersosialisasi dengan temannya sehingga anak akan kesulitan untuk melakukan sesuatu yang dia inginkan(Fitriani, 2016). Pada usia dini percaya diri harus segera ditanamkan pada anak sehingga ketika anak beranjak dewasa, seorang anak akan berkepribadian lebih berani serta selalu yakin terhadap suatu keputusan yang harus dia ambil. Rasa percaya diri saat anak sudah dewasa akan menumbuhkan manfaat dalam kehidupan sehari-hari yang membuat dia mampu menunjukkan jati dirinya, tidak mudah terpengaruh orang lain, optimis, tidak mudah ragu-ragu, selalu berpikir realistis, dan dapat meningkatkan kualitas hidup. Oleh karena itu pentingnya menanamkan sikap percaya diri sejak usia dini.

Salah satu faktor penghambat pencapaian prestasi yaitu rendahnya kepercayaan diri, sebab anak memiliki rasa takut salah saat menyelesaikan tugas dari pengajar atau pendidik, lebih lagi terkadang anak akan menyuruh teman sebayanya dalam menyelesaikan tugas sebab ia kurang percaya pada kemampuan dirinya sendiri(Yasmin et al., 2021). Harapan orang tua pada anaknya supaya mampu bertumbuh dengan sikap percaya diri tinggi sangat besar, sebab apabila anak mampu memiliki sikap percaya diri ia akan selalu optimis pada kemampuan yang telah dimilikinya serta tidak tergantung pada seorang lainnya. Beberapa kekurangan personal sebagai sumber menurunnya serta berpengaruh pada tingkatan percaya diri seseorang, seperti keterbelakangan fisik, sangat sering menemui kegagalan, kekalahan saat bersaing, tidak ada kesiapan dalam menghadapi masalah, memiliki batasan berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya, mudah putus asa, tidak bisa membuat orang simpatik. Menurunnya kepercayaan diri juga dipengaruhi oleh seperti apakah orang tua mengimplementasikan pola asuh yang membuat anak-anaknya menjadi bersikap ragu–ragu dalam melakukan suatu hal karena adanya rasa takut melakukan kesalahan lagi dan membuat anak menjadi takut dimarahi orang tuanya dalam mengerjakan tugas (Larasani et al., 2020). Semua masalah tersebut dapat di atasi dengan dibuatnya pembelajaran yang membuat anak tertarik dan melibatkannya secara langsung. Sehingga akan lebih baik apabila guru dapat memberi anak kesempatan lebih untuk dapat mengembangkan kepercayaan dirinya. Widodo (2011: 6) menyatakan bahwa anak dianggap anak kecil yang baik oleh orang tuanya, guru maupun lingkunganya, maka rasa rendah dirinya tidak berkembang dan dampaknya kepercayaan diri anak rendah. Oleh karena itu, anak seharusnya diberikan kesempatan lebih dalam mengolah kepercayaan dirinya.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4191

Metode bermain peran ialah satu diantara metode yang tepat dipakai guna meningkatkan sikap kepercayaan diri pada anak. Lewat metode ini kemampuan sosial anak dapat berkembang, seperti membangun interaksi dengan anak - anak lainnya, dapat beradaptasi dengan teman se-usianya, mampu mengetahuiperilaku pada diri sendiri dan memahami bahwasannya setiap perbuatan mempunyai resiko (Lubis, 2019). Dengan bermain peran bisa meningkatkan minat anak dalam belajar sebab bermain peran berhubungan langsung pada keseharian kehidupan sehingga anak-anak tidak gampang merasa bosan saat kegiatan belajar, dapat membantu berkembangnya sosial emosional anak seperti membangun hubungan teman sebaya dan anak dapat mengontrol emosinya.

Nurhafizah (2020) mengatakan "Dengan bermain peran anak dapat mengenal bentuk emosinya, meningkatkan kepercayaan diri, memahami diri sendiri serta orang lain dan dapat memahami kekurangan kelebihan yang dimilikinya". Hal diatas sama dengan penelitian terdahulu oleh Siska(2011)bahwa penggunaan metode *role playing* (bermain peran)mampu membantu mengoptimalkan kemampuan sosial serta kemampuan dalam anak berbicara, lewat pendidikan pada tingkat TK yang dijalankan melalui 3 tahapan dimana masing-masing 15 menit, yang terdiri dari murid TKAL-Kautsar kelompok B sebanyak 10 anak. Adapun penelitian lain tentang metode *role playing* dapat membantu mengoptimalkan kapabilitas berbicara secara optimal terhadap AUDyang berumur 4tahun-5tahun, ketika anak memerankan perania dibimbingagar dapat berbicara dengan teman lainnya sehingga memberi kebebasan pada anak untuk mengasah kreativitasnya yang berpengaruh baik terhadap ketrampilan berbicara anak (Bellina, 2019).

Sejumlah TK atau PAUD yang ada di Jawa Tengah sudah melakukan penerapan metode *role playing*dalam pembelajaran, namun di TK Pertiwi Majegan Imasih jarang dilakukan. Hal ini terjadi karena minimnya fasilitas dan tenaga pendukung di TK Pertiwi Majegan I sehingga tidak dapat memakai metode *role playing*. Menurut hasil observasi yang telah dijalankan di TK Pertiwi Majegan I, anak-anak di sekolah tersebut cenderung pasif, dapat dilihat saat guru memberikan kesempatan terhadap anak untuk mencoba maju didepan seperti bercerita ataupun melakukan kegiatan lainnya hanya beberapa anak saja yang berani maju di depan, sedangkan anak yang lainnya cenderung pasif tidak berani maju ke depan. Anak yang menunjukkan sikap percaya diri dikelas tersebut mereka selalu mengangkat tangan apabila guru memberikan pertanyaan, sedangkan anak yang pasif mereka selalu malu apabila ditunjuk ataupun diminta untuk bercerita di depan kelas. Pada saat peneliti melakukan observasi peneliti bertanya pada beberapa anak mengenai nama anak, akan tetapi hanya beberapa anak saja yang mampu menjawab dengan percaya diri, ada juga anak yang ditanya tidak menjawab dan malah pergi begitu saja. Selain itu kebanyakan anak ketika berdoa suaranya sangat pelan dan menunjukkan sikap kurang percaya diri. Penyebab kurangnya kepercayaan diri siswa juga dikarenakan guru belum memiliki strategi pembelajaran yang tepat bagi anak, pengajar pun kurang memberi peluang terhadap anak-anak dalam bertanya, selain itu aktivitas belajar mengajar dikelas hanya fokus pada calistung padahal di Taman Kanak-Kanak sebenarnya adalah tempat pendidikan yang berfokus pada bermain sambil belajar jadi pembelajaran calistung tidak tepat jika diajarkan setiap harinya. Seharusnya guru juga memberikan pembelajaran yang menarik misalnya dengan bermain peran, pada ssat anak bermain peram anak akan mampu bermain sambil belajar berkomunikasi dengan teman lainnya sehingga kegiatan bermain peran mampu mendorong anak supaya memiliki sikap percaya diri. Orang tua anak sangat memiliki harapan besar kepada anak supaya ia mampu bertumbuh kembang dengan memiliki sikap percaya diri yang baik supaya mampu menyelesaikan sesuatu dengan yakin pada kemampuan yang dimilikinya dan mampu bersikap mandiri tidak bergantung pada temannya ataupun orang lain.

Riset sebelumnya yang sudah dijalankan Perni (2019)perihal implementasi metode*role playing* (bermain peran)guna mengoptimalkan keahlian berbicara AUD memperoleh hasil yakni dengan adanya pendidikan taman kanak-kanak melalui kegiatan implementasi Metode

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4191

Role Playing pada aktivitas belajar mengajar Bahasa Bali mampu mengoptimalkan keterampilan anak ketika bicara memakai Bahasa Bali, yakni dari nilai rata-rata 77 (baik) dalam tahapan I naik menjadi 82 (sangat baik) dalam tahapan II. Selanjutnya penelitian lain perihal metode *role playing* guna memaksimalkan kapabilitas berbicara anak berumur 4-5 tahun yakni ketika memperagakan peranan anak dibimbing guna mampu berkomunikasi ataupun berbicara dengan teman lainnya, dalam memberi peluang terhadap anak-anak mengkreasikan idenya hingga berpengaruh baik pada keahlian anak berbicara (Halida, 2011). Penelitian sebelumnya dengan riset berikut berbeda yakni pada variabel terikatnya. Penelitian sebelumnya menggunakan keterampilan sosial dan keterampilan bicara sebagai variabel terikat sementara pada riset berikut menggunakan variabel terikat percaya diri anak.

Bersumber pemaparan yang sudah dijelaskan, maka peneliti mempunyai ketertarikan menjalankan riset berjudul efektifitas *role playing* dalam peningkatan kepercayaan diri anak di TK Pertiwi Majegan I. Tujuan guna memahami dampak *role playing* pada kepercayaan diri anak di TK Pertiwi Majegan I.

Metodologi

Riset berikut akan dilaksanakan di TK Pertiwi Majegan I Tulung Klaten, Majegan, Kec. Tulung, Kab. Klaten Provinsi Jawa Tengah. Pelaksanaan riset berikut dijalankan saat semester ganjil tahun anakan 2021/2022. Semua anak kelas B1 dan B2 di TK Pertiwi Majegan 1 dijadikan populasi riset yangjumlah anaknya 37 jiwa. Teknik penentuan sampel dengan Jenis non-probelitiy sampling dan sampling yang dipakai pada riset berikut ialah sensus (sampling jenuh). Riset berikut tersusun atas atas 2 kelas, yakni kelas kontrolserta eksperimenyang diberikan tindakan/perlakuan berbeda. Sampel riset berikut ialah kelas control B-1 yakni 19 anak, sementara kelas eksperimen B-2 yakni 18 orang anak, sehingga total anaknyayakni sejumlah 37 jiwa.

Peneliti memakai rancangan riset *Quasi Eksperimental Design* bertipe *Non Equivalent Control Group Design*, objek dalam riset tersusun atas 2 kelas, yakni kelas kontrol dengan eksperimen yang diberikan perbedaan perlakuan. Pada kelas eksperimen, pengajar memakai metode *role playing* guna aktivitas belajar mengajar, sementara dalam kelas kontrol pengajar memakai metode bercerita guna aktivitas belajar mengajarnya.

Dalam golongan eksperimen berikut, sebelum menjalankan riset,penulis peneliti melakukan pre-test yang dipakai guna memahami kondisi sebelum diberi perlakuan, selanjutnya penulis menjalankan post-test guna memahami kondisi setelahnya. Pada riset berikut ditentukan kondisi awal subyek sesuai observasi sebelumnya guna memahami kepercayaan diri terhadap anak sebelum diberikan tindakan/perlakuan. Pengamatan berikut dijalankan sesuai petunjuk pengamatan yang dirancang serta sebagai peralatan riset berikut, serta sesudah pengamatan pertama dijalankan dan kondisi awalnya setimbang, diteruskan dengan perlakuan. Perlakuan dijalankan seminggu 2 kali. Perlakuannya ialah *role play*sebagai juru masak serta penjaga toko. Riset dijalankan sedemikian rupa sehingga penulis menawarkan perlakuan eksperimental. Sesudah diberi tindakan, kepercayaan diri anak diamati kembali dalam pengamatan akhir, dimana ditentukan apakah kepercayaan diri anak meningkat setelah dan sebelum tindakan dalam golongan eksperimen. Desain ekspreimen disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Desain Eksperimen

Kelas	Pre Test	Treatment	Post Test
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

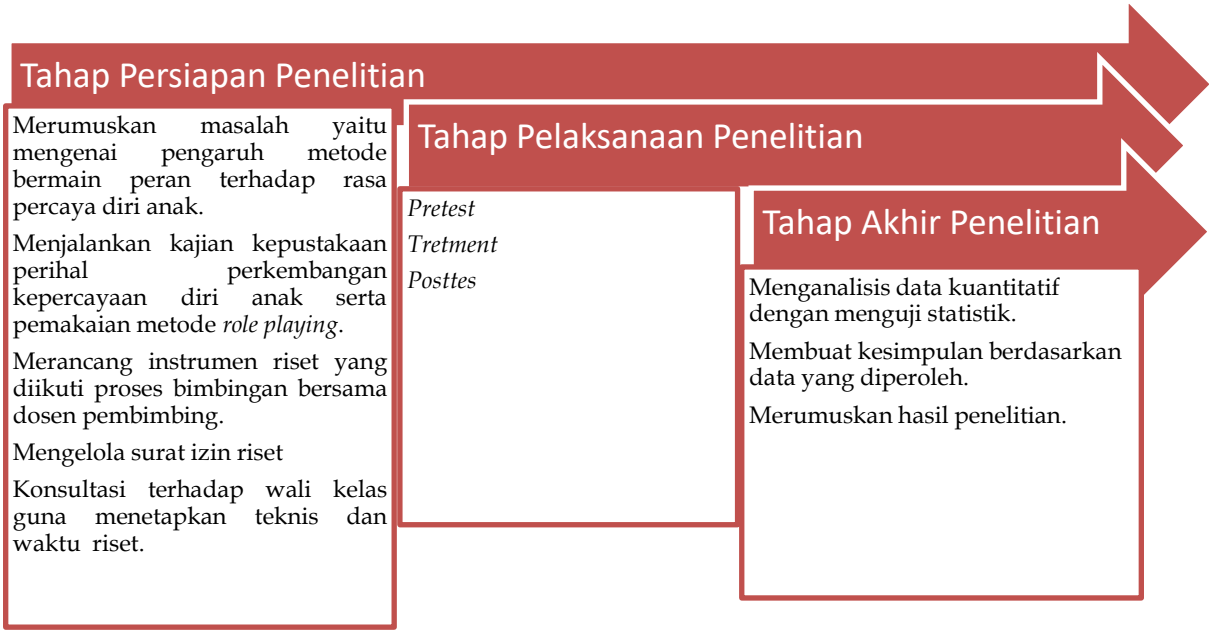
Sumber : Emzir, 2014

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4191

Metode penghimpunan data ialah elemen peralatan penghimpunan data yang menetapkan keberhasilan sebuah riset. Metode dalam menghimpun data yang dipakai riset berikut ialah pengamatan sistematis perihal rasa percaya diri anak lewat implementasi metode *role playing* serta dokumentasi dengan 3 item indikator yang digunakan yaitu kemampuan berkomunikasi, ketegasan, penampilan diri.Aktivitas yang diteliti ialah permainan peran untuk menentukan apakah mereka mempengaruhi kepercayaan diri anak. Saat penghimpunan data, teknologi perlu dipakai berdasarkan alat evaluasi. Penghimpunan data harus didasarkan pada observasi aktual, bukan dibuat-buatataupun direncanakan.

Teknik analisis data bertujuan una merespon perumusan permasalahan ataupun pengujian hipotesis yang disajikan pada proposal, lantaran data bersifat kuantitatif sehingga teknik analisa data memakai metode statistik yang telah ada. Subyek yang dapat diujikan ialah kelas kontrol dan eksperimen. Hasil analisa data secara deskriptif selanjutnya diperliahtkan berbentuk daftar distribusi frekuensi serta grafik dan dijalankan perhitungan guna pengujian hipotesis melalui penggunaan teknik analisa data yang dipergunakan pada riset berikut yang disarankan oleh pengujian-t.

Adapun tahapan riset, dalam riset dilakukan lewat sejumlah tahap-tahap diantaranya disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Desain Eksperimen dan kontrol

Sebelum pengujian dijalankan, penulis lebih dulu melakukan Pra Survey. Dihitung menggunakan rata-rata pengoptimalan hasil belajar anak yakni melalui menghitung normalizeud gain.Normalizeud gain (N-gain) score dirancang untuk menentukan keefektifan penerapan bermain peran pada siswa sehingga dapat dikatakan efektif atau tidak. Adapun kategori penafsiran efektivitas N-gain dan perolehan nilai normalizeud gain pra survei berdasarkan kategori dari Arikunto (2018).

Tabel 2. Uji Efektivitas N-Gain Score

Subjek	N-Gain Score
Rata Rata	66.12882
Minimal	23.08
Maksimal	91.3

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4191

Bersumber output pengujian nilai N-gain pada tabel 2, memaparkan bahwasanya nilai rata-rata N-gain dengan penerapan bermain peran 66.13. Sehingga, bisa dibuat simpulan bahwasanya pemakaian metode *role playing* terbilang efektif guna mengoptimalkan kepercayaan diripada siswa.

Hasil dan Pembahasan

TK Pertiwi Majegan Imerupakan lembaga belajar pendidikan bagi anak-AUD,riset berikut ditekankan pada pendidikan siswa unggul pada bidang sains dan agama. Menambahkan sejumlah bahan umum, meskipun tidak seimbang. Pengembangan lebih lanjut sistem pendidikan anak di bawah arahan TK Pertiwi Majegan I menuju yang lebih profesional serta pendidikan dasar formal. Serta merespon keinginan orang tua untuk memahami keberlanjutan anaknya sesudah menempuh pendidikan PAUD. Bersumber hal tersebut maka dibangun TK Pertiwi Majegan I.

Data Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Penghimpunan data memakai angket skala bertingkat (rating scale). Berdasarkan (Arikunto, 2018)angket ialah "sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui". Hasil informasi diolah memakai penghitungan nilai hipotetik dengan perolehan hasil 3 jenjang yang dipakai yakni : BB, MB, BSH, serta BSBhingga didapatkan hasil diantaranya disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Kategorisasi Hasil Test Kepercayaan Diri Siswa

Kategori	Kriteria	Frekuensi
Belum Berkembang	X<9,9	2,5
Mulai Berkembang	10 ≤ X ≥ 12,4	5
Berkembang Sesuai Harapan	12,5 ≤ X ≥ 14,9	12,5
Berkembang Sangat Baik	X>15	20

Nilai Hasil Test Kelas Eksperimen

Hasil penilaian pretest serta posttest golongan eksperimen memakai penggunaan metode role playing di TK Pertiwi Majegan Ibisa dicermati dalam tabel 3:

Tabel 3. Data Nilai Hasil Test Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen *Pre Test* (Y_1)	Kelas Eksperimen *Post-Test* (X_1)
Jumlah Siswa	78	173
Rata-Rata	4,333333	9,611111
Modus	3	10
Median	4	10
Simpangan Baku	1,084652	0,916444

Sor pre-test sebelum perlakuan pada golongan eksperimen didapatkan rata-rata 4,333333 dimana skor tertingginya 6 serta skor terendahnya 3, dengan modus 3 serta mediannya 4 kemudian hasil sesudah perlakuan golongan eksperimendidapatkan skor mean value 9.611111, dengan skor tertingginya 11, skor terendahnya 8, modus 10 kemudia median 10.dapat disimpulkan bahwa pada kelompok eksperimen sebelum dilakukan pretest dikategorikan mulai berkembang, sedangkan setelah dilakukan posttest pada kelompok eksperimen dikategorikan berkembang sesuai harapan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4191

Nilai Hasil Test Kelas Kontrol

Hasil penilaian pretest serta posttestgolongan kontrol melalui penggunaan metode*role playing*diTK Pertiwi Majegan Ibisa dicermati dalam tabel 4:

Tabel 4. Data Nilai Hasil Test Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen *Pre Test* (Y_1)	Kelas Eksperimen *Post-Test* (X_1)
Jumlah Siswa	73	101
Rata-Rata	3,842105	5,315789
Modus	4	4
Median	4	5
Simpangan Baku	1,384965	1,204281

Hasil pretest sebelum diberi tindakan pada golongan kontrol didapatkan arata-rata skor 3,842105 dimana skor tertingginya 6, skor terendahnya 2, modus 4 serta *median* 4 serta hasil posttest pada golongan kontrolsetelah perlakuan rata-rata nilai yang diperoleh ialah 5,315789, dimana skor tertingginya 7, skor terendahnya ialah 4, modus 4,serta median 5.Dapat disimpulkan bahwa pada kelompok kontrol sebelum dilakukan pretest dikategorikan belum berkembang, sedangkan setelah dilakukan posttest pada kelompok kontrol dikategorikan mulai berkembang

Data Nilai *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Pada awal pembelajaran dijalankan pretest bagi kelas B-1 TK Pertiwi Majegan I yang tujuannya guna memahami apakah kapabilitas awal anak dalam 2 kelas serupa ataukah tidak. Hasil pretest bagi golongan eksperimen dicermati dalam tabel 5.

Tabel 5. Data Pre-test Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori	Kumulatif	
					Frekuensi	Persentase Kumulatif
1	3-4	10	55,5%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	10	55,5%
2	5-6	8	44,5%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	18	100%
3	7-8	0	0	Mulai Berkembang (MB)	0	0
4	<7	0	0	Belum Berkembang (BB)	0	0
	Total	18	100%			

Hasil pretest percobaan yang jumlahnya 18 individu, skor yang didapatkan anak yakni skor 3-4 sejumlah 10 anak, skor 5- 6 sejumlah 8 anak, serta skor 7-8 tidak terdapat anak yang menggapainya.

Data Nilai *Post-Test* Kelas Eksperimen

Sesudah golongan eksperimen (kelas B-2 TK Pertiwi Majegan I) diberi tindakan yang bervariasi yakni melalui ekperimen metode role playing selanjutnya kelas B-2TK Pertiwi

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4191

Majegan Idiberi posttest yang soalnyaserupa sebagaimana dalam pretest. Hasil yang didapatkan diperlihatkan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Data Post-test Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori	Kumulatif	
					Frekuensi	Persentase Kumulatif
1	8-9	8	44,5%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	44,5%
2	10-11	10	55,5%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	10	100%
3	12-13	0	0	Mulai Berkembang (MB)	0	0
4	<12	0	0	Belum Berkembang (BB)	0	0
	Total	18	100%			

Hasil posttest percobaan dengan anak sejumlah 18 anak, skor yang didapatkan anak yakni skor 8-9 sejumlah 8 anak, skor 10- 11 sejumlah 10 anak, serta skor 12-13tidak terdapat anak yang menggapainya.

Data Nilai Pre-Test Kelas Kontrol

Hasil pretest bagi kelas B-2 TK Pertiwi Majegan I dengan standar lingkungan belajar yakni metode cerita/ceramah dijalankan dalam awal-awal pembelajaran guna memahami apakah keterampilan belajar awal sudah ada. Anak-anak di kedua kelas itu sama ataukah tidak. Hasil data pretest golongan kontrol diperlihatkan Tabel 7.

Tabel 7. Data Pre-test Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori	Kumulatif	
					Frekuensi	Persentase Kumulatif
1	2-3	8	42,%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	42,%
2	4-5	8	42,%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	16	84%
3	6-7	3	15%	Mulai Berkembang (MB)	19	100%
4	<7	0	0	Belum Berkembang (BB)	0	0
	Total	19	100%			

Hasil*pretest* kontrol sejumlah 19anak, skor yang didapatkan anak yakni skor 2-3 sejumlah 8 anak, skor 4-5 sejumlah 8 anak, serta skor 6-7 sejumlah 3 anak.

DataNilai*Post-Test*KelasKontrol

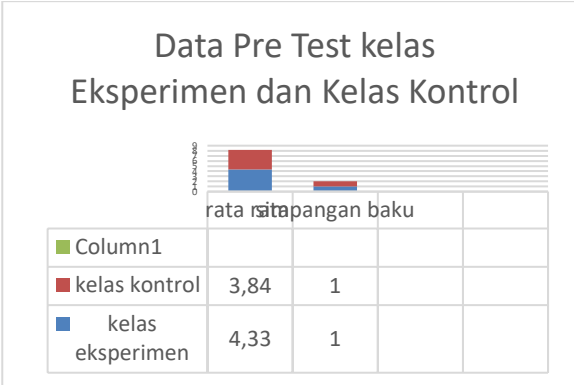
Sesudah golongan kontrol(kelasB-1TK Pertiwi Majegan I)diajari penggunaan metodebercerita/ceramah,makadiberikan *posttest*guna memahami hasil belajar anak-anak. Hasil *posttest* golongan kontrol bisa dicermati dalam tabel 8.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4191

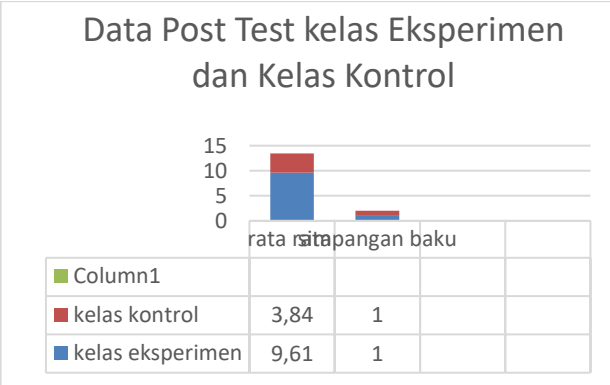
Tabel 8. Data Post-test Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori	Kumulatif	
					Frekuensi	Persentase Kumulatif
1	4-5	12	63,%	Berkembang Sangat Baik (BSB)	12	63,%
2	6-7	7	36,%	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	19	100%
3	8-9	0	0	Mulai Berkembang (MB)	0	0
4	<8	0	0	Belum Berkembang (BB)	0	0
	Total	19	100%			

Hasil *Posttest* kontrol yang diikuti 19anak, skor yang didapatkan anak yakni skor 4-5 sejumlah 12 anak, skor 6-7 sejumlah 7 anak, serta skor 8-9tidak terdapat anak yang menggapainya. Secara jelas bisa dicermati dalam gambar 1.



Gambar 1. Diagram Data Pre Test kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Gambar 2. Diagram Data Post Test kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji Persyaratan Analisis

Uji Normalitas

Sebelum dijalankan pengujian hipotesis,lebih dulu dijalankan pengujian prasyarat yakni pengujian normalitas melalui penggunaan pengujian liliefors.Hasil normalitas ialah meliputi:

Kelas Eksperimen

Hasil hitung pengujian normalitas dalam tahap pretest kelas uji (tabel 9) ialah L-hitung=0,176 serta L-tabel= 0,200 dimana syaratnya α = 0,05. Sejak L-hitung < L-tabel melaporkan bahwasanya data skor pretes golongan eksperimen terdistribusi secara normal. Demikian dalam tahapan posttest, L-hitung = 0,168, serta L-tabel = 0,200. Lantaran L-hitung < L-tabel, data skor posttest dilaporkan terdistribusi normal.

Tabel 9. Data Uji Normalitas Kelas Eksperimen

No	Kelas Eksperimen	Lhitung	Ltabel	Kesimpulan	Keterangan
1	*Pre-Test*	0,176	0,200	Lhitung < Ltabel	Normal
2	*Post-test*	0,168	0,200	Lhitung < Ltabel	Normal

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4191

Data Uji Normalitas Kelas Kontrol

Hasil hitung pengujian normalitas dalam golongan kontrol pada tahapan pretest (tabel 11) ialah L-hitung = 0,138 serta L-tabel = 0,195 dimana syaratnya α = 0,05. Sejak L-hitung <L-tabel data skor pretest golongan kontrol terdistribusi normal. Demikian pula dalam tahapan posttest, L-hitung = 0,182 serta L-tabel = 0,195. Lantaran L-hitung < L-tabel, data skor posttest dilaporkan terdistribusi normal.

Tabel 10. Data Uji Normalitas Kelas Kontrol

No	Kelas Kontrol	Lhitung	Ltabel	Kesimpulan	Keterangan
1	*Pre-Test*	0,138	0.195	Lhitung < Ltabel	Normal
2	*Post-test*	0,182	0.195	Lhitung < Ltabel	Normal

Uji Homogenitas

Tabel 11 disajikan hasil dari pengujian homogenitas kapabilitas kognitif anak dapat dilihat dalam tabel dibawah:

Tabel 11. Data Hasil Uji Homogenitas Metode Bermain Peran

No	Kelas	Fhitung	Ftabel	Kesimpulan	Keterangan
1	Eksperimen	1,183	2,217	Fhitung < Ftabel	Homogen
2	Kontrol	1,149	2,168	Fhitung < Ftabel	Homogen

Berdasarkan hasil perhitungan diantara *pretest* dengan *posttest* golongan eksperimen serta kontrol diperoleh F_{hitung} dalam golongan eksperimen ialah F_{hitung} = 1,183 serta F_{tabel} = 2,217 dimana syaratnya α = 0,05, dikarenakan F_{hitung}< F_{tabel}diambil keputusan bahwa data skor *pretest* serta *posttest* golongan eksperimen adalah homogen, sedangkan dalam golongan kontrol diperoleh F_{hitung} = 1,149 serta F_{tabel} = 2,168 dikarenakan F_{hitung}< F_{tabel} diambil keputusan bahwa skor *pretest*serta *posttest* golongan kontroladalah homogen.

Hasil Analisis Data/ Pengujian Hipotesis

Berdasarkan penjelasan hasil uji homogenitas diatas, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis, dalam riset berikut digunakan pengujian hipotesis menggunakan pengujian-t.

Tabel 12. Data Hasil Perhitungan Nilai Post-Test Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Skor Rata-Rata Nilai Kelas *Post-Test*		DK	Thitung	Ttabel	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol				
9,61	5,31	35	3,3157	1,68957	Thitung >Ttabel

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4191

Menurut hasil tabel 12, bisa diketahui bahwasannya ada dampak metode *role playing* pada kepercayaan diri anak di TK Pertiwi Majegan I. Diperoleh nilai t_{hitung} = 16,0000 dengan taraf a= 0,05 diperoleh tabel t dalam dt 35 didapatkan skor t_{tabel} = 1,68957. Lantaram $t_{hitung} > t_{tabel,}$ yakni >1,68957 maka H_a diterimadan H_o ditolak.Hingga bisa dibuat simpulan bahwasanya ada dampak metode*role playing* pada kepercayaan diri anak umur 5-6 tahun kelas B-2 di TK Pertiwi Majegan 1

Metode bercerita tidak berdampak pada kepercayaan diri anak umur 5-6 tahun TK Pertiwi Majegan I. T-hitung diperoleh = 0,9735 pada signifikansi = 0,05, t-tabel diperoleh pada 35 dt, t-tabel didapatkan = 1,68957 . Lantaran t-hitung < t-tabel, yakni 0,9735 < 1,68957. maka Ha ditolak dan Ho diterima. Sehingga bisa dibuat simpulan bahwasanya metode cerita tidak berdampak pada kepercayaan diri anak umur 5-6 tahun kelas B-1 TK Pertiwi Majegan I.

Ada dampak yang berbeda diantara metode bercerita dengan *role playing* pada kepercayaan diri anak di TK Pertiwi Majegan I. Melalui hasil analisa data memakai pengujian t dipahami bahwasanya posttest uji untuk folongan kontrol dan eksperimen ialah skor t-hitung = 3,3157 serta taraf yang diperoleh pada t-tabel pada bagian dt = 0,05 didapatkan skor t-tabel 35 = 1,68957. Hasil hitung ini memaparkan bahwasanya t-hitung > t-tabel, hingga hasil risetnya signifikan.

Kajian berikut berlandaskan skor rata-rata kapabilitas merasa aman, yakni melalui 12 deskriptor skor rata-rata posttest anak yang belajar dengan metode *role playing* yakni 9,61 yang termasuk dalam kriteria sedang dan tinggi. Skor posttest anak yang belajar metode cerita ialah 5,31 yang tergolong rendah. Rata-rata skor yang berbeda pada golongan kontrol dengan eksperimendiperlihatkan dari perbedaan kisaran 80% dampak metode *role playing*dan cerita pada kepercayaan diri anak.

Pembahasan

Hasilriset menunjukkan ada dampak metode *role playing* pada kepercayaan diri anak di TK Pertiwi Majegan 1. Dalam penelitian (Pujiastuti & Nurunnisa, 2021), Percaya diri bisa terpengaruh oleh aspek eksternal maupun internal. Aspek internal ialah konsep diri yang didapatkan melalui pergaulan pada sebuah organisasi, harga diri perihal kepribadiannya, serta yang paling penting ialah keadaan fisik. Aspek eksternal ialah pola asuh orang tua serta lingkup sekitarnya. Berdasarkan Takumansang et al., (2020)keuntungan dari metode *role playing* pada pengembangan, yakni melampaui segalanya, membentuk rasa percaya diri dalam peranan yang diinginkan melalui akting bisa memberi anak perasaan bahwasanya mereka ialah karakter akting dan dengan demikian memperkuat rasa percaya diri mereka. Yang kedua ialah perkembangan kapabilitas bahasa, yang mana dalam memainkan peran, anak-anak berbicara layaknya tokoh ataupun seseorang yang diperankan. Ini bisa memperdalam kosa kata. Menunjang anak mengulang dialog yang didengarkannyahingga kepercayaan diri anak ketika berinteraksi serta berekspresi meningkat, mengoptimalkan penalaran dan kreativitas, memberi beragam makna guna bereksperimen membentuk dunia impiannya.

Hasil penelitian menunjukkan pula dampak metode bercerita pada keprrcayaan diri anak umur 5-6 tahun di TK Pertiwi Majegan 1menunjukkan tidak ada pengaruh yang signifikan. Penentuan metode pada aktivitas belajar mengajar ialah hal terperlu untuk dicermati pada aktivitas pembelajaran disekolah.Agar bisa mengoptimalkannya,seorang pengajar diharuskan kreatifdan pandaimenentukan dan memakai metodebelajar mengajar secara benar.Satu diantara metodebelajar mengajar yang dipakai agar bisa memperdalam kepercayaan dirianak ialah pemakaian metode *role playing*(Alwi, 2017).Berdasarkan Utami & Hanafi (2018), *role playing* ialah sarana pembelajaran yang mengembangkan keterampilan seta pemahaman perihal korelasi individu melalui merepresentasikan keadaan yang sesuai terhadap situasi nyata. *Role playing* selaras terhadap munculnya keterampilan berpikir simbolik, yakni lewat *role playing*tumbuh kesadaran diri melalui merasakan segala bentuk

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4191

emosi, mengalami diri sendiri,serta seseorang yang lain, dan paham akan kekuatan serta kelemahan diri sendiri.

Hasil riset menunjukkan terdapat perbedaan dampak metode role playing terhadap bercerita pada kepercayaan diri anak di TK Pertiwi Majegan I menunjukkan perbedaan yang signifikan. Penelitian yang dilakukan Lili & Rivda (2020), seluruh AUD, tanpa pandang usia, belajar paling baik lewat permainan. Saat bermain, anak-anak membuat keputusan, memecah permasalahan, berkomunikasi serta negoisasi. Anak-anak membentuk kondisi imajiner, melatih keahlian sosial, fisik, serta kognitif. Bermain memungkinkan mereka untuk melatih dan mengekspresikan perasaan tentang pengalaman serta peristiwa yang dilaluinya tiap hari. Bermain serta memilih peran yang berbeda bersama-sama mengembangkan kapabilitas untuk mencermati suatu hal melalui persepsi orang lainnya serta turut aktif pada sikap kepemimpinan ataupun pengikut yang harus dia adopsi sebagai orang dewasa.

Riset berikut ditunjang oleh riset Madrisah et al., (2020) yang memaparkan bahwasanya metode *role playing* bisa dipakai guna pengembangan kepercayaan diri anak, contohnya anak-anak yang berani maju ke depan kelas, berkomunikasi dan bermain bersama teman. Lewat metode *role playing* bisa mengembangkan rasa percaya diri anak berdasarkan indikatornya yakni anak yang berani masuk kelas, berkomunikasi dan bermain bersama teman. Persepsi ini senada terhadap perspektif Sudjana bahwasanya *role playing*ialah pembelajaran yang menitikberatkan kapabilitas anak dalam menggambarkan posisi serta tindakan pihak lain dalam kehidupan nyata yang menjadi satu diantara upaya yang diambil melalui *role playing*. Metodenya ialah upaya pengajar dalam mengajar melalui menolong anak-anak mencoba berperan sebagai seseorang melalui pemahaman peran penghayatan karakter yang dimainkan berdasarkan kepribadian serta motivasi yang diberikan oleh karakter yang ditetapkan itu terbentuk.(Sayekti et al., 2022). Selain itu melaluiimplementasi metode*role playing*anak-anakbelajarm e m a k a i konsepperanan sadar a k a n peranyangberbedadanmemikirkanperilakunyasendiris e r t a perilaku orang lain.

Simpulan

Penggunaan metode *role playing*cukup efektif guna mengoptimalkan rasa percaya diri siswa. Pengaruh rasa metode *role playing* pada percaya diri anak umur 5-6 tahun menunjukkan terdapat dampak metode *role playing* pada kepercayaan diri anak di TK Pertiwi Majegan 1. Dampak metode bercerita pada kepercayaan diri anak umur 5-6 tahun di TK Pertiwi Majegan 1 menunjukkan tidak ada dampak yang signifikan. Perbedaan dampak metode *role playing* dengan bercerita pada kepercayaan diri anak di TK Pertiwi Majegan I menunjukkan perbedaan yang signifikan. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan menjadi bahan serta fasilitas dalam mempertimbangkan implementasi PAUD supaya lebih selaras terhadap perkembangan serta keahlian anak. Pada penelitian ini diharapkan pula bisa memperdalam kajian riset yang lain melalui mengkaji variabel lainnya yang berkaitan terhadap rasa percaya diri.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada pihak TK Pertiwi Majegan I serta Universitas Muhamaddiyah Surakarta yang bersedia dalam bekerjasama dan membantu pada riset berikut, serta ucapan terimakasih pada pembimbing penulis pada Dr. Junita Dwi Wardhani, M.Ed yang sudah membimbing penulis dalam penyelesaian karya ilmiah berikut.

Daftar Pustaka

Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilu Kependidikan*, *8*(2), 145–167. http://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/107

Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Rineka Cipta.

Bellina, O. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4191

Sosial Dan Keterampilan Berkomunikasi Siswa Tk. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, *4*(1), 60. https://doi.org/10.26740/jdmp.v4n1.p60-64

Daif-Allah, A. S., & Al-Sultan, M. S. (2023). The Effect of Role-Play on the Development of Dialogue Skills among Learners of Arabic as a Second Language. *Education Sciences*, *13*(1), 50. https://doi.org/10.3390/educsci13010050

Dohaney, J., Brogt, E., Wilson, T., & Kennedy, B. (2017). Using Role-Play to Improve Students' Confidence and Perceptions of Communication in a Simulated Volcanic Crisis. In *Advances in Volcanology* (pp. 691–714). https://doi.org/10.1007/11157_2016_50

Fitriani, A. (2016). Strategi Pengembangan Kepercayaan Diri Pada AUD. *Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, *2*, 35–44. https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/view/627

Halida, H. (2011). Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara AUD (4-5 Tahun). *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, *9*(1). https://www.neliti.com/id/publications/218594/metode-bermain-peran-dalam-mengoptimalkan-kemampuan-berbicara-anak-usia-dini-4-5

Ilsa, F. N., & Nurhafizah. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial AUD. *Jurnal Pendidikan*, *4*(2), 1080–1090. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/571

Kansil, V. E., Tuna, J. R., & Liando, N. V. F. (2022). Analysis of the effect of students' self-confidence on speaking skill. *JoTELL Journal of Teaching English*, *1*(5), 653–675. https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/jotell/article/view/4209

Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan AUD dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, *2*(2), 15–28. https://ejournal.iaiig.ac.id/index.php/warna/article/view/87

Larasani, N., Yeni, I., & Mayar, F. (2020). Hubungan Pola Asuh Orangtua dengan Kepercayaan Diri AUD di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(3), 2368–2374. https://jim.usk.ac.id/paud/article/view/15240

Lestari, T., Mulyana, E. H., Nurzaman, I., Gandana, G., & Apriyaningsih, E. (2019). Exploring the integrating potentials of role playing with YouTube in building student's self confidence. *Journal of Physics: Conference Series*, *1318*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012014

Lili, M., & Rivda, Y. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Bahasa AUD. *Pendidikan Tambusa*, *4*(July), 502.

Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional AUD Melalui Bermain. *Generasi Emas*, *2*(1), 47. https://doi.org/10.25299/ge.2019.vol2(1).3301

Mansouri, F., Pourghane, P., Mansour-Ghanaei, R., & Roushan, Z. (2021). The Effects of Education through Role-Playing on Self-Concept among Older Adults. *Nursing and Midwifery Studies*, *10*(1), 7–12. https://doi.org/10.4103/nms.nms_5_20

Musyarofah. (2017). Pendidikan AUD dalam Islam. *Interdisciplinary Journal of Communication*, *2*(1), 99–122. https://media.neliti.com/media/publications/223896-pengembangan-aspek-sosial-anak-usia-dini.pdf

Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2022). Pengaruh Macro Role Play terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun di Taman kanak Kanak Pembina 01 Linggo Sari Baganti The Effect of The Macro Role Playing Method on Children ' S Self Confident at Pembina 01 Linggo Sari Baganti Kindergarten. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, *9*(2), 162–172. https://doi.org/https://doi.org/10.24036/118887

Perni, N. N. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Bahasa Bali. *Journal for Lesson and Learning Studies*, *2*(1), 142–149. https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17380

Pujiastuti, E., & Nurunnisa, R. (2021). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Kegiatan Bermain Aktif. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, *4*(4), 451–459. https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/7298

Rafsanjani, A. A., Suwandi, S., & Linggar Bharati, D. A. (2020). The Effectiveness of Role-Play

DOI: 10.31004/obsesi.v7i2.4191

and Information-Gap in E â€“ Teaching Speaking Skill for High-Low Self-Confident Students. *English Education Journal*, *10*(4), 493–503. https://doi.org/10.15294/eej.v10i4.39569

Ruslan. (2020). Students' Perception on the Use of Role Play By the Teacher in Efl Classroom. *Journal of Teaching & Learning English in Multicultural Contexts (TLEMC)*, *4*(1), 46–53.

Sangadji, K. (2020). *International Journa L Of Education , Information Technology And Others (IJEIT) The Influence of Role Play Engineering And Therapy Cinema to Believe in Self-Class VIII Students in SMP Negeri 4 Pasarwajo*. *3*(1). https://doi.org/10.5281/zenodo.3766718

Sayekti, T., Khosiah, S., & Endah, E. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Peningkatan Perilaku Prososial. *Misykat Al-Anwar: Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat | Doi: Misykat Al-Anwar: Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat*, *5*(2). https://jurnal.umj.ac.id/index.php/MaA16/article/view/13465

Siti Nurleni. (2022). Mengembangkan Rasa Percaya Diri Melalui Model Direct Instruction, Metode Role Playing Berbasis Cerita Daerah. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas AUD (JIKAD)*, *2*(8.5.2017), 2003–2005. https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad/article/view/5439

Suganda, L. A., Zuraida, Z., & Kurniawan, D. (2018). The Effect of Role-Playing for Building Students' Speaking Motivation and Positive Characters. *Science and Technology Publications*, *1*(3), 295–298. https://doi.org/10.5220/0007166202950298

Takumansang, R. C., Triyono, T., & Sulthoni, S. (2020). Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, *5*(2), 165. https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13161

Tusaroh, A., & Juhji, J. (2020a). The Effect of Role-Playing Method on Student's Confidence in Indonesian Language Subjects. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, *4*(1), 01–07. https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v4i1.370

Tusaroh, A., & Juhji, J. (2020b). The Effect of Role-Playing Method on Student's Confidence in Indonesian Language Subjects. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*. https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v4i1.370

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 AUD Insan Harapan Klaten. *Jurnal Keperawatan Soedirman*, *12*(2), 84. https://doi.org/10.20884/1.jks.2017.12.2.694

Wulandari, A. T., Pratolo, B. W., & Junianti, R. (2021). Students' perception on the use of role-play to improve students' communicative competence. *UAD TEFL International Conference*, *2*, 137. https://doi.org/10.12928/utic.v2.5748.2019