

**PENGARUH *ROLE PLAYING* TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh:

**CHACA TRIMARCHELA
NPM 2113054024**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH *ROLE PLAYING* TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

CHACA TRIMARCHELA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kepercayaan diri anak usia 5–6 tahun yang berdampak pada kurangnya keberanian anak untuk tampil di depan kelas, berinteraksi secara sosial, dan mengungkapkan pendapat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia 5–6 tahun. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* dan desain *nonequivalent control group design*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari anak kelas B1 dan B2 di TK Aisyiyah II Tanjung Karang Pusat, masing-masing berjumlah 12 anak yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *role playing* terhadap kepercayaan diri anak yang dibuktikan dengan hasil pada uji *Mann Whitney (Sig 2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$. Hasil uji *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,7528 dengan kategori tinggi dan kelas kontrol 0,3169 dalam kategori sedang. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh *role playing* terhadap kepercayaan diri anak usia dini sehingga H_a diterima.

Kata Kunci: anak usia dini, metode pembelajaran, *role playing*, kepercayaan diri

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF ROLE PLAYING ON SELF-CONFIDENCE OF 5–6 YEAR OLD CHILDREN

By

CHACA TRIMARCHELA

The problem in this study is the low self-confidence of children aged 5–6 years, which impacts their lack of courage to perform in front of the class, engage in social interactions, and express opinions. This study aims to determine the effect of the role-playing method on improving the self-confidence of children aged 5–6 years. The approach used in this study is a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The sample consisted of children from classes B1 and B2 at TK Aisyiyah II Tanjung Karang Pusat, each totaling 12 children, selected using purposive sampling. Data collection techniques included observation and documentation. The results showed that the role-playing method had a significant effect on children's self-confidence, as evidenced by the Mann-Whitney test with a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.001 (< 0.05). The N-Gain test results showed that the experimental class achieved a score of 0.7528, categorized as high, while the control class achieved a score of 0.3169, categorized as moderate. These findings indicate that the role-playing method positively influences the self-confidence of young children, thus the alternative hypothesis H_a is accepted.

Keywords: *early childhood, learning method, role playing, self-confidence*

**PENGARUH *ROLE PLAYING* TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

**Chaca Trimarchela
2113054024**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

**: PENGARUH ROLE PLAYING
TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa

: Chaca Trimarchela

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2113054024

Program Studi

: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP 196203301986032001

Dosen Pembimbing II

Nia Fatmawati, M.Pd.
NIP 198902232015042005

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

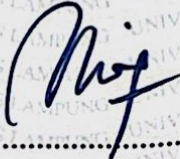
Ketua

: Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.



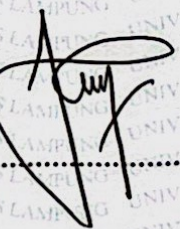
Sekretaris

: Nia Fatmawati, M.Pd.



Penguji

: Ari Sofia, S.Psi.,M.A.,Psi



2. **Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 19 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Chaca Trimarchela
NPM : 2113054024
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun” adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 07 Juli 2025
Yang membuat pernyataan



Chaca Trimarchela
2113054024

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Chaca Trimarchela lahir di Kota Bandar Lampung pada tanggal 06 Maret 2004, penulis merupakan anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Azuari dan Ibu Nurlaili. Penulis mengawali pendidikan formal di SD Negeri 1 Pelita pada tahun 2009 dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 4 Bandar Lampung dan tamat pada tahun 2018, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Bandar Lampung dan tamat pada tahun 2021. Pada tahun 2021 penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 PG PAUD melalui seleksi SBMPTN. Pada awal tahun 2024 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Branti Raya Kabupaten Lampung Selatan. Selama menempuh perkuliahan penulis menjadi bagian organisasi tingkat jurusan dan program studi yaitu Anggota Muda Bidang Dana Usaha HIMAJIP 2021 dan Anggota Bidang Dana Usaha Forkom PG PAUD 2022.

MOTTO HIDUP

*“Maka sesungguhnya beserta ada kesulitan ada kemudahan.
Sesungguhnya beserta ada kesulitan itu ada kemudahan.”*

(Q.S. Al Insyirah; 5-6)

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar.”

(Q.S Ar-Rum: 60)

“Don’t let anyone ever make you feel like you don’t deserve what you want.”

(Heath Ledger)

“It always seems imposible until it is done.”

(Nelson Mandela)

“Pada akhirnya ini semua hanya permulaan.”

(Nadin Hamizah)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat serta karunia-Nya karena berkat-Nyalah skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan segala kerendahan hati dan kasih sayang penulis persembahkan skripsi ini kepada:

Kedua Orang Tuaku Tercinta

Bapak Azuari dan Ibu Nurlaili

Terima kasih sudah selalu mendoakanku di setiap langkahku, yang membesarkanku dengan penuh kesabaran serta menjadi alasanku untuk tetap kuat dalam menjalani kehidupan di dunia ini. Terima kasih pak, mak.

Saudara-saudaraku Tersayang

Kiyay Riza, Uwo Ayu dan Adik Faura tersayang

Terima kasih sudah selalu memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan penuh untuk menyelesaikan studi dengan sebaik-baiknya.

Diriku Sendiri

Terima kasih karena telah berjuang sampai titik ini.

Teman-Temanku

Terima kasih telah hadir dan selalu mengiringi usahaku, memberikan dukungan, doa, motivasi dan dorongan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat menimba ilmu serta menjadikan ku pribadi yang mandiri, kuat dan lebih baik serta mempertemukanku dengan orang-orang hebat.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul “Pengaruh *Role Playing* Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penelitian sebagai tugas akhir skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani D.E.A., I.P.M., Asean., Eng. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung.
5. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir. Terima kasih ibu atas bimbingan, arahan serta motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Nia Fatmawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir. Terima kasih ibu atas bimbingan, arahan serta

motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

7. Ari Sofia, S.Psi.,M.A.,Psi selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan semangat, motivasi, saran, dan masukan terkait proses dalam penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD Universitas Lampung yang telah berbagi ilmu, pengalaman, serta motivasi kepada penulis selama perkuliahan.
9. Bapak Supadi, S. Ak. selaku kepala sekolah TK Aisyiyah II TKP yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Ibu Fuji, Ibu Yuliana dan Ibu Okta selaku wali kelas B1 dn B2 TK Aisyiyah II TKP yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di kelas B1 dan B2.
11. Peserta didik kelas B TK Aisyiyah II TKP dan TK Aisyiyah III TKP yang telah berpartisipasi sehingga penelitian berjalan dengan lancar.
12. Sahabat-sahabat-Ku Awliya, Imel, Karin, Amel, Salwa, Sipa yang telah mendukung dan menjadi pendengar dari setiap cerita keluh kesah dan bahagiannya penulis.
13. Teman-teman seperjuangan-Ku Siti, Okta, Rara, Karina, Canty, Atikah yang telah mensupport dan membantu selama proses penyusunan skripsi.
14. Teman-temanku Diwother, Cemungut Ea, Inpo, Ciwi Ciwi, 123down, Palengan serta teman-teman Program Studi Pendidikan Guru PAUD angkatan 2021 khususnya kelas B. Terima kasih atas dukungan, canda tawa dan keceriaan yang kalian hadirkan semasa perkuliahan ini dan sebagai penghapus lelah disetiap tahap penyusunan skripsi ini.
15. Dmitriev Abraham Haryanto atau yang dikenal dengan “abe cekut”. Terima kasih telah banyak menghibur penulis melalui konten Tiktok-nya yang lucu dan menggemaskan sehingga penulis semangat mengerjakan penelitian ini.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini.
17. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, Iwanna thank me for, for never quitting, I wanna thank me for*

*always being a giver And tryna give more than I recieve, I wanna thank me
for tryna do more rig' than wrong, I wanna thank me for just being
me at all times.*

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna,
akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi
kita semua.

Bandar Lampung, 19 Juni 2025
Penulis,

Chaca Trimarchela
NPM 2113054024

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.6.1 Secara Teoritis.....	7
1.6.2 Secara Praktis	7
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Anak Usia Dini	8
2.2 Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2.4 Ciri-Ciri Kepercayaan Diri	14
2.5 Indikator Kepercayaan Diri.....	15
2.6 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri.....	17
2.7 Pentingnya Kepercayaan Diri Pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	18
2.8 Metode Pembelajaran.....	19
2.9 <i>Role Playing</i>	20
2.10 Jenis-Jenis <i>Role Playing</i>	22
2.11 Langkah-Langkah <i>Role Playing</i>	24
2.12 Manfaat <i>Role Playing</i>	25
2.13 Tujuan <i>Role Playing</i>	27
2.14 Kelebihan dan Kelemahan <i>Role Playing</i>	28
2.15 Kerangka Berpikir.....	30
2.16 Hipotesis Penelitian	32
III. METODE PENELITIAN	33
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	33
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	34

3.2.1 Tempat Penelitian	34
3.2.2 Waktu Penelitian	34
3.3 Populasi dan Sampel	34
3.3.1 Populasi	34
3.3.2 Sampel	34
3.4 Variabel Penelitian	35
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional	35
3.5.1 Definisi Konseptual	35
3.5.2 Definisi Operasional	36
3.6 Teknik Pengumpulan Data	37
3.6.1 Observasi	37
3.6.2 Dokumentasi	37
3.7 Instrumen Penelitian	38
3.8 Uji Instrumen Penelitian	39
3.8.1 Uji Validitas	39
3.8.2 Uji Reliabilitas	40
3.9 Teknik Analisis Data	41
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Penelitian	43
4.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	45
4.3 Data Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun	46
4.4 Hasil Analisis Data	53
4.5 Pembahasan	56
V. SIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Simpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kerangka Berpikir	31
2. Data Peserta Didik TK Aisyiyah II Tanjung Karang Pusat	34
3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun (Y)	38
4. Hasil Uji Validitas.....	39
5. Interpretasi Koefisien <i>Alpha Cronbach</i>	41
6. Interpretasi Indeks Gain	42
7. Tahapan Kegiatan.....	43
8. Hasil Data Kepercayaan Diri Anak di Kelas Kontrol	47
9. Perhitungan rata-rata dimensi pada kepercayaan diri (kelas kontrol).....	48
10. Hasil Data Kepercayaan Diri di Kelas Eksperimen	51
11. Perhitungan rata-rata dimensi pada kepercayaan diri (kelas eksperimen).....	51
12. Data Hasil Uji <i>N-Gain</i>	54
13. Hasil Uji <i>Mann Whitney</i>	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Desain.....	33
2. Uji <i>Mann Whitney</i>	42
3. <i>Chart column pretest</i> dan <i>posttest</i> kepercayaan diri berdasarkan dimensi (kelas kontrol).....	48
4. <i>Chart column pretest</i> dan <i>posttest</i> kepercayaan diri berdasarkan dimensi (kelas eksperimen).....	52
5. Diagram Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di Kelas Eksperimen dan Kontrol	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	74
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	75
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	76
4. Surat Balasan Izin Uji Instrumen	77
5. Surat Izin Penelitian	78
6. Surat Balasan Izin Penelitian	79
7. Hasil Uji Validitas.....	80
8. Hasil Uji Reliabilitas	81
9. Rekapitulasi Penilaian <i>Pretreatment</i> Kelas Eksperimen.....	82
10. Rekapitulasi Penilaian <i>Pretreatment</i> Kontrol	84
11. Rekapitulasi Penilaian <i>Posttreatment</i> Kelas Eksperimen	86
12. Rekapitulasi Penilaian <i>Posttreatment</i> Kelas Kontrol	88
13. Rekapitulasi Penilaian Pretest-Posttest berdasarkan Dimensi Kepercayaan Diri	90
14. Hasil Uji N-Gain	94
15. Hasil Uji <i>Mann Whitney</i>	95
16. RPPH Penelitian.....	96
17. Dokumentasi Perlakuan <i>Role Playing</i>	118

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan manusia adalah proses yang kompleks yang dimulai pada tahap awal kehidupan, yaitu saat janin masih dalam kandungan ibunya. Pada tahap ini, perkembangan fisik, otak, dan sistem saraf mulai terbentuk dan berlanjut secara intensif hingga kelahiran. Setelah lahir, masa awal kehidupan yang sering disebut sebagai "usia emas" atau (*golden age*) adalah periode penting dalam perkembangan seorang anak. Saat masa ini anak-anak mengalami lonjakan perkembangan yang signifikan dari segi fisik, kognitif, emosional, dan sosial selama periode ini.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah tahap pertama dalam sistem pendidikan yang dimulai sebelum pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini merupakan upaya sistematis dan terencana yang bertujuan untuk membantu pembinaan anak dari lahir hingga enam tahun. Pendidikan anak usia dini dirancang untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan setiap anak, dengan penekanan pada perkembangan fisik, kognitif, emosional, sosial, dan moral. Kegiatan yang dirancang khusus memberikan anak-anak kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai aspek diri mereka, seperti kreativitas, keterampilan motorik, kemampuan berbahasa, dan interaksi sosial. Sangat penting untuk mendidik anak usia dini untuk mempersiapkan mereka untuk keberhasilan di masa depan. Selama periode ini, anak-anak diajak untuk memperluas pemikiran mereka, meningkatkan kepercayaan diri, dan berlatih mandiri.

Rasa percaya diri merupakan aspek penting dalam pembentukan kepribadian anak. Anak yang memiliki tingkat percaya diri yang tinggi cenderung menunjukkan keberanian yang lebih besar dalam mengambil inisiatif, menjelajahi lingkungan sekitarnya dengan rasa ingin tahu yang tinggi, serta menghadapi berbagai tantangan dan situasi baru dengan penuh keyakinan. Mereka merasa lebih nyaman untuk berinteraksi dengan orang lain, berbicara di depan umum, dan mencoba hal-hal baru tanpa merasa terintimidasi oleh kemungkinan kegagalan. Kepercayaan diri ini tidak hanya mempengaruhi cara anak berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka, tetapi juga memainkan peran penting dalam kemampuan mereka untuk belajar dan berkembang secara keseluruhan.

Kepercayaan diri anak adalah suatu sikap positif dalam memandang kemampuan diri sendiri, bersikap tenang, dan merasa mampu menyesuaikan diri tersebut secara tepat. Orang yang memiliki rasa percaya diri mampu mengaktualisasikan diri sendiri dalam situasi dan kondisi yang dihadapinya (Nurmaniah, 2018). Percaya diri ialah salah satu modal dasar yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap orang atau anak dalam memenuhi berbagai macam kebutuhan hidupnya. Dengan memiliki percaya diri berarti seorang anak akan meyakini segala kemampuan yang dimilikinya untuk menyelesaikan suatu pekerjaan masalah (Humaida *et al.*, 2022).

Setiap anak dilahirkan dengan potensi rasa percaya diri. Namun, untuk mengembangkan dan menumbuhkannya, dibutuhkan rangsangan yang tepat. Dalam konteks pembelajaran, tidak semua anak usia dini memiliki tingkat kepercayaan diri yang tinggi. Ketidakpercayaan diri seringkali menjadi tantangan yang umum dihadapi, terutama pada usia emas mereka yang penuh dengan rasa takut. Anak juga tidak mampu menggunakan potensi yang dimilikinya secara optimal untuk mencapai keberhasilan kelak di masa depan berbeda dengan kepercayaan diri yang tinggi akan memberikan dampak baik pada kehidupan anak selanjutnya, hal ini dikarenakan anak

akan lebih berani, yakin dalam menentukan pilihannya, yakin akan kemampuan dirinya (Karmiyanti *et al.*, 2019).

Permasalahan secara umum, rendahnya rasa percaya diri pada anak dapat berdampak negatif terhadap kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan dan berinteraksi dengan orang lain. Di Indonesia, anak usia dini sering mengalami kesulitan dalam membangun kepercayaan diri, terutama dalam lingkungan pendidikan formal. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode pengajaran yang kurang interaktif, dan kegiatan yang terbatas dalam mendukung pengembangan kepercayaan diri, dapat memperburuk masalah ini. Jika metode pembelajaran tidak sesuai dengan minat dan karakteristik anak, mereka cenderung kurang termotivasi dan sulit berkembang. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan strategi pengajaran yang lebih tepat agar dapat membantu anak meningkatkan rasa percaya diri mereka. Anak cenderung merasa bosan dan tidak tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan di kelas karena pembelajaran tidak melibatkan anak secara aktif (Susanti *et al.*, 2024; Kurniasih *et al.*, 2021; Mamba'usa'adah *et al.*, 2022).

Berdasarkan Hasil Observasi di TK Aisyiyah II Tanjung Karang Pusat, permasalahan yang ditemukan bahwa umumnya anak usia 5-6 tahun menghadapi kendala dalam membangun rasa percaya diri. Ketika guru meminta anak-anak untuk maju dan melakukan suatu kegiatan, tidak semua anak bersedia untuk melakukannya. Hanya sebagian anak yang aktif, bahkan mereka sering mengangkat tangan dan meminta kepada ibu guru untuk melakukan kegiatan terlebih dahulu, sementara anak-anak yang lain memilih untuk diam dan tidak maju. Anak-anak tersebut belum memiliki rasa percaya diri yang tinggi, sehingga mereka tidak berani untuk maju dan tampil di depan. Adapun anak yang masih senang menyendiri di kelas, belum mau bermain dengan temannya dan tidak mau mengobrol bersama teman lainnya, contohnya saat peneliti bertanya nama kepada salah satu anak yang suka menyendiri anak tersebut hanya diam, tidak mau menjawab

seperti takut dan malu. Anak pada usia ini seharusnya sudah mulai mampu mengekspresikan diri, berani mencoba hal baru, dan mau berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Mereka juga diharapkan mulai mengembangkan rasa kemandirian, mampu mengatasi tantangan kecil, serta mulai belajar bekerja sama dengan teman sebaya. Rasa percaya diri yang kuat di usia ini akan membantu mereka dalam membangun kemampuan sosial, menghadapi tantangan, dan mengatasi rasa malu atau takut tampil di depan orang lain.

Dengan adanya permasalahan pada anak di kelompok B TK Aisyiyah II Tanjung Karang Pusat ini guru bisa menerapkan metode pembelajaran yang interaktif bisa membantu anak untuk lebih percaya diri. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kelas B di TK Aisyiyah II Tanjung Karang Pusat pembelajaran masih menggunakan metode ceramah. Metode pembelajaran ceramah ini anak hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru. Kurangnya metode pembelajaran yang menarik akan menyebabkan anak mudah merasa bosan dan kurang termotivasi. Masalah tersebut harus segera di atasi karena kepercayaan diri setiap anak itu penting agar tidak mengganggu sosialisasi anak dengan lingkungan sekitarnya. Upaya yang dapat diterapkan guna menanamkan sikap baik pada diri anak yaitu dengan pendekatan melalui pembelajaran yang sesuai (Jamilah, 2019). Guru bisa memberikan metode pembelajaran yang bisa membantu meningkatkan kepercayaan diri anak. Salah satu metode pembelajaran yang cocok digunakan guru dalam mengembangkan kepercayaan diri peserta didik adalah metode pembelajaran *role playing*.

Role playing merupakan salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak. *Role playing* bermanfaat untuk membantu anak dalam mengenal emosi, meningkatkan kepercayaan diri anak, belajar untuk memahami dirinya sendiri maupun orang lain, serta dapat menerima kelebihan dan kekurangan dirinya (Yunifia & Wardhani, 2023). Lewat metode ini kemampuan sosial anak dapat berkembang, seperti membangun interaksi dengan anak - anak lainnya, dapat beradaptasi dengan

teman se-usianya, mampu mengetahui perilaku pada diri sendiri dan memahami bahwasannya setiap perbuatan mempunyai resiko (Yanti Lubis, 2019).

Menurut (Novia & Nurhafizah, 2020) mengatakan dengan *role playing* anak dapat mengenal bentuk emosinya, meningkatkan kepercayaan diri, memahami diri sendiri serta orang lain dan dapat memahami kekurangan kelebihan yang dimilikinya. Menurut (Setiawan, 2022) mengungkapkan metode pembelajaran *role playing* bertujuan untuk membantu anak didik dalam menemukan identitas mereka dalam konteks sosial. Hal di atas sama dengan penelitian terdahulu oleh Siska (2011) bahwa penggunaan metode *role playing* (*role playing*) mampu membantu mengoptimalkan kemampuan sosial serta kemampuan dalam anak berbicara. Adapun peneliti lain Inten (2017) tentang “Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui *Role playing*” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa setelah pembelajaran dengan *role playing* terlihat peningkatan kemampuan komunikasi anak.

Menanggapi hal tersebut, diperlukan kegiatan yang dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti pembaharuannya adalah peneliti akan mengangkat topik penelitian mengenai pengaruh *role playing* terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun yang akan diterapkan sebagai metode pembelajaran dikelas. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang lebih spesifik terhadap penggunaan *role playing* sebagai strategi untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun. bukan hanya untuk keterampilan komunikasi atau sosial seperti yang telah diteliti sebelumnya.

Penelitian ini akan mempelajari lebih dalam tentang bagaimana *role playing* dapat berkontribusi dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia 5-6 tahun, terutama dalam hal kemampuan mereka untuk lebih berani berbicara di depan umum, berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok, dan

berkomunikasi dengan lebih terbuka. Dengan demikian, peneliti tidak hanya mengulangi penggunaan *role playing* sebagai metode, tetapi juga memperluas aplikasinya pada variabel baru, yaitu kepercayaan diri, yang merupakan elemen penting dalam perkembangan anak namun belum banyak diteliti secara mendalam dalam konteks ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka terdapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Anak belum mau tampil ke depan kelas saat diberi kesempatan oleh guru.
2. Anak cenderung menyendiri dan sulit berinteraksi dengan teman sebaya.
3. Anak masih malu dan takut saat menjawab pertanyaan, bahkan memilih diam ketika diajak berbicara.
4. Guru masih menggunakan metode ceramah yang kurang melibatkan anak secara aktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, penulis membatasi penelitian pada masalah anak yang masih belum berani saat guru memberikan kesempatan untuk tampil ke depan kelas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “apakah terdapat pengaruh *role playing* terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh *role playing* terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1.6.1 Secara Teoritis

Secara teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh *role playing* terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini, sehingga anak mampu bekerja sama dengan teman sebayanya.

1.6.2 Secara Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah untuk meningkatkan pemahaman tentang rasa percaya diri anak usia dini serta menerapkan metode pembelajaran yang efektif bagi mereka.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman pendidik dalam mengembangkan sikap percaya diri pada anak usia dini.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan atau referensi, serta sebagai bahan perbandingan dalam penelitian yang berkaitan dengan masalah serupa.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang berusia sejak lahir hingga 6 tahun, yang sedang menjalani proses perkembangan pesat sebagai persiapan untuk kehidupan selanjutnya. Mulyasa mengatakan Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan sering disebut sebagai fase lompatan perkembangan. Periode ini dianggap sangat berharga karena perkembangan kecerdasan pada anak usia dini berlangsung secara luar biasa dibandingkan dengan tahap usia berikutnya (Mulyasa, 2012). Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa masa anak usia dini adalah fase penting dari perkembangan yang sangat cepat dan luar biasa serta menjadi sebagai dasar bagi kecerdasan dan pembelajaran di tahap berikutnya.

Hakikat anak usia dini adalah individu yang merupakan makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat mendasar bagi kehidupan selanjutnya serta memiliki sejumlah karakteristik khusus. Anak usia dini adalah organisme yang merupakan kesatuan utuh antara jasmani dan rohani, dengan segala struktur biologis dan psikologisnya, yang menjadikannya sebagai sosok yang unik (Suryana, 2021). Dapat dikatakan bahwa anak-anak usia dini memiliki perkembangan yang sangat penting dan penting bagi kehidupan selanjutnya. Sebagai makhluk sosiokultural, mereka mengalami perkembangan fisik dan spiritual yang tidak terputus-putus, yang membentuk identitas dan karakteristik unik mereka.

Pendapat lain dikatakan oleh Mansur yang mengatakan anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Mereka memiliki pola perkembangan yang khas, mencakup koordinasi motorik halus dan kasar, intelegensi yang meliputi daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosional, serta kecerdasan spiritual. Selain itu, perkembangan sosial-emosional, termasuk sikap, perilaku, dan aspek keagamaan, serta kemampuan bahasa dan komunikasi, juga berkembang sesuai dengan tahapan pertumbuhan masing-masing anak (Mansur, 2005). Dengan arti, bahwa anak usia dini memiliki perkembangan yang kompleks dan unik yang mencakup berbagai aspek seperti kemampuan motorik, intelektual, sosial-emosional, serta kemampuan bahasa dan komunikasi. Setiap aspek perkembangan ini berlangsung sesuai dengan tahap pertumbuhan anak.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa masa anak usia dini merupakan periode perkembangan yang sangat pesat dan kompleks. Pada tahap ini, perkembangan kecerdasan, fisik, spiritual, motorik, sosial-emosional, serta kemampuan bahasa dan komunikasi anak berlangsung secara luar biasa yang membentuk dasar penting bagi kehidupan dan pembelajaran di masa depan. Periode ini sangat berharga karena menjadi pondasi bagi perkembangan karakter dan kecerdasan anak selanjutnya.

2.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Pada masa perkembangannya, anak usia dini memiliki beberapa karakteristik penting, yaitu bersikap egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, merupakan individu yang unik, kaya akan imajinasi dan fantasi, serta cenderung memiliki daya konsentrasi yang rendah.

Anak usia dini yang sedang tumbuh dan berkembang memiliki sejumlah karakteristik penting. Mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar dan

menjadi pribadi yang unik, serta gemar berimajinasi dan berfantasi. Pada usia ini, anak-anak cenderung bersikap egosentris dan memiliki daya konsentrasi yang pendek. Selain itu, mereka juga belum dapat mendeskripsikan berbagai konsep abstrak seperti keadilan, kejujuran, kedisiplinan, kemandirian, dan kepercayaan (Wiyani, 2016). Hal tersebut dapat dikatakan bahwa karakteristik anak usia dini mencerminkan tahap perkembangan yang baik, di mana rasa ingin tahu mendukung eksplorasi mereka. Sifat bermain dan imajinasi yang kaya berkontribusi pada proses pembelajaran dan pengembangan kepercayaan diri.

Fadlillah (dalam (Adhani *et al.*, 2017) menyatakan terdapat beberapa karakteristik anak usia dini, yaitu unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap berbagai hal, eksploratif dan berjiwa petualang, bersifat spontan, senang dan kaya akan fantasi, mudah mengalami frustrasi, kurang mempertimbangkan konsekuensi dalam bertindak, memiliki daya perhatian yang pendek, bergairah untuk belajar serta banyak belajar dari pengalaman dan semakin menunjukkan minat terhadap teman-temannya. Dari pendapat di atas dapat dikatakan bahwa karakteristik anak usia dini mencerminkan proses perkembangan yang kompleks. Sifat-sifat seperti keaktifan, rasa ingin tahu, dan kreativitas mendukung eksplorasi dan pembelajaran. Karakteristik ini menjadi dasar penting bagi perkembangan sosial dan emosional serta hubungan dengan teman sebaya yang akan membentuk kepercayaan diri anak.

Adapun ciri-ciri anak usia dini yang mencakup beberapa karakteristik penting yang dimana anak-anak pada tahap ini bersifat egosentris atau egois, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan merupakan individu yang unik. Selain itu, mereka kaya akan imajinasi dan fantasi, serta memiliki daya konsentrasi yang pendek (Suryana, 2021). Hal tersebut dapat dikatakan bahwa karakteristik anak usia dini mencerminkan fase perkembangan yang baik, di mana mereka menunjukkan sifat egosentris, rasa ingin tahu yang

tinggi, dan kreativitas yang melimpah. Meskipun mereka masih memiliki daya konsentrasi yang pendek, keunikan masing-masing individu dan kekayaan imajinasi mereka menjadi landasan penting dalam proses pembelajaran dan eksplorasi di usia ini.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik unik yang mencerminkan fase perkembangan yang penting dan kompleks. Pada usia ini, mereka bersikap egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta kaya akan imajinasi dan fantasi. Meskipun daya konsentrasi mereka masih rendah, anak-anak ini aktif, spontan, dan gemar bereksplorasi, yang mendukung pembelajaran mereka melalui pengalaman. Karakteristik seperti keunikan individu, kreativitas, serta hubungan sosial yang mulai terbentuk dengan teman sebaya menjadi landasan penting bagi perkembangan social emosional anak, termasuk rasa percaya diri yang akan sangat berperan di masa depan mereka.

2.3 Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri adalah kondisi mental yang dimiliki seseorang untuk mengoptimalkan seluruh kemampuan mereka, yang menghasilkan kepercayaan diri untuk melakukan sesuatu yang diinginkan (Perdana, 2019). Kepercayaan diri ini dapat berlanjut pada keyakinan bahwa seseorang memiliki kemampuan untuk berhasil dalam suatu tugas. Sama halnya menurut Irani dkk., Kepercayaan diri adalah keyakinan pada diri sendiri, optimis, senang bertindak sesuai dengan keinginannya, dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain (Irani *et al.*, 2021). Berdasarkan teori Maslow (1954) menyatakan bahwa kepercayaan diri termasuk dalam kategori kebutuhan akan penghargaan diri (*esteem needs*). sebagai modal dasar untuk pengembangan aktualitas diri. Dengan percaya diri orang akan mampu mengenal dan memahami diri sendiri. Menurut beberapa pendapat tersebut berarti percaya diri memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik. Ini juga berarti merasa optimis, tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain, dan melakukan hal-hal yang diinginkan. Kepercayaan

diri memungkinkan seorang anak untuk mencapai potensi terbaiknya, sebagaimana ditegaskan dalam teori Maslow, di mana individu yang percaya diri lebih mampu mengenal dan memahami potensi dirinya sendiri.

Kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang bahwa ia dapat mengenali kekurangan dan kelebihan dirinya. Dengan kepercayaan diri, seseorang dapat melakukan sesuatu tanpa cemas terlalu banyak dan memiliki kebebasan untuk melakukan apa yang mereka inginkan. Namun, tetap sopan dengan lingkungannya, bertanggung jawab atas tindakannya, dan termotivasi untuk terus berprestasi (Tanjung & Amelia, 2017). Dengan kata lain, kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang terhadap kekurangan dan kelebihan yang dimilikinya, yang memungkinkan mereka untuk bertindak tanpa terbebani oleh ketakutan yang berlebihan, sehingga mereka dapat mencapai tujuannya.

Kepercayaan diri pada anak adalah keyakinan yang positif terhadap kemampuan diri sendiri, ketenangan pikiran, dan kemampuan untuk menyesuaikan diri. Orang-orang yang memiliki kepercayaan diri mampu mengendalikan situasi dan keadaan mereka sendiri (Munir, 2019). Dari pendapat tersebut, kepercayaan diri pada anak berarti anak yakin bahwa dirinya dapat melakukan hal-hal dengan baik, merasa nyaman dengan dirinya sendiri, dan dapat beradaptasi dengan baik dengan berbagai situasi. Selain itu, kepercayaan diri pada anak juga berarti anak dapat menerima dirinya sendiri dan dapat mengontrol keadaan dan situasinya sendiri dengan baik.

Kepercayaan diri sangat penting bagi seseorang, termasuk anak usia dini, dalam bersikap, berperilaku, dan melakukan aktivitas sehari-hari mereka. Anak-anak yang percaya diri cenderung lebih berani mengambil tindakan, membuat keputusan sesuai keinginan mereka, dan mengambil tanggung jawab atas pilihan mereka. Kemandirian anak sangat erat kaitannya dengan kepercayaan diri. Anak yang percaya diri dapat mengatasi kelemahan dan

kekurangan mereka dalam beberapa situasi. Oleh karena itu, sikap percaya diri harus ditanamkan dan dikembangkan pada anak-anak sejak usia dini (Susanto, 2017). Hal ini sejalan dengan pendapat Fabiani dan Krisnani, yang menyatakan bahwa rasa percaya diri harus ditanamkan pada anak usia 5-6 tahun sejak dini agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang mampu mengembangkan potensinya dan mampu beradaptasi dengan lingkungannya (Fabiani & Krisnani, 2020).

Kartikowati dan Zubaedi mengatakan rasa percaya diri perlu dibangun sejak usia dini, karena menjadi fondasi penting untuk menjalani kehidupan yang sukses dan sejahtera sepanjang hidup (Kartikowati & Zubaedi, 2020). Dapat dikatakan pentingnya membangun rasa percaya diri sejak kecil untuk menjalani kehidupan yang sukses dan sejahtera sepanjang hidup. Dengan demikian, orang dapat memiliki kepercayaan diri yang kuat untuk menghadapi kesulitan dan mencapai tujuan hidup mereka. Hal ini sependapat dengan Ardiyana dkk, yang mengatakan orang yang percaya diri adalah mereka yang menyadari dan mengakui bahwa mereka memiliki kemampuan, keterampilan, atau bakat yang membuat mereka mampu mencapai tujuan mereka (Ardiyana *et al.*, 2019).

Oleh karena itu, menumbuhkan kepercayaan diri pada anak sejak usia dini sangat penting, khususnya pada rentang usia 5 hingga 6 tahun. Ini membantu anak mengembangkan bakat mereka dan belajar beradaptasi dengan lingkungannya. Pendapat lain menyatakan bahwa belajar di sekolah dapat menunjukkan tingkat kepercayaan diri anak. Anak usia dini yang percaya diri cenderung lebih mampu mengungkapkan pendapatnya selama proses belajar dan lebih baik dalam keterampilan sosialnya. Agar anak merasa yakin dengan bakat mereka, sangat penting untuk membangun kepercayaan diri mereka (Kusuma *et al.*, 2023). Dalam hal tersebut, membangun kepercayaan diri pada anak sangat penting untuk membantu mereka merasa yakin dalam mengeksplorasi bakatnya di sekolah,

meningkatkan kemampuan dalam mengungkapkan pendapat, dan memperkuat keterampilan sosialnya.

Berdasarkan dari berbagai pendapat yang sudah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan pada kemampuan diri sendiri yang memungkinkan seseorang, termasuk anak-anak, untuk bertindak dengan optimisme, tidak mudah terpengaruh oleh orang lain, dan mampu mencapai tujuannya. Kepercayaan diri berperan penting dalam pengembangan potensi individu, terutama pada anak usia dini, di mana keyakinan ini membantu mereka mengenali kelebihan dan kekurangan, menyesuaikan diri dengan situasi, serta mengembangkan keterampilan sosial. Oleh karena itu, menanamkan kepercayaan diri pada anak, khususnya pada usia 5-6 tahun, sangat penting untuk membantu mereka tumbuh menjadi orang yang percaya diri, mampu mencapai potensi mereka, dan menjalani kehidupan yang sukses dan sejahtera.

2.4 Ciri-Ciri Kepercayaan Diri

Kita dapat melihat tanda-tanda anak yang memiliki kepercayaan diri dari kebiasaan sehari-hari mereka. Kepercayaan diri sangat penting untuk membantu anak berkembang dan berinteraksi dalam kehidupan sosialnya. Anak-anak yang percaya diri cenderung menonjol di antara rekan-rekannya. Kemandirian, tidak egois, toleransi, ambisi, optimisme, tidak pemalu, percaya diri, dan tidak berlebihan adalah ciri-ciri orang yang percaya diri.

Anak yang kurang percaya diri cenderung tidak mau mencoba hal-hal baru, tidak berani mengambil risiko, dan tidak berani bertanya. Anak-anak yang percaya diri, di sisi lain, memiliki ciri-ciri seperti rasa ingin tahu yang tinggi, inisiatif untuk mengemukakan ide-ide baru, dan bersikap kritis terhadap hal-hal baru. Selain itu, mereka lebih cenderung menghindari kritik terhadap penjelasan yang dianggap tidak memuaskan dan lebih cenderung menutup diri terhadap komentar dari orang lain (Nurmainah & Damayanti,

2018). Dapat dikatakan bahwa anak-anak yang kurang percaya diri cenderung takut mencoba hal baru dan bertanya, sementara anak-anak yang percaya diri lebih ingin tahu, kritis, dan berinisiatif, namun sering menutup diri terhadap kritik dan komentar orang lain.

Adapun menurut Lauster tentang kepercayaan diri, mengemukakan ciri-ciri orang yang percaya diri, yaitu percaya pada kemampuan sendiri, bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, memiliki rasa positif terhadap diri sendiri dan berani mengungkapkan pendapat (Lauster, 2012). Berdasarkan pendapat yang dinyatakan tersebut bahwa orang yang percaya diri merasa yakin akan kemampuannya, tidak bergantung pada orang lain dalam membuat keputusan, memiliki sikap positif terhadap diri sendiri, dan tidak takut menyuarakan pandangannya meskipun mungkin berbeda dengan orang lain. Keempat ciri ini mencerminkan sikap yang kuat dan percaya diri dalam menghadapi berbagai situasi.

Pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan sehari-hari menunjukkan kepercayaan diri anak dan sangat penting untuk perkembangan dan interaksi sosial. Anak-anak yang percaya diri biasanya menunjukkan sifat-sifat seperti kemandirian, toleransi, ambisi, dan optimisme. Di sisi lain, anak-anak yang kurang percaya diri sering kali tidak mau mencoba hal-hal baru dan takut mengambil risiko. Kepercayaan diri meliputi keyakinan pada diri sendiri, kepercayaan diri, kemampuan untuk mengambil keputusan secara mandiri, dan keberanian untuk mengungkapkan pendapat.

2.5 Indikator Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri pada anak usia dini dapat dikenali melalui beberapa indikator yang mencerminkan sikap dan perilaku anak dalam berinteraksi maupun menanggapi situasi. Indikator-indikator ini penting untuk mengukur sejauh mana anak memiliki keyakinan terhadap dirinya sendiri. Lauster menyatakan bahwa terdapat beberapa aspek yang dapat dijadikan indikator

kepercayaan diri, yaitu keyakinan akan kemampuan diri, optimisme, objektivitas, tanggung jawab, rasionalitas dan realisme (Syam & Amri, 2017). Dengan demikian, indikator kepercayaan diri mencakup keyakinan terhadap kemampuan diri, yaitu sikap positif terhadap diri sendiri yang mencerminkan keseriusan dan ketulusan dalam setiap tindakan. Selanjutnya, sikap optimis adalah pandangan positif terhadap diri sendiri, termasuk harapan dan keinginan yang baik. Aspek objektivitas berarti kemampuan melihat permasalahan atau situasi secara obyektif, berdasarkan fakta dan kebenaran yang sebenarnya, bukan sekadar dari sudut pandang pribadi. Tanggung jawab adalah kesiapan seseorang untuk menghadapi konsekuensi dari tindakan dan keputusannya. Terakhir, rasionalitas dan realisme merujuk pada kemampuan menganalisis masalah atau kejadian dengan pemikiran yang logis serta sesuai dengan kenyataan yang ada.

Pendapat lain disampaikan oleh Mulyasa, ada beberapa hal yang menjadi indikator tingkat kepercayaan diri seseorang, yaitu pantang menyerah, berani menyatakan pendapat, berani bertanya, mengutamakan usaha sendiri dari pada bantuan, berpenampilan tenang (Mulyasa, 2013). Berdasarkan pendapat tersebut dapat diuraikan bahwa pantang menyerah merupakan sikap penting yang membantu seseorang memiliki keyakinan kuat dalam setiap hal yang mereka lakukan. Berani menyatakan pendapat juga menjadi aspek penting, karena dapat mendorong pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan kepemimpinan. Untuk menumbuhkan keberanian ini, orang tua dan guru dapat melibatkan anak-anak mereka dalam berbagai forum diskusi. Selain itu, keberanian untuk bertanya harus terus diasah agar anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat, sehingga tidak ragu bertanya dan terus memperoleh pengetahuan baru. Orang yang percaya diri juga cenderung mengutamakan usahanya sendiri sebelum meminta bantuan, karena mereka yakin dengan kemampuan yang dimiliki. Terakhir, penampilan yang tenang menjadi cerminan dari rasa percaya diri, karena orang yang percaya diri biasanya tenang dan merasa tentram, tidak mudah gelisah dalam menghadapi situasi.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri merupakan aspek penting dalam perkembangan individu yang dapat diukur melalui beberapa indikator, seperti keyakinan akan kemampuan diri, optimisme, objektivitas, tanggung jawab, serta rasionalitas dan realisme. Selain itu, indikator lain seperti pantang menyerah, keberanian menyatakan pendapat, bertanya, mengutamakan usaha sendiri, dan berpenampilan tenang juga menunjukkan tingkat kepercayaan diri seseorang. Semua aspek ini saling mendukung dalam membentuk pribadi yang yakin pada kemampuannya serta mampu menghadapi berbagai tantangan dengan sikap positif dan penuh tanggung jawab.

2.6 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri

Faktor-faktor dalam lingkungan sekolah saat anak belajar memengaruhi kepercayaan diri mereka. Salah satu faktor ini adalah partisipasi guru dalam pendidikan anak karena guru mendorong, mendukung, dan mendorong mereka (Mardiati *et al.*, 2017). Dengan begitu lingkungan sekolah, terutama partisipasi guru, sangat memengaruhi kepercayaan diri anak. Guru yang mendukung, mendorong, dan memotivasi anak-anak dapat meningkatkan keyakinan mereka terhadap kemampuan sendiri, sehingga berperan penting dalam membangun rasa percaya diri selama proses belajar.

Menurut Ghufro dan Risnawita (2010) mengatakan bahwa beberapa faktor mempengaruhi kepercayaan diri, yaitu pengalaman dan pendidikan. Faktor-faktor seperti pengalaman dan pendidikan menjadi poin penting yang mempengaruhi kepercayaan diri anak karena pengalaman dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri, tetapi juga dapat menyebabkan rasa percaya diri menurun. Faktor pendidikan juga memengaruhi kepercayaan dirinya. Pendidikan yang rendah dapat membuat seseorang bergantung pada dan dipengaruhi oleh orang yang lebih berpendidikan. Sebaliknya, orang-orang yang berpendidikan tinggi cenderung memiliki kepercayaan diri yang lebih

besar. Oleh karena itu, kepercayaan diri dipengaruhi oleh pengalaman dan pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengalaman dan pendidikan adalah dua komponen utama yang mempengaruhi kepercayaan diri. Pengalaman dapat meningkatkan atau menurunkan kepercayaan diri, sementara pendidikan mempengaruhi tingkat kepercayaan diri seseorang, dengan pendidikan yang lebih tinggi biasanya dikaitkan dengan kepercayaan diri yang lebih tinggi.

2.7 Pentingnya Kepercayaan Diri Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Kepercayaan diri sangat penting untuk perkembangan emosional dan sosial anak-anak berusia 5-6 tahun. Pada usia ini, anak-anak mulai membuat gambaran tentang siapa mereka dan apa yang bisa mereka lakukan. Keyakinan diri yang kuat akan membantu mereka mengatasi kesulitan, mencoba hal-hal baru, dan menjadi lebih mandiri. Selain itu, anak-anak yang percaya diri cenderung lebih aktif berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, baik di rumah maupun di sekolah. Menurut Fabiani dan Krisnani anak-anak harus ditanamkan kepercayaan diri agar mereka tumbuh menjadi individu yang mampu mengembangkan potensi diri dan beradaptasi dengan lingkungannya sendiri (Fabiani & Krisnani, 2020). Dalam hal tersebut menekankan bahwa kepercayaan diri anak sangat penting untuk perkembangan mereka dan kemampuan mereka untuk menyesuaikan diri dengan dunia luar. Oleh karena itu, menumbuhkan rasa percaya diri harus dimulai saat anak masih kecil.

Masriani dan Liana (2022) juga mengatakan bahwa kepercayaan diri adalah komponen yang memengaruhi perkembangan bakat anak, kemampuan mereka untuk menghadapi tantangan, dan kualitas hidup yang lebih baik. Pengembangan kepercayaan diri memiliki efek jangka panjang pada kehidupan seseorang (Masriani & Liana, 2022). Dengan kata lain, kepercayaan diri mempunyai faktor penting dalam perkembangan anak

karena mempengaruhi kehidupan masa depan anak selain membantu mereka menghadapi masalah sehari-hari.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kepercayaan diri merupakan komponen penting dalam perkembangan emosional dan sosial anak-anak usia 5-6 tahun. Kepercayaan diri yang kuat pada usia ini membantu anak-anak mencoba hal baru, menghadapi kesulitan, dan berinteraksi lebih aktif dengan lingkungan mereka. Selain itu, pengembangan kepercayaan diri sejak dini sangat penting untuk mengembangkan potensi diri anak dan kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan dunia luar. Selain itu, pengembangan kepercayaan diri berdampak jangka panjang pada kemampuan anak untuk menghadapi tantangan dan meningkatkan kualitas hidup mereka di masa depan.

2.8 Metode Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran mencakup berbagai komponen esensial yang mendukung tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran. Salah satu komponen utama tersebut adalah metode pembelajaran.

Metode pembelajaran anak usia dini adalah pendekatan atau teknik yang diterapkan untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif (Siswanto *et al.*, 2019). Pendapat tersebut menjelaskan bahwa metode pembelajaran berperan sebagai sarana penting dalam proses pendidikan, yang berfungsi untuk menyampaikan materi dengan cara yang efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

Pendapat lain menurut Yusuf dkk, mengatakan bahwa metode pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar yang berperan besar dalam menentukan keberhasilan pengajaran. Guru diharapkan mampu memilih, mengombinasikan, dan menerapkan berbagai teknik penyampaian materi yang sesuai dengan situasi dan kebutuhan belajar siswa (Yusuf *et al.*, 2003). Selanjutnya menurut Tanu menyatakan bahwa metode mengajar

adalah pengetahuan mengenai berbagai cara yang digunakan oleh seorang guru atau instruktur dalam menyampaikan materi ajar (Tanu, 2019). Beberapa pendapat tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran adalah pendekatan atau cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami dan dipelajari dengan efektif.

Terdapat berbagai macam metode pembelajaran. Menurut pendapat Sriwahyuni dkk, metode pembelajaran untuk anak usia dini yaitu metode bermain balok, metode hafalan, metode *role playing*, metode bermain musik dan bernyanyi, metode bermain kartu, serta metode eksperimen (Sriwahyuni *et al.*, 2017). Menurut pendapat Lubis mengatakan salah satu metode yang efektif dalam pembelajaran anak usia dini adalah *role playing*. Metode ini dapat mengembangkan kemampuan sosial anak, seperti membangun interaksi dengan teman sebaya, beradaptasi dengan lingkungan sosial, serta meningkatkan kepercayaan diri anak (Lubis, 2019). Pendapat tersebut menjelaskan bahwa metode *role playing* bisa dijadikan sebagai metode pembelajaran yang kegiatannya mengajak anak terlibat langsung dalam proses belajar di kelas.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah pengetahuan tentang cara-cara yang dipilih oleh guru untuk digunakan dalam proses belajar di kelas, dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami dan menguasai materi secara optimal. Hal ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam penelitian ini, fokus utama akan diarahkan pada metode pembelajaran *role playing*.

2.9 Role Playing

Metode pembelajaran *role playing* merupakan pendekatan yang dapat digunakan untuk mendukung perkembangan anak usia dini, khususnya dalam membangun rasa percaya diri. Melalui metode ini, anak diberi

kesempatan untuk memerankan berbagai peran dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata, sehingga dapat belajar secara aktif dan bermakna. *Role playing* adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, dan gerakan seseorang dalam interaksi sosial antar manusia. *Role playing* memungkinkan anak untuk berperan sebagai orang dalam dramatisasi masalah psikologis atau masalah (Santoso, 2010). Dapat dikatakan bahwa *role playing* mengajarkan anak bagaimana berinteraksi dengan orang lain dan membantu mereka mengatasi berbagai masalah psikologis. Anak dapat belajar berempati, meningkatkan kepercayaan diri mereka, dan memecahkan masalah dunia nyata dengan berperan sebagai karakter dalam situasi dramatis.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif adalah *role playing*, di mana anak berperan sebagai orang lain. Menurut Wahab *role playing* adalah berakting dalam peran tertentu untuk tujuan tertentu. Ini dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai komponen materi pelajaran (Wahab, 2012) . Berdasarkan teori Hurlock (1978) *role playing* merupakan bentuk bermain aktif anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi yang seolah-olah hal tersebut mempunyai atribut yang lain daripada yang sebenarnya. Dengan kata lain *role playing* memberikan anak kesempatan untuk belajar melalui pengalaman dengan memerankan peran orang lain. Ini memungkinkan mereka untuk lebih memahami materi pelajaran dengan cara yang interaktif dan kontekstual, seolah-olah mereka berada dalam situasi nyata. Metode ini membantu anak menghubungkan konsep dengan pengalaman praktis, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Gagne (dalam Sumiati, 2008) mengatakan *role playing* adalah tindakan yang dilakukan secara sadar oleh para pemain diskusi peran dalam kelompok. Pendapat lain dikemukakan oleh Jurniati dan Jumiatiin mengatakan *role playing* melibatkan beberapa anak dalam satu kegiatan

untuk mendorong mereka untuk berinteraksi dengan teman kelompok mereka (Juniarti & Jumiatin, 2018). Berbagai pendapat tersebut dapat dikatakan *role playing* adalah ketika seseorang secara sadar terlibat dalam situasi atau peran tertentu bersama orang lain dalam sebuah kelompok. Kegiatan ini mendorong peserta untuk berinteraksi, berbicara, dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan *role playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung dalam memerankan situasi nyata atau peran tertentu. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial, kepercayaan diri, kemampuan berbicara, dan pemahaman emosi. Selain itu, *role playing* memungkinkan anak belajar dengan cara yang lebih interaktif dan kontekstual, menghubungkan konsep dengan pengalaman praktis. Dengan berperan dalam situasi dramatis, anak dapat memecahkan masalah dunia nyata, berempati, serta berkolaborasi dengan teman sekelompok.

2.10 Jenis-Jenis Role Playing

Role playing memiliki variasi yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan anak. Pemahaman terhadap jenis-jenis *role playing* penting agar guru dapat memilih bentuk permainan peran yang tepat sesuai dengan konteks dan kebutuhan peserta. Erikson membagi dua jenis *role playing* sebagaimana yang dikemukakan Latif dkk, 2013 yaitu *role playing* mikro dan *role playing* makro (dalam Nirwana, 2019). Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa dalam jenis *role playing* mikro menggunakan objek-objek kecil untuk mewakili suatu hal. Anak-anak sering menggunakan benda-benda ini untuk membuat cerita atau narasi. Seorang anak mungkin membuat kereta api dengan balok dan kemudian bernyanyi sambil "menyetir" nya. Dan dalam jenis *role playing* makro ini adalah jenis permainan peran yang meniru peran-peran sosial yang lebih kompleks. Anak-anak akan memerankan karakter dengan properti atau atribut yang sesuai. Seorang anak yang berpura-pura menjadi dokter,

misalnya, akan mengenakan jas putih dan menggunakan stetoskop. Seringkali, permainan peran makro melibatkan banyak anak dan dilakukan di ruang yang lebih besar, mirip dengan pertunjukan sosiodrama.

Adapun pendapat lain menurut Khoiruddin mengatakan *role playing* dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu *role playing* makro dan *role playing* mikro (dalam Nirwana, 2019). Berdasarkan pendapat tersebut dapat diuraikan bahwa *role playing* makro menggunakan alat bermain berukuran nyata untuk meniru situasi nyata. Dengan alat-alat yang tepat, anak-anak dapat berperan sebagai berbagai profesi atau tokoh. Misalnya, anak-anak dapat bermain peran dokter dengan stetoskop, suntikan mainan, resep, dan pulpen untuk membuat suasana klinik yang nyata. Dan dalam *role playing* mikro menciptakan dunia mini dengan bahan bermain berukuran kecil. Dengan menggunakan objek-objek kecil ini, anak-anak dapat membuat cerita dan pengalaman bermain yang imajinatif. Bermain dengan rumah boneka yang memiliki perabot dan figur orang-orangan kecil memungkinkan anak-anak untuk membuat berbagai skenario kehidupan sehari-hari dalam skala yang lebih kecil.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *role playing* terbagi menjadi dua jenis utama permainan mikro dan permainan makro. Permainan *role playing* mikro menggunakan benda-benda kecil untuk menciptakan dunia imajinatif yang memungkinkan anak-anak mengeksplorasi diri mereka sendiri dan mengembangkan keterampilan bercerita mereka. Sebaliknya, permainan *role playing* makro menggunakan alat yang lebih besar dan lebih kompleks untuk meniru situasi kehidupan nyata dan membantu anak-anak memahami peran sosial dan interaksi antar individu. Kedua jenis permainan ini sama pentingnya bagi perkembangan anak, mendorong perkembangan imajinasi, kreativitas, dan keterampilan sosial.

2.11 Langkah-Langkah *Role Playing*

Untuk memastikan *role playing* digunakan dengan sukses dalam pembelajaran, perencanaan yang cermat diperlukan. Beberapa langkah penting harus dipertimbangkan sebelum kegiatan dimulai agar pembelajaran berjalan lancar dan mencapai tujuan.

Menurut (Nurani & Sujiono, 2010) menyebutkan langkah-langkah *role playing* diantaranya sebagai berikut :

1. Guru mengumpulkan anak dan memberikan pengarahan serta aturan permainan.
2. Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan anak dalam permainan.
3. Sebelum permainan dimulai, guru memberikan pengarahan, memastikan absensi, dan memastikan jumlah anak.
4. Guru membagi tugas kepada setiap kelompok sebelum permainan untuk menghindari keributan.
5. Guru mempersiapkan semua alat permainan sebelum permainan dimulai.
6. Guru mengumpulkan anak dan memberikan pengarahan. Anak bermain di lokasi tertentu. Jika mereka merasa bosan dengan peran sebelumnya, mereka dapat berpindah tempat.
7. Pendidik hanya mengawasi dan mendampingi anak selama *role playing*

Adapun pendapat lain menurut Budiyanto (Dewi et al., 2018) tentang langkah-langkah *role playing* yaitu:

1. Guru membuat skenario yang akan dipentaskan.
2. Guru menunjuk beberapa anak untuk mempelajarinya beberapa hari sebelum pembelajaran.
3. Guru membagi anak menjadi kelompok.
4. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran ini.

5. Anak yang telah ditunjuk mempertunjukkan skenario yang telah disiapkan.
6. Anak lain melihat pertunjukan skenario dari kelompoknya masing-masing.
7. Setelah pertunjukan, setiap anak diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
8. Guru memberikan kesimpulan umum mengenai penampilan.
9. Evaluasi penampilan
10. Penutup

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah yang ditunjukkan untuk *role playing* sangat penting untuk melakukan persiapan dan perencanaan yang matang sebelum pelaksanaan. Guru membantu dengan memberikan instruksi, menyiapkan peralatan, dan membagi tugas kepada anak. Tujuan dari kegiatan *role playing* ini adalah untuk melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan mereka dalam berbagai hal, seperti memecahkan masalah, bekerja sama dalam kelompok, dan berkomunikasi. Selain itu, skenario yang jelas dan penilaian tentang bagaimana anak berpartisipasi membuat proses pembelajaran lebih terarah dan efektif. Secara keseluruhan, teknik *role playing* ini memiliki kemampuan untuk membuat belajar menyenangkan dan bermakna bagi anak.

2.12 Manfaat *Role Playing*

Role playing adalah aktivitas yang sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Madyawati mengemukakan manfaat *role playing* yaitu menumbuhkan kepercayaan diri pada anak, mengembangkan kemampuan berbahasa, memberikan kesempatan untuk memecahkan masalah, membangun kesempatan sosial dan empati, memberikan anak pandangan positif (Madyawati, 2016). Pendapat tersebut menyatakan bahwa *role playing* memiliki manfaat penting bagi anak, yaitu dapat menumbuhkan

kepercayaan diri anak dengan memberikan kesempatan bagi mereka untuk berperan aktif, membantu mengembangkan kemampuan berbahasa anak melalui interaksi verbal, serta membangun keterampilan sosial dan rasa empati dengan memahami perspektif orang lain. Selain itu *role playing* juga memberikan pandangan positif kepada anak, yang membantu mereka dalam membangun sikap optimis dan percaya diri dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian sejalan dengan pendapat Sope dkk, mengatakan manfaat dari *role playing* yaitu menumbuhkan kepercayaan diri pada anak, meningkatkan kemampuan berbahasa, meningkatkan kreativitas dan akal, membuka kesempatan untuk memecahkan masalah (Sope, dkk 2023). Oleh karena itu, berdasarkan pendapat tersebut bahwa *role playing* memiliki beberapa manfaat penting bagi perkembangan anak karena metode ini dapat menumbuhkan kepercayaan diri anak melalui peran aktif yang mereka mainkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, karena anak-anak dilatih untuk berkomunikasi dengan lebih baik. Selain itu, metode ini juga mendorong kreativitas dan kecerdasan anak dengan memberikan ruang bagi mereka untuk berpikir secara imajinatif. Serta *role playing* membuka kesempatan bagi anak untuk memecahkan masalah, melatih mereka dalam mengambil keputusan dan menemukan solusi dalam berbagai situasi.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa manfaat dari *role playing* dapat meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berbahasa, kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, dan keterampilan sosial. Ini juga memberi anak-anak kesempatan untuk mengembangkan imajinasi mereka, bereksperimen dengan berbagai peran, dan memperoleh pengalaman belajar yang bermanfaat. Secara keseluruhan, *role playing* membantu anak tumbuh menjadi orang yang kreatif, percaya diri, dan memiliki kemampuan sosial yang baik.

2.13 Tujuan *Role Playing*

Role Playing sangat penting dalam pendidikan anak usia dini. Selain itu *role playing* juga memiliki tujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Tujuan *role playing* yaitu meningkatkan dorongan dan minat belajar, meningkatkan keterampilan berbahasa, menerapkan pengetahuan secara kontekstual, mengembangkan kecerdasan emosi, memungkinkan pembelajaran aktif (Agung, 2018). Dengan demikian, berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa *role playing* memiliki beberapa tujuan utama dalam proses pembelajaran. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan dorongan dan minat belajar anak dengan cara membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Kemudian dapat meningkatkan keterampilan berbahasa melalui dialog dan komunikasi selama permainan peran, juga membantu anak menerapkan pengetahuan secara kontekstual, sehingga mereka dapat memahami materi pelajaran dalam situasi nyata. *Role playing* dapat mengembangkan kecerdasan emosi anak, karena mereka belajar mengelola perasaan dan berempati dengan orang lain. Serta memungkinkan pembelajaran aktif, mendorong anak untuk terlibat langsung dalam proses belajar melalui pengalaman praktis.

Pendapat lain menurut Madyawati yang mengemukakan bahwa tujuan *role playing* yaitu meningkatkan kepercayaan diri anak, meningkatkan kemampuan berbahasa, meningkatkan kreativitas dan akal, memberikan peluang untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kemampuan sosial dan empati (Madyawati, 2016). Berdasarkan pendapat tersebut dapat diuraikan bahwa tujuan *role playing* yaitu untuk meningkatkan kepercayaan diri anak dengan memberikan peran aktif dalam kegiatan bermain peran. Kemudian untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui interaksi verbal yang intensif, kegiatan ini juga dirancang untuk merangsang kreativitas dan daya pikir anak, mendorong mereka untuk berimajinasi dan memecahkan masalah secara kreatif. Selain itu, *role playing* memberikan kesempatan bagi anak untuk memecahkan masalah, melatih kemampuan berpikir kritis. Metode ini juga bertujuan meningkatkan kemampuan sosial

dan empati, dengan cara anak belajar memahami perasaan dan perspektif orang lain dalam situasi yang berbeda.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *role playing* memiliki banyak manfaat yang dapat meningkatkan keinginan anak untuk belajar, meningkatkan keterampilan berbahasa, meningkatkan kepercayaan diri, dan meningkatkan kecerdasan emosi dan keterampilan sosial. Selain itu, *role playing* mengajarkan anak-anak cara menerapkan pengetahuan baru dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, *role playing* adalah cara yang efektif untuk membantu anak-anak meningkatkan kepercayaan dirinya serta tumbuh menjadi orang yang lebih baik.

2.14 Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

Role Playing telah lama dianggap berguna untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak. Namun, seperti metode pembelajaran lainnya, metode ini memiliki kelebihan dan kekurangan. *Role playing* dapat meningkatkan kreativitas, meningkatkan kepercayaan diri anak, dan menjadi cara yang menyenangkan untuk belajar. Di sisi lain, metode ini memerlukan persiapan yang matang.

Role playing memiliki kelebihan yaitu anak dapat diajarkan untuk membuat keputusan dan berbicara secara utuh melalui kegiatan ini, *role playing* permainan yang mudah dan dapat digunakan dalam berbagai situasi dan waktu, guru dapat menilai pengalaman anak melalui pengamatan mereka saat *role playing*, meninggalkan kesan yang kuat dan abadi dalam ingatan anak, sangat menarik bagi anak sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, membangkitkan gairah dan optimisme dalam diri anak serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, dapat dengan mudah menghayati peristiwa yang berlangsung dan memahami hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan anak sendiri dan dapat membangkitkan keinginan anak untuk belajar. Adapun kelemahan *role playing*, yaitu jika guru tidak memahami tujuan

instruksional dari penggunaan metode ini untuk suatu unit pelajaran maka *role playing* tidak akan berhasil, apabila guru tidak memahami langkah-langkah perlaksanaan, akan mengacaukan proses pembelajaran karena yang memegang peran atau penonton tidak tahu arah bersama, penggunaan waktu yang terlalu banyak atau terlalu lama, pengondisian kelas yang lebih besar, memerlukan kreativitas dan daya kreasi dan pembelajaran ini tidak dapat digunakan untuk menyajikan semua materi pelajaran (Shoimin, 2017).

Pendapat lain mengenai kelebihan dan kelemahan metode *role playing* menurut (Feri Irawan, 2022) mengatakan, kelebihan *role playing* yaitu dapat membuat belajar lebih menyenangkan dan mendalam, membuat pelajaran lebih mudah diingat. Ini juga dapat membuat kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Metode ini memiliki potensi untuk meningkatkan keinginan anak untuk belajar, menumbuhkan semangat positif, dan memperkuat rasa kebersamaan di antara anak. Dengan memerankan berbagai peran, anak dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Perihal kelemahan *role playing*, menurut Feri Irawan *role playing* membutuhkan banyak waktu. Metode ini juga membutuhkan kreativitas tinggi dari guru dan anak, yang mungkin tidak dimiliki oleh semua orang, beberapa anak mungkin tidak nyaman atau malu untuk berpartisipasi dalam kegiatan *role playing* dan kegagalan untuk *role playing* dapat mempengaruhi keinginan untuk belajar dan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jika *role playing* digunakan dengan benar, maka akan menjadi alat pembelajaran yang efektif. Guru harus memahami kelebihan dan kekurangan metode ini dan menyesuaikannya dengan peserta didik dan materi pembelajaran agar *role playing* menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak.

2.15 Kerangka Berpikir

Perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini, terutama dalam hal kepercayaan diri, merupakan elemen yang sangat penting. Masa kanak-kanak berusia 5-6 tahun memiliki fase penting dalam perkembangan otak. Oleh karena itu, pemberian stimulasi yang sesuai sejak awal sangat penting untuk memaksimalkan potensi anak, termasuk dalam membangun kepercayaan diri. Anak yang memiliki kepercayaan diri yang baik biasanya lebih berani mengambil risiko, mencoba hal-hal baru, dan memiliki sikap positif terhadap tantangan yang dihadapi.

Salah satu metode pendidikan yang sangat efektif dalam mendukung perkembangan anak, khususnya pada tahap usia dini adalah melalui *role playing*. Metode ini melibatkan partisipasi aktif anak-anak dalam kegiatan yang mencakup perilaku dan bahasa, di mana mereka berpura-pura menjadi sosok atau karakter yang berbeda dari diri mereka sendiri. Dalam hal ini, anak-anak memanfaatkan kreativitas mereka untuk mengadaptasi objek dan situasi di sekitar mereka, sehingga dapat menciptakan dunia imajinatif yang memungkinkan mereka berperan dalam berbagai skenario.

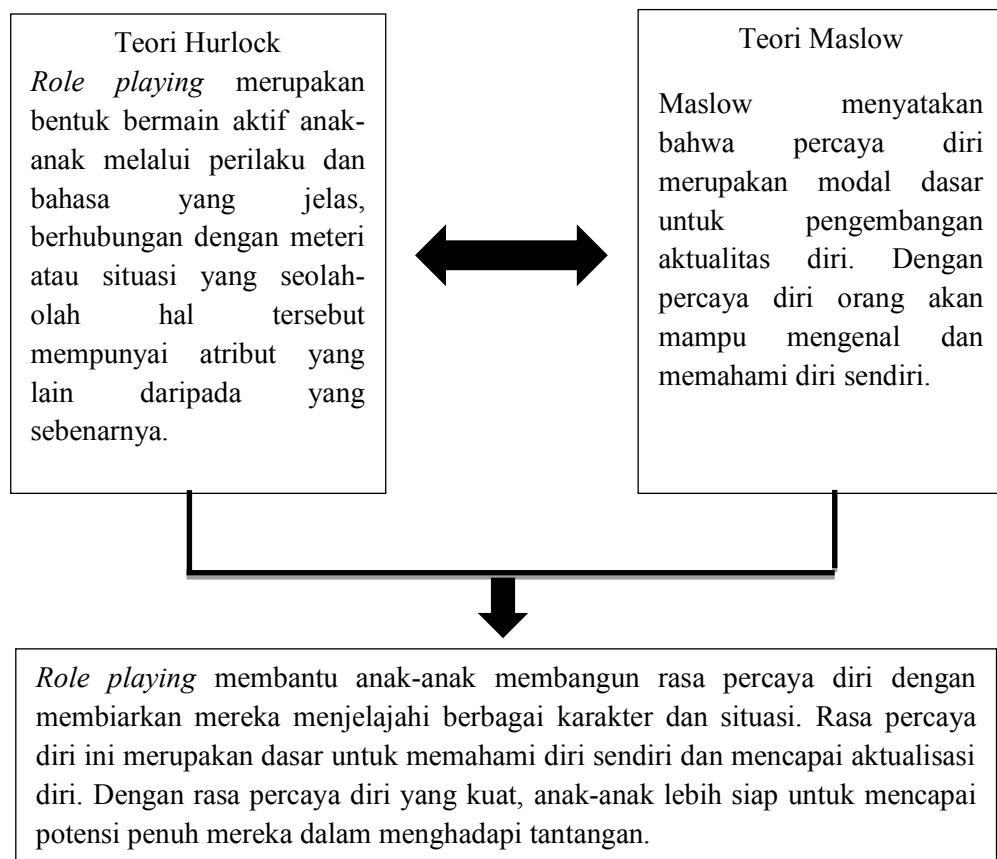
Metode *role playing* ini bias memfasilitasi perkembangan kepercayaan diri anak-anak, terutama pada usia 5-6 tahun. Pada usia ini, anak-anak berada dalam fase awal eksplorasi diri dan pengembangan keterampilan sosial. Melalui *role playing*, mereka mendapatkan kesempatan untuk mengasah kemampuan tersebut dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Ketika anak-anak terlibat dalam aktivitas ini, mereka tidak hanya belajar untuk mengenali dan memahami diri mereka, tetapi juga merasa lebih percaya diri dalam berbagai situasi sosial.

Selama proses *role playing*, anak-anak belajar untuk menghadapi tantangan, berkomunikasi dengan efektif, dan memecahkan masalah dalam skenario yang mereka ciptakan. Hal ini berkontribusi pada penguatan rasa percaya diri mereka, karena mereka merasa lebih yakin akan kemampuan mereka

untuk mengendalikan dan mempengaruhi situasi. Dengan kepercayaan diri yang terbangun melalui *role playing*, anak-anak menjadi lebih siap untuk menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan nyata, serta lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain.

Role playing merupakan pilihan yang cukup kuat dalam mendorong perkembangan sosial emosional anak berusia 5-6 tahun, terutama dalam hal kepercayaan diri. Secara teoritis metode ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman tentang diri mereka serta membangun kepercayaan diri yang akan bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan anak-anak pada rentang usia tersebut.

Tabel 1. Kerangka Berpikir



2.16 Hipotesis Penelitian

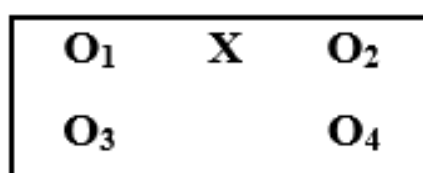
Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh *role playing* terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* (eksperimen semu) dengan desain *nonequivalent control group desain*. Peneliti melakukan sebuah penelitian untuk menentukan apakah suatu perlakuan mempengaruhi hasil dari sebuah penelitian. Pengaruh ini dinilai dengan cara memberikan perlakuan *role playing* pada kelompok eksperimen yang disebut sebagai kelompok perlakuan, sementara yang tidak diberikan perlakuan pada kelompok lain disebut sebagai kelompok kontrol, lalu menentukan bagaimana hasil akhir dari kedua kelompok tersebut (Creswell, 2021). Adapun mengenai rancangan *nonequivalent control group desain* yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Desain

Keterangan :

O₁ = Kepercayaan diri awal kelompok eksperimen

O₂ = Kepercayaan diri akhir kelompok eksperimen

X₁ = Pemberian perlakuan menggunakan *role playing*

O₃ = Kepercayaan diri awal kelompok kontrol

O₄ = Kepercayaan diri akhir kelompok kontrol

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah II, JL. H. Agussalim Gang Mangga II, Kelapa. Tiga, Kecamatan Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada kelompok B di TK Aisyiyah II, JL. H. Agussalim Gang Mangga II, Kelapa. Tiga, Kecamatan Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik di TK Aisyiyah II Tanjung Karang Pusat yang berjumlah 3 kelas terdiri dari 1 kelas A dan 2 kelas B yang seluruhnya 34 anak. Kelas A berjumlah 10 anak, kelas B1 berjumlah 12 anak dan kelas B2 berjumlah 12 anak.

Tabel 2. Data Peserta Didik TK Aisyiyah II Tanjung Karang Pusat

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Anak
1	A	4	6	10
2	B1	4	8	12
3	B2	5	7	12
Total Anak				34

3.3.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Nonprobability Sampling*. Teknik *Nonprobability* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan *Purposive Sampling*. Sehingga dalam melaksanakan penelitian, kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas B1 berjumlah 12 anak dan kelas B2 berjumlah 12 anak sebagai kelas kontrol.

3.4 Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variable yaitu variabel bebas (*independent*) dan variable terikat (*dependent*). Kedua variable tersebut diidentifikasi ke dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel bebas

Variabel bebas pada penelitian ini adalah *role playing*, dilambangkan dengan (X).

2. Variabel terikat

Variabel terikat pada penelitian ini adalah kepercayaan diri, dilambangkan dengan (Y).

3.5 Definisi Konseptual dan Operasional

3.5.1 Definisi Konseptual

a) *Role Playing* (X)

Role playing adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam memerankan situasi atau peran tertentu yang merepresentasikan dunia nyata. *Role playing* dapat membantu anak meningkatkan keterampilan berbicara, kepercayaan diri, dan kemampuan sosial mereka dengan mendramatisasikan interaksi sosial, mengasah empati, dan memahami emosi, yang membantu mereka memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

b) Kepercayaan Diri (Y)

Kepercayaan diri adalah suatu kondisi mental yang mencerminkan keyakinan positif seseorang pada potensi diri anak dan kemampuan anak untuk melakukan atau menyelesaikan tugas dengan baik. Kepercayaan diri juga mencakup keyakinan pada kemampuan anak untuk mengatasi kelemahan dan tantangan mereka. Kepercayaan diri sangat penting dalam perkembangan anak usia dini untuk membangun sikap kemandirian, keberanian mengambil keputusan, dan

kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosial. Dengan membangun kepercayaan diri sejak usia dini, anak-anak akan lebih siap untuk menjalani kehidupan yang sukses dan sejahtera.

3.5.2 Definisi Operasional

a) *Role Playing* (X)

Role playing merupakan keterlibatan anak dalam memerankan skenario yang mencerminkan situasi nyata. Adapun langkah-langkah penerapan *role playing* : (1) guru mengumpulkan anak dan memberikan pengarahan serta aturan permainan, (2) guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan anak dalam permainan., (3) sebelum permainan dimulai, guru memberikan pengarahan, memastikan absensi, dan memastikan jumlah anak, (4) guru membagi tugas kepada setiap kelompok sebelum permainan untuk menghindari keributan, (5) guru mempersiapkan semua alat permainan sebelum permainan dimulai, (6) guru mengumpulkan anak dan memberikan pengarahan. anak bermain di lokasi tertentu. jika mereka merasa bosan dengan peran sebelumnya, mereka dapat berpindah tempat, (7) pendidik hanya mengawasi dan mendampingi anak selama *role playing*.

b) *Kepercayaan Diri* (Y)

Kepercayaan diri merupakan kemampuan anak berbicara di depan umum, berinteraksi dengan teman sebaya, dan mengambil inisiatif di kelas yang meliputi frekuensi anak mengajukan pendapat, keberanian berperan aktif, serta kemampuan membuat keputusan dalam kelompok selama kegiatan *role playing*. Aspek ini mencerminkan objektif, keyakinan akan kemampuan diri, optimis, bertanggung jawab

serta rasional dan realistis anak dalam menghadapi berbagai situasi.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan alat yang sangat krusial dalam menentukan keberhasilan suatu penelitian. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang diterapkan adalah observasi terstruktur untuk mengamati perubahan rasa percaya diri anak setelah penerapan *role playing*, serta dokumentasi kegiatan. Fokus pengamatan ditujukan pada perubahan perilaku anak yang menunjukkan peningkatan rasa percaya diri selama dan setelah kegiatan *role playing*. Pengumpulan data harus dilakukan dengan cara yang objektif dan sistematis, berdasarkan observasi langsung terhadap perilaku anak. Data yang diperoleh harus valid dan reliabel, serta terhindar dari bias atau manipulasi.

3.6.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut (Arikunto, 2014) observasi adalah pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti yang dilakukan secara sistematis untuk mencatat hal-hal yang berkaitan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa metode *role playing*.

3.6.2 Dokumentasi

Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi. Menurut (Arikunto, 2014) dokumentasi dari asal kata dokumen yang artinya barang barang tertulis. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan peneliti seperti arsip sekolah, catatan, dan perencanaan pembelajaran. Dokumentasi diperlukan catatan atau bukti otentik dari penelitian ini.

3.7 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah observasi dengan bentuk *checklist* yang akan dikonversikan ke dalam bentuk angka. Skala penilaian menggunakan 4 skala *likert* dengan kategori penilaian menggunakan rumus interval nilai tertinggi 84 dan nilai terendah 21. Berikut adalah perhitungan interval.:

$$i = \frac{NT-NR}{K} = \frac{84-21}{4} = \frac{63}{4} = 15,75 \text{ dibulatkan menjadi } 16. \text{ Sehingga}$$

keterangan kategori penilaian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. 21 -36 : Belum Berkembang (BB)
2. 37 – 52 : Mulai Berkembang (MB)
3. 53 – 68 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4. 69 – 84 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun (Y)

Variabel	Dimensi	Indikator	Butir Pernyataan	Soal Pernyataan
Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun	Objektivitas	Bertindak sesuai aturan.	1, 2, 3	3
		Berinteraksi dengan teman sebaya	4, 5	2
	Keyakinan akan kemampuan diri	Berani bertindak sesuai kemampuan diri.	6, 7	2
		Mampu menyesuaikan diri.	8, 9	2
		Menunjukan kebanggaan atas kemampuan diri.	10, 11	2
	Optimis	Bersikap positif terhadap kemampuan diri.	12, 13	2
		Bersemangat	14, 15	2
	Bertanggung jawab	Menjalankan tugas dengan baik	16, 17	2
		Menjaga barang yang dipakai	18, 19	2
	Rasional dan realistis	Menjelaskan alasan	20, 21	2

3.8 Uji Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang valid dan reliabel dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas dari alat ukur yang digunakan peneliti.

3.8.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah setiap butir dalam instrumen observasi dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut (Arikunto, 2014) suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap 21 butir pernyataan dalam lembar observasi kepercayaan diri anak usia 5–6 tahun. Uji coba instrumen dilakukan pada 22 anak di luar sampel penelitian, yaitu di TK Aisyiyah III. Analisis validitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Pearson Product Moment* melalui bantuan aplikasi *SPSS versi 25*. Hasil analisis perhitungan validitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

No	r hitung	r tabel	Status
1	0.567	0.423	Valid
2	0.655	0.423	Valid
3	0.640	0.423	Valid
4	0.765	0.423	Valid
5	0.585	0.423	Valid
6	0.777	0.423	Valid
7	0.464	0.423	Valid
8	0.847	0.423	Valid
9	0.649	0.423	Valid
10	0.519	0.423	Valid
11	0.812	0.423	Valid
12	0.840	0.423	Valid
13	0.640	0.423	Valid
14	0.855	0.423	Valid
15	0.839	0.423	Valid
16	0.691	0.423	Valid
17	0.839	0.423	Valid
18	0.779	0.423	Valid

No	r hitung	r tabel	Status
19	0.817	0.423	Valid
20	0.897	0.423	Valid
21	0.785	0.423	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data 2025

Berdasarkan pada tabel 4 menunjukkan hasil uji validitas terhadap 21 butir instrumen dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel untuk menentukan apakah setiap item valid atau tidak. Nilai r tabel sebesar 0,423 digunakan sebagai acuan, dan seluruh nilai r hitung pada masing-masing item berada di atas nilai tersebut, yaitu antara 0,464 hingga 0,897. Karena semua r hitung lebih besar dari r tabel, maka seluruh item dinyatakan valid. Hal ini berarti semua butir dalam instrumen penelitian memiliki hubungan yang signifikan dengan total skor dan layak digunakan karena mampu mengukur kepercayaan diri anak usia 5–6 tahun dalam penelitian ini. (Data lengkap uji validitas dapat dilihat pada lampiran 2, halaman 59).

3.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen adalah sejauh mana suatu alat ukur dapat menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat dipercaya. Suatu instrumen dikatakan memiliki reliabilitas apabila alat tersebut dapat diandalkan sebagai pengumpul data karena telah memenuhi standar yang baik. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang akurat dan konsisten. Jika data yang dihasilkan sesuai dengan kenyataan, maka pengukuran yang dilakukan berulang kali akan memberikan hasil yang sama. Reliabilitas menunjukkan tingkat keterandalan suatu alat ukur (Arikunto, 2014). Setelah melakukan uji validitas instrument, peneliti melakukan uji realibitas terhadap pernyataan yang sudah valid menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* yang dihitung menggunakan *SPSS v25*.

Adapun kriteria acuan untuk reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Interpretasi Koefisien Alpha Cronbach

Rentang Koefisien	Kriteria
>0,90	Reliabilitas Sempurna
0,70 – 0,90	Reliabilitas tinggi
0,50 – 0,70	Reliabilitas moderat
<0,50	Reliabilitas Rendah

(Arikunto, 2014)

Hasil Uji Reliabilitas Kepercayaan Diri Anak (Y)

Uji reliabilitas observasi yang dilakukan diambil dari 22 anak dari luar sampel penelitian yaitu di TK Aisyiyah III dengan jumlah pernyataan sebanyak 21 butir. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan program *SPSS v25*.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa nilai *Alpha Cronbach's* sebesar 0,954. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria reliabilitas diperoleh kesimpulan bahwa item-item pernyataan tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat tinggi atau sempurna sehingga instrument tersebut reliabel dan dapat dipergunakan dalam penelitian ini. (Data hasil uji reliabilitas terdapat pada lampiran 3, halaman 60).

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik menggunakan *Uji Mann Whitney*. Sebelum pengujian dilakukan dengan *Uji Mann Whitney*, data terlebih dahulu dianalisis menggunakan N-Gain. Menurut Akemad Wahyudi dan Aulina, N-Gain dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana pengaruh suatu media atau metode pembelajaran yang diteliti (Wahyudi & Aulina, 2021). N-Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan kepercayaan diri anak setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini dihitung berdasarkan perbandingan antara hasil observasi awal dan observasi akhir yang diperoleh anak. Menurut Hake dalam Hartati dan Susanto, uji gain ternormalisasi (N-Gain) merupakan perbandingan antara skor gain aktual dengan skor gain maksimum. Skor gain aktual adalah skor peningkatan yang diperoleh, sedangkan skor gain

maksimum merupakan skor peningkatan tertinggi yang mungkin dicapai (Hartati & Susanto, 2020). Perhitungan skor N-Gain dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS v25*. Dengan kriteria berdasarkan tabel interpretasi N-gain berikut ini:

Tabel 6. Interpretasi Indeks Gain

Score N-Gain	Interpretasi
$-1.00 < g < 0.00$	Kurang
$g = 0.00$	Stabil
$0.00 < g < 0.30$	Rendah
$0.3 < g < 0.7$	Sedang
$0.70 < g < 1.00$	Tinggi

Sumber: (Hartati & Susanto, 2020)

3.9.1 Uji Mann Whitney

Uji Mann Whitney merupakan uji non-parametrik yang digunakan untuk menganalisis data. Menurut Harmila dkk, *Uji Mann Whitney* digunakan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan rata-rata (mean) antara dua sampel yang tidak berpasangan atau saling independent (Harmila *et al.*, 2017). Dalam uji ini, sampel yang digunakan tidak harus memiliki jumlah yang sama, dan tidak ada persyaratan bahwa data penelitian harus berdistribusi normal. Peneliti akan menganalisis perbedaan antara hasil observasi awal dan observasi akhir. Untuk menghitung data menggunakan *Uji Mann Whitney*, peneliti menggunakan SPSS.

$$U = n_1n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1 \quad \text{atau}$$

$$U = n_1n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_2$$

Gambar 2. Uji Mann Whitney

(Arikunto, 2014)

Keterangan :

U = Nilai uji Mann Whitney

N1 = Sampel 1

N2 = Sampel 2

R1 = Ranking ukuran sampel N1
R2 = Ranking ukuran sampel N2

Adapun dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis pada *Uji Mann Whitney* adalah sebagai berikut:

Jika probabilitas (Asymp.Sig) < 0,05 maka hipotesis (H_a) diterima

Jika probabilitas (Asymp.Sig) > 0,05 maka hipotesis (H_a) ditolak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Aisyiyah II Tanjung Karang Pusat terhadap anak usia 5–6 tahun, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri anak. Hal tersebut dibuktikan dari rata-rata nilai *N-Gain score* sebesar 0,7528 pada kelas eksperimen, yang termasuk dalam kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sangat efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini. Efektivitas ini juga diperkuat oleh hasil uji statistik *Mann-Whitney* yang menunjukkan nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan pada hasil penelitian ini, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut, kepada:

a. Guru

Diharapkan guru dapat memanfaatkan metode *role playing* sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini. Guru juga perlu kreatif dalam menyusun skenario sesuai tema dan perkembangan anak serta menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung.

b. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pelaksanaan metode pembelajaran yang inovatif, seperti role playing, dengan menyediakan fasilitas, media pembelajaran, dan pelatihan bagi guru. Dukungan ini penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendorong pengembangan karakter positif anak, khususnya dalam hal kepercayaan diri.

c. Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan dasar pengembangan studi lebih lanjut. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas lingkup penelitian dengan melibatkan lebih banyak subjek dan lokasi berbeda, serta menambah variasi perlakuan. Selain itu, penelitian lanjutan dapat membandingkan efektivitas metode role playing dengan metode lain dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 135–148. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>
- Adhani, D. N., Hanifah, N., & Hasanah, I. (2017). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Warna. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 4(1), 64–75.
- Akemad Wahyudi, A. I. H., & Aulina, C. N. (2021). Pengaruh Media Tangram terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 8–16. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6216>
- Ali, M., & Slamet. (2024). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Self-Esteem pada Anak Usia Sekolah. *MUNAQASYAH: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 98–108. <https://doi.org/10.58472/munaqosyah.v6i2.186>
- Alpian, Y., Wulan Anggraeni, S., Priatin, S., & Buana Perjuangan Karawang, U. (2020). Konsep Diri dengan Kepercayaan Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2), 370–383. <https://www.academia.edu/download/95189223/2007.pdf>
- Ardiyana, R. D., Akbar, Z., & Karnadi, K. (2019). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua dan Motivasi Intrinsik dengan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.253>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Rineka Cipta.
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *DINAMIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 213–221. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>
- Creswell, J. W. (2021). *Research Desain: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran* (Edisi 4). Pustaka Belajar.

- Dewi, N. L. N. K., Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M. P., & Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M. P. (2018). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Kelompok B di PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(1), 64–73. <https://doi.org/10.23887/paud.v6i1.15090>
- Dzakia, S. N., & Maemonah, M. (2023). Hirarki Kebutuhan Maslow: Pengasuhan Anak Usia Dini di Daerah Perdesaan dan Perkotaan. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 44. <https://doi.org/10.24235/awlady.v9i2.14273>
- Fabiani, R. R. M., & Krisnani, H. (2020). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Membangun Kepercayaan Diri Seorang Anak Dari Usia Dini. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 40. <https://doi.org/10.24198/jppm.v7i1.28257>
- Feri Irawan, S. (2022). Analisis Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Konstruktivisme di Sekolah Menengah Pertama. *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 42–48.
- Hamdanah. (2022). Remaja Dan Dinamika: Tinjauan Psikologi dan Pendidikan. In *K-Media*. K-Media. <https://core.ac.uk/reader/534849140>
- Harmila, D., Rais, R., & Fadryani, F. (2017). Analisis Keaktifan Mahasiswa Jurusan Matematika Fakultas Mipa Universitas Tadulako Dengan Metode Mann Whitney. *Jurnal Ilmiah Matematika Dan Terapan*, 12(2), 104–114. <https://doi.org/10.22487/2540766x.2015.v12.i2.7903>
- Hartati, P., & Susanto. (2020). Peran Pemuda Tani dalam Pencegahan Penyebaran COVID-19 di Tingkat Petani (Kasus di Kabupaten Magelang). *BASKARA : Journal of Business & Entrepreneurship*, 2(2), 107–112. <https://doi.org/10.24853/baskara.2.2.107-112>
- Hasanah, U., Fatonah, I., Chasanatin, H., & Deiniatur, M. (2019). Psikologi Pendidikan. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Raja Grafindo Persada. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y>
- Hidayah, A. N., Setiawan, D. (2022). Kegiatan Bermain Peran untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Pada Kelompok Bermain Birrul Walidain Sragen Role Playing Activities to Develop Children's Social Emotional In The Birrul Walidain Playgroup Sragen. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 31(1), 1–8.
- Humaida, R., Munastiwi, E., Irbah, A. N., & Fauziah, N. (2022). Strategi mengembangkan rasa percaya diri pada anak usia dini. *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 1(2), 1–15.

- Irani, I., Adhani, D. N., & Yuniar, D. P. (2021). Kepercayaan Diri Anak Usia 4-5 tahun yang Mengikuti Ekstrakurikuler Tari Melalui Tari Karapan Sapi. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 34–45. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v8i2.11558>
- Jamilah, S. (2019). Pengembangan Sosial- Emosional Anak Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Di Kelompok B Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 83–101. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.282>
- Juniarti, F., & Jumiati, D. (2018). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di Ra Al Hidayah Bandung. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 1(5), 1. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i5.p1-6>
- Karmiyanti, R., D S, A. C., & Purwadi, P. (2019). Analisis Home Visit Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aba 28 Semarang. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 163–172. <https://doi.org/10.26877/paudia.v8i1.4045>
- Kartikowati, E., & Zubaedi. (2020). Pola Pembelajaran 9 Pilar Karakter Pada Anak Usia Dini dan Dimensi-Dimensinya. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Khadijah, K. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Teori dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group
- 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.v5i2.11109>
- Kusuma, S. E., Anggriana, T. M., & ... (2023). Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa melalui Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama. ... *Nasional Bimbingan Dan ...*, 7(1).
- Lauster, P. (2012). *Tes Kepribadian*. Bumi Aksara.
- Liana, M. M. dan D. (2022). Optimalisasi Pengembangan Percaya Diri pada Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(01), 37–46.
- Lubis, M. Y. (2019). *Mengembangkan sosial emosional anak usia dini melalui bermain*. *Generasi Emas*, 2 (1), 47.

- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Kencana.
- Mamba'usa'adah, S. M., Wulandari, S. R., & Mustikasari, R. (2022). Peningkatan kepercayaan diri anak usia dini melalui metode bercerita. *Jurnal Mentari*, 2(1), 18–27.
- Mansur, M. A. (2005). Pendidikan anak usia dini dalam Islam. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar* (Vol. 15, Issue 14).
- Mardiati, D., Mering, A., & Miranda, D. (2017). Motivasi Belajar Pada Anak Kelompok B Di TK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1–11.
- Masyitoh, A., Safmi, A. C., & Gusmaneli. (2024). Peran Guru dalam Membangun Kepercayaan Diri Siswa melalui Pembelajaran Aktif di Kelas Dasar. *Journal Educational Research and Development*, 01(02), 89–95. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.58>
- Meilina, H., Sugiyo, S., & Astuti, B. (2021). The Effectiveness of Role-Playing Methods for Early Childhood Emotional Social Development and Independence. *Journal of Primary Education*, 10(3), 336–347. <https://doi.org/10.15294/jpe.v10i3.48326>
- Mulyasa, E. (2012). Manajemen Paud. In *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya.
- Munir, A. (2019). Pengaruh Permainan Balap Karung dan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. *Jurnal Diversita*, 5(2), 161–172. <https://doi.org/10.31289/diversita.v5i2.3056>
- 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*, 8(1), 295–308. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.487>
- Nirwana, N. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berbicara. *Instruksional*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.1.9-16>
- Novia, I. F., & Nurhafizah. (2020). Penggunaan metode bermain peran dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080–1090.
- Nurani, Y., & Sujiono, B. (2010). Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak. *Jakarta: Indeks*.

- Nurmaniah, N. (2018). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Demonstrasi Di PAUD Binika Desa Sukaramai Kab. Langkat. *JURNAL DIVERSITA*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.31289/diversita.v4i1.1601>
- Perdana, F. J. (2019). PENTINGNYA KEPERCAYAAN DIRI DAN MOTIVASI SOSIAL DALAM KEAKTIFAN MENGIKUTI PROSES KEGIATAN BELAJAR. *Journal of Social and Economics Education*, VIII(2), 1–17.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Putry Agung, Y. D. A. (2018). Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Bermain Peran di TK Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung Putry Agung STKIP Al Islam Tunas Bangsa , Bandar Lampung Yulistyas Dwi Asmira STKIP Al Islam Tunas Bangsa. *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 139–158.
- Ragil, Y. A., & Putra, D. A. (2023). Implementasi Kegiatan Outbound Dalam Pembentukan Kepercayaan Diri Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 173. <https://doi.org/10.24853/yby.7.2.173-182>
- S, M. N. G. dan R. R. (2010). *Teori-teori Psikologi*. AR-RUZZ MEDIA.
- Santoso, A. (2010). Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian Di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma [Descriptive Study of Effect Size Research at the Faculty of Psychology, Sanata Dharma University]. *Jurnal Penelitian, Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta*, Vol. 14, 17.
- Sari, E., & Dwiarti, R. (2018). Pendekatan Hierarki Abraham Maslow pada prestasi kerja karyawan PT. Madubaru (PG Madukismo) Yogyakarta. *Jurnal Perilaku Dan Strategi Bisnis*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.26486/jpsb.v6i1.421>
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZZ MEDIA.
- Siswanto, S., Zaelansyah, Z., Susanti, E., & Fransiska, J. (2019). Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Generasi Unggul Dan Sukses. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 35–44. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v2i2.1295>
- Sriwahyuni, E., Asvio, N., & Nofialdi, N. (2017). Metode Pembelajaran Yang Digunakan Paud (Pendidikan Anak Usia Dini) Permata Bunda. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 4(1), 44.

<https://doi.org/10.21043/thufula.v4i1.2010>

Sumiati, A. (2008). *Metode Pembelajaran*. Wacana Prima CV.

Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.

Suryani, A., Rohman, F., Lampung, U., Islam, U., Lampung, A., & Lampung, D. (2024). Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(3), 391–415. <https://doi.org/10.31000/ceria.v13i3.12176>

Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.

Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*.

Syam, A., & Amri. (2017). Pengaruh kepercayaan diri (self confidence) berbasis kaderisasi imm terhadap prestasi belajar mahasiswa (studi kasus di program studi pendidikan biologi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah parepare). *Jurnal Biotek*, 5(1), 87–102.

Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 2–6. <https://doi.org/10.29210/3003205000>

Tanu, I. (2019). PENGGUNAAN METODE MENGAJAR DI PAUD DALAM RANGKA MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR ANAK. *PRATAMA WIDYA: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 3. <https://doi.org/10.25078/pw.v3i2.733>

Ulya, N., Diana, R. R., Uin, P., Kalijaga, S., Uin, P., & Kalijaga, S. (2021). Peran Pola Asuh Orang Tua Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Anak Usia. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 304–313. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i02.3706>

Wahab, A. A. (2012). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Alfabeta.

Winardy, G. C. B., & Septiana, E. (2023). Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. *Social Sciences and Humanities Open*, 8(1), 100527. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100527>

Wiyani, N. A. (2016). Konsep Dasar PAUD. In *Yogyakarta: Gava Media*.

Yanti Lubis. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Generasi Emas*, 2(1), 47.

- 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>
- Yunita Anthon Sope, D. (2023). *Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Jejak Pustaka.
- Yusuf, M., Syurgawi, A., Putri, S., & Istiqamah, D. (2003). *Konsep Dasar Pembelajaran*. 20.
- Zebua, T. G. (2021). Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Hubungannya dengan Minat Belajar Matematika Siswa. Sumatera Utara: Guepedia.