

MENINGKATKAN PERCAYA DIRI MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Eni Wahyuni¹, Agus Salim².

Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo¹ Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo²

Email: eniwahyuni127@gmail.com¹, agussalim@umsida.ac.id²

APA Citation: Wahyuni, Eni., Agus Salim. (2022). Meningkatkan percaya Diri Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(1), 72-77.
doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2210>

Diterima: 20-09-2022

Disetujui: 04-10-2022

Dipublikasikan: 14-12-2022

Abstrak: Percaya diri merupakan penilaian pada diri sendiri tentang berani tampil di depan umum, mau memimpin dalam suatu kegiatan dan mau mengungkapkan pendapat secara sederhana. Bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, menggunakan bahasa atau berpura-pura bertingkah laku. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada anak kelompok B di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage yang berjumlah 17 anak bahwasanya sebagian besar yaitu 52.45%, anak terdapat masalah rendahnya percaya diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan percaya diri anak serta bagaimana hasil penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan percaya diri anak. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 74% dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi sebesar 85,29%. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan percaya diri anak.

Kata kunci: percaya diri, bermain peran

Abstract: Self-confidence is an assessment of oneself about daring to appear in public, being willing to lead in an activity and being willing to express opinions in a simple way. Role-playing is playing using imaginary power, using language or pretending to behave. Based on preliminary observations made by researchers on group B children in 'Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage Kindergarten, which totaled 17 children, most of whom were 52.45%, children had low self-confidence problems. This study aims to determine the application of role-playing methods to increase children's self-confidence and how the results of applying role-playing methods in increasing children's self-confidence. The type of research carried out is class action research. The data collection techniques used in this study were observation, interviews and documentation. The results of the study in the first cycle increased by 74% and in the second cycle experienced an increase again by 85.29%. From the results of observations made by the researchers, it shows that role-playing methods can increase children's self-confidence.

Keywords: confident, role-playing

© 2022 Eni Wahyuni, Agus Salim

Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Percaya diri adalah sikap percaya dan yakin pada kemampuan yang dimiliki seorang individu. Seseorang yang memiliki percaya diri akan merasa mampu atau bisa dalam menyelesaikan masalah, pekerjaan dan berani mengambil keputusan. Menurut Gael Lindenfiel, tahapan percaya diri anak usia 5-6 tahun yaitu mulai mencoba menguasai lingkungan dan mempertahankan diri untuk menguji ingatan baru serta keterampilan dalam pemahaman, bereksperimen, berlaku aktif dan mulai mencari teman (Munawaroh et al., 2020).

Yoder dan Proctor mengemukakan bahwasanya anak bisa dikatakan mempunyai rasa percaya diri tinggi jika anak aktif tetapi tidak berlebihan. Berpikir positif, mudah bergaul, tidak mudah terpengaruh orang lain, bertanggung jawab, energik dan tidak mudah putus asa, bisa bekerjasama serta memiliki jiwa pemimpin (Maslihah & Rachmi, 2018).

Wiyani menyebutkan bahwa percaya diri yang dimiliki anak usia 5-6 tahun dapat muncul dengan kemampuan: berani tampil di depan umum, mau memimpin dalam suatu kegiatan, mengambil keputusan secara sederhana, mau mengungkapkan pendapat secara sederhana, bekerja secara mandiri, berani bercerita sederhana, bermain pura-pura atau main peran (Maslihah & Rachmi, 2018).

Syahin mengemukakan bahwa kurangnya percaya diri menunjukkan seseorang yang tidak mengoptimalkan kemampuan serta kekuatannya dengan bersungguh-sungguh, berlebihan dalam merendahkan diri dan kemampuannya, gampang menyerah jika mengalami kegagalan, tidak memiliki kesabaran yang cukup, dan menjadi sangat penakut (Erfantini, 2019).

Moeslichatoen mengemukakan bahwa salah satu cara untuk mengembangkan sikap percaya diri anak melalui kegiatan bermain peran. Bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, menggunakan bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti sesuatu tertentu, benda tertentu, orang tertentu, dan bintang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan (Citra Fijriani & Selia Dwi Kurnia, 2020).

Bermain peran memiliki manfaat sebagai berikut : membantu anak membangun konsep

dan pengetahuan melalui rasa percaya diri anak dengan orang lain, membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, meningkatkan rasa percaya diri anak, perkembangan percaya diri anak dalam kegiatan bermain peran adalah; rasa percaya diri, percaya diri dalam mengambil keputusan saat bermain bersama teman atau menyelesaikan masalah, kerja sama, percaya diri dalam mengerjakan tugas dan saling membantu sesama teman (Aini, 2019).

Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat memainkan suatu peranan yang akan menumbuhkan rasa percaya diri anak, mengenal bentuk emosi, dapat menghayati perasaan sendiri dan orang lain, menghargai sesama dan mengenal kekuatan dan kelemahan diri sendiri. Dewi juga mengungkapkan bahwa kegiatan bermain peran dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak (Heijnen et al., 2013).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada anak kelompok B di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage yang berjumlah 17 anak bahwasanya sebagian besar yaitu 76% anak masih kurang dalam hal percaya diri yaitu anak belum berani tampil di depan teman dan guru saat melaksanakan kegiatan bernyanyi di depan kelas, kurang antusias ketika mendapat perintah untuk menyebutkan atau membaca doa saat kegiatan bermain, tidak berani untuk mengungkapkan pendapat atau idenya. Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan rumusan masalahnya ialah bagaimana penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan percaya diri anak serta bagaimana hasil penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan percaya diri anak. Tujuan dari penulisan ini berdasarkan rumusan masalah tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan dan hasil kegiatan metode bermain peran meningkatkan percaya diri anak kelompok B di TK ABA 25 wage Sidoarjo.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas

merupakan kegiatan yang terjadi didalam kelas untuk memperbaiki keadaan di kelas dengan menggunakan kegiatan yang lebih baik.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada dua semester tahun ajaran 2021-2022 yaitu pada bulan Oktober 2021 - Juli 2022 dan pengambilan data dilakukan selama satu bulan yaitu pada semester II bulan Mei-Juni 2022 di TK ABA 25 Wage Sidoarjo di jl. Taruna AXB KAV 298, Kelurahan Wage, Kecamatan Taman Kabupaten Sidoarjo.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B dengan jumlah 17 anak terdiri dari 10 laki-laki dan 7 perempuan.

Prosedur

Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan model yang diungkapkan oleh Kemmis & Mc Taggart yang merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Model tersebut memiliki beberapa konsep yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Peneliti melaksanakan 2 siklus tindakan, pada siklus I dilakukan 2 hari dan siklus II dilakukan dalam 3 hari. Setiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan adalah Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan lembar penilaian tabel observasi (checklist). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Deskripsi kualitatif adalah analisis dari dokumen, sedangkan kuantitatif berdasarkan hasil dari observasi terhadap peningkatan percaya diri melalui metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage. Data di refleksikan dan dianalisis, kemudian dilakukan tindakan lapangan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat dijabarkan dalam 2 siklus, deskripsi pelaksanaan siklus I

Perencanaan

Peneliti dan guru kelas menyusun rencana penelitian kelas pada siklus I. Peneliti merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I dan akan dikonsultasikan pada guru kelas kelompok B. Peneliti menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran dengan tema profesi dan binatang. Peneliti menyusun lembar penilaian berupa lembar observasi kegiatan bermain peran dengan ketentuan penilaian pada percaya diri anak. Peneliti menyiapkan alat berupa HP Android untuk mendokumentasikan kegiatan bermain kelas.

Pelaksanaan siklus I

Kegiatan awal dilakukan dengan menyanyikan lagu kereta api secara bersama-sama, kemudian guru melakukan kegiatan bercakap-cakap atau tanya jawab tentang masinis. Selanjutnya yaitu guru menjelaskan kegiatan bermain peran tema profesi (masinis) dan tema binatang (kebun binatang. Guru membagi anak untuk memainkan perannya, seperti pada kegiatan bermain peran masinis menjadi masinis, gerbong, terowongan dan operator pengumuman serta pada kegiatan bermain peran tamasya ke kebun binatang menjadi kasir, pemandu dan pengunjung. Setelah anak mendapat peran masing-masing, anak-anak dipersilahkan ke tempat masing-masing sesuai perannya. Ketika kegiatan berlangsung, terdapat beberapa anak yang memerlukan arahan dari guru untuk kegiatan yang akan dilaksanakan seperti anak masih terlihat malu-malu untuk tampil di depan umum. Pada aspek "mau memimpin dalam suatu kegiatan" terlihat beberapa anak yang mulai berani untuk menjadi pemimpin. Sedangkan pada aspek ketiga "mau mengungkapkan pendapat secara sederhana", anak-anak masih kurang percaya diri untuk menjawab suatu pertanyaan yang diberikan guru.

Hasil observasi siklus I

Pada indikator berani tampil didepan umum tidak ada anak yang memperoleh nilai 1 dan hanya 2 anak yang memperoleh nilai 2 sedangkan 13 anak yang sudah memperoleh nilai 3. Indikator kedua yaitu anak mau memimpin dalam suatu kegiatan tidak ada anak yang memperoleh nilai 1 dan 2 anak memperoleh nilai 2 sedangkan yang

memperoleh nilai 3 terdapat 15 anak. Pada indikator ketiga yaitu mau mengungkapkan secara sederhana tidak ada anak yang memperoleh nilai 1, terdapat 2 anak yang memperoleh nilai 2 dan terdapat 13 anak yang memperoleh nilai 3. Pada perbedaan ini menunjukkan bahwa kemampuan percaya diri anak setiap indikator berkembang.

Hasil refleksi siklus I

Setelah melakukan siklus I, peneliti dan guru kelas melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I. Berdasarkan hasil di atas, menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan percaya diri anak meningkat melalui kegiatan bermain peran, namun belum memenuhi target pencapaian yang telah direncanakan. Adapun faktor yang disebabkan yaitu: Kegiatan yang kurang menarik untuk anak dan Waktu yang terlalu pendek dalam kegiatan bermain peran. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil di atas bahwa pada siklus I belum tercapai sesuai harapan, sehingga perlu dilakukan kegiatan bermain peran pada siklus II untuk meningkatkan kemampuan percaya diri anak.

Deskripsi siklus II

Perencanaan

Perencanaan penelitian di siklus II ini merupakan hasil refleksi dari penelitian siklus I yaitu untuk membangun percaya diri anak. Perencanaan pada siklus II ini terdapat perubahan antara lain: Membuat kegiatan yang menarik seperti melaksanakan aktifitas dengan tema yang bervariasi dan menambah waktu dalam kegiatan bermain kelas.

Pelaksanaan

Kegiatan awal dilakukan dengan melakukan bercakap-cakap atau tanya jawab tentang alat transportasi darat, hari kemerdekaan dan profesi (polisi lalu lintas). Selanjutnya yaitu guru menjelaskan kegiatan bermain peran tema alat transportasi seperti berperan menjadi petugas pom bensin, menjadi bis, mobil dan sepeda motor. Pada tema hari kemerdekaan menjadi pahlawan Indonesia, penjajah Belanda dan dokter, serta pada kegiatan bermain peran polisi lalu lintas menjadi polisi lalu lintas, pejalan kaki dan transportasi yang berada di jalan raya. Aspek berani tampil di depan umum sudah mulai baik, hal ini dapat dilihat pada saat memainkan perannya masing-masing dengan sangat baik tanpa adanya arahan dari guru.

Aspek yang kedua yaitu mau memimpin dalam suatu kegiatan dapat dilihat dari bagaimana anak memberikan penjelasan pada teman lain yang membuat kesalahan. Serta anak sudah mampu untuk mengungkapkan pendapatnya secara sederhana.

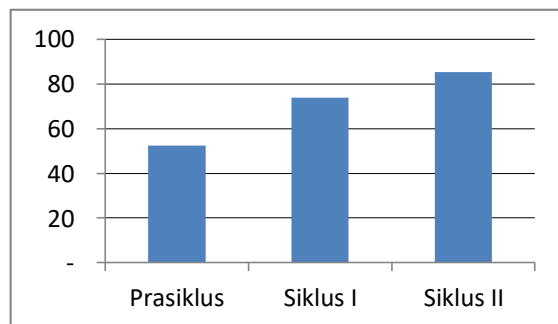
Hasil observasi siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh kelompok B untuk mengetahui perkembangan kemampuan percaya diri anak, terdapat peningkatan pada siklus II. Jika dilihat dari rata-rata hasil ketuntasan belajar anak kelompok B pada siklus I yaitu sebesar 74%. Sedangkan pada siklus II rata-rata hasil ketuntasan belajar anak kelompok B sebesar 85,29%, terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 11,29%. Dari hasil perolehan rata-rata hasil belajar kelompok B sudah mencapai yang telah diharapkan dalam penerapan kegiatan bermain peran.

Hasil refleksi siklus II

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus II ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan percaya diri anak kelompok B menggunakan kegiatan bermain peran. Presentase rata-rata yang diperoleh pada siklus II ini yaitu sebesar 85,29% yang menunjukkan kemampuan percaya diri anak meningkat melalui kegiatan bermain peran. Dapat disimpulkan bahwa dari data yang diperoleh pada setiap siklusnya dari prasiklus, siklus I dan siklus II menunjukkan perolehan nilai yang berbeda pada setiap siklus. Berdasarkan hasil yang didapat pada siklus II, kemampuan percaya diri anak sudah mengalami peningkatan dan memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan sehingga penelitian sudah cukup dan berhenti pada siklus II. Peningkatan kemampuan percaya diri anak pada prasiklus memperoleh presentase 52,45%, pada siklus I memperoleh presentase 74% dan pada siklus II memperoleh presentase 85,29%.

Gambar 1. Hasil Kemampuan Percaya Diri Anak Pada Tahap Pra siklus, Siklus I dan Siklus II



Pembahasan

Percaya diri merupakan aspek kepribadian yang berisi keyakinan tentang kekuatan, keterampilan dan kemampuan yang dimiliki (Utami & Hanafi, 2018). Bermain peran adalah salah satu permainan pendidikan yang digunakan untuk mendeskripsikan sikap, perasaan, nilai dan tingkah laku dengan tujuan untuk menghayati perasaan, cara berfikir dan sudut pandang orang lain (Maspuroh & Nurhasanah, 2020). Peneliti mengambil penelitian tentang peningkatan percaya diri anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran di TK Aisyiyah Busthanul Athfal 25 Wage. Rumusan masalah yang diambil peneliti adalah (1) bagaimana penerapan bermain peran untuk meningkatkan percaya diri anak usia 5-6 tahun, (2) bagaimana hasil peningkatan percaya diri anak usia 5-6 tahun. Penelitian dilakukan dalam tiga tahap yaitu prasiklus, siklus I dan siklus II. Prasiklus dilakukan dalam satu hari, siklus I dilakukan dua hari dengan tema profesi dan sub tema masinis dan tema tamasya ke kebun bintang, sedangkan siklus II dilakukan selama tiga hari dengan tema alat transportasi, tema hari kemerdekaan dengan sub tema masa penjajahan dan tema profesi dengan sub tema polisi lalu lintas. Hasil dari penerapan kegiatan bermain peran menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan percaya diri anak usia 5-6 tahun antara lain pada siklus I mengalami peningkatan yang cukup banyak, pada siklus II terdapat peningkatan yang lebih banyak dan mencapai hasil target yang ditentukan, maka hal tersebut membuktikan adanya peningkatan pada kemampuan percaya diri anak. Pada penelitian ini dilakukan 2 siklus karena karakter percaya diri yang tidak mudah ditingkatkan sehingga memerlukan waktu yang banyak dalam proses peningkatan yang lebih baik lagi. Menurut peneliti faktor yang dapat mempengaruhi percaya diri anak yaitu diantaranya keluarga yang mendukung

kegiatan yang dilakukan di sekolah, hal ini dapat dilihat dari adanya perbedaan percaya diri anak yang didukung keluarga lebih tinggi daripada anak yang kurang mendapat dukungan dari keluarga. Kemudian faktor sekolah yaitu pembelajaran yang menggunakan metode demonstrasi dan pemberian tugas dengan kegiatan bermain peran. Dalam pembelajaran tersebut terdapat kegiatan, memilih peran yang diinginkan, menunjukkan keberanian dalam memerankan tokoh serta memimpin dalam kegiatan selama bermain peran sehingga kemampuan percaya diri anak meningkat. Serta ada faktor murid yang aktif dalam mengikuti kegiatan bermain peran. Sehingga dengan adanya kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan percaya diri anak. hal tersebut sesuai dengan teori Dockeet dan Fleer (Aryenis, 2018) mengatakan bahwa bermain peran merupakan kebutuhan untuk anak, melalui kegiatan bermain peran akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya, termasuk kepercayaan diri anak.

SIMPULAN

Dengan penerapan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan percaya diri anak dalam berani tampil di depan umum, mau memimpin dalam suatu kegiatan dan mau mengungkapkan pendapat secara sederhana. Hasil peningkatan dalam kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan percaya diri anak terjadi peningkatan secara bertahap pada setiap siklusnya yaitu pada prasiklus memperoleh nilai rata-rata 52,45% yang berarti masih kurang, pada siklus I presentase yang diperoleh meningkat dengan rata-rata 74% namun masih belum mencapai target yang telah ditentukan sehingga dilanjutkan lagi pada siklus II dengan perolehan rata-rata 85,29% dan dinyatakan berhasil. Dari penelitian yang telah dilaksanakan di TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage nilai rata-rata setiap siklus mengalami peningkatan dan mencapai target yang telah ditetapkan oleh peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2019). Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B Di Raudhatul Athfal Ismaria Al-Qur'Aniyah Rajabasa Bandar Lampung.

Skripsi Tidak Diterbitkan, Fakultas T(Universitas Islam Negeri Raden Intan:), Lampung.

Melalui Kegiatan Bermain Aktif di TK Pembina Kecamatan Bantul. SSRN Electronic Journal, 1(2)

- Aryenis, A. (2018). Peningkatan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Restu Ibu. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 5(2), 47–60.
- Asmiati, D.S., A. C., & Kusumaningtyas, N. (2018). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Konsep Diri Anak Kelompok B Di Tk 1 Pertiwi Semarang. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 116–127.
- Citra Fijriani, & Selia Dwi Kurnia. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Bocoe Kabupaten Bone. *Jurnal Educhild*, 2(2), 68–79.
- Erfantini, I. H. (2019). Bimbingan Kelompok Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Percaya Diri Pada Anak Usia Dini. *PRESCHOOL Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini BIMBINGAN*, 1(1), 43–52.
- Heijnen, J. H., Jussi Hanhimaki, Steiner, A., Abiko, T., Obara, M., Ushioda, A., Hayakawa, T. (2013). Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Aktif di TK Pembina Kecamatan Bantul. *SSRN Electronic Journal*, 1(2)
- Maslihah, M., & Rachmi, T. (2018). Upaya Meningkatkan Percaya Diri Melalui Kegiatan Menyanyi Pada Anak Usia 5-7 Tahun Di RA Tarbiatul Umi Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 26.
- Maspuroh, U., & Nurhasanah, E. (2020). Pelatihan Bermain Peran Dengan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Pada Siswa Slb B Dan Slb C Tunas Harapan Karawang. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 273.
- Munawaroh, H., Imroatun, I., & Ibrohim, B. (2020). Upaya Peningkatan Rasa Percaya Diri AUD Melalui Kegiatan Bernyanyi Di Depan Kelas. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 133.
- Supriyanti, R., Rahelly, Y., & Hasmalena. (2017). Percaya Diri Anak Kelompok B Tk Negeri Pembina Indralaya. *Jurnal Tumbuh Kembang*, 59–65.
- Utami, R. W. T., & Hanafi, M. (2018). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten. *Jurnal Keperawatan Soedirman*, 12(2), 84.