

Penerapan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun

Nabila Aulia Cleviandra^{1✉}, Hasbi Sjamsir², Adharina Dian Pertiwi³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Mulawarman Samarinda, Indonesia^{1,2,3}

DOI: [10.31004/aulad.v8i1.1018](https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1018)

✉ Corresponding author:
ncleviandra@gmail.com

Article Info	Abstrak
<p>Kata kunci: <i>Bermain Peran;</i> <i>Percaya Diri;</i> <i>Anak Usia Dini;</i></p>	<p>Kepercayaan diri anak usia dini penting dalam mendukung kemampuan berinteraksi supaya anak berani bertindak serta mengambil risiko. Namun, beberapa anak masih menunjukkan kepercayaan diri kurang optimal ditandai, lambat membuat keputusan serta malu bertanya. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan metode bermain peran terhadap rasa percaya diri anak. Metode yang digunakan kualitatif deskriptif dengan pendekatan naratif yang melibatkan empat anak usia 5-6 tahun sebagai subjek observasi, guru dan kepala sekolah sebagai subjek wawancara. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan instrumen berupa pedoman wawancara. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dengan empat tahap, mengumpulkan data, mereduksi data, menampilkan data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan anak yang sebelumnya kesulitan memilih kegiatan yang disukai, serta komunikasi dengan guru dan teman, kini mampu memilih kegiatan secara mandiri, tidak malu bertanya serta dapat mengungkapkan perasaan kepada guru dan teman. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa tidak semua perkembangan anak sama, sehingga pendekatan individu sangat diperlukan.</p>
<p>Keywords: <i>Role Play;</i> <i>Confident;</i> <i>Early Childhood;</i></p>	<p>Abstract Early childhood confidence is important in supporting the ability to interact so that children have the courage to act and take risks. However, some children still show less than optimal confidence, are slow to make decisions and are shy to ask questions. This study aims to analyze the application of role-playing methods to children's confidence. The method used was qualitative descriptive with a narrative approach involving four children aged 5-6 years old as observation subjects, teachers and principals as interview subjects. Data collection used observation techniques, documentation and instruments in the form of interview guidelines. Data analysis uses the Miles and Huberman model with four stages, collecting data, reducing data, displaying data, and drawing conclusions. The results of the study show that children who previously had difficulty choosing activities they like, as well as communication with teachers and friends, are now able to choose activities independently, are not shy to ask questions and can express their feelings to teachers and friends. The implications of this study show that not all child development is the same, so an individual approach is urgently needed.</p>

1. PENDAHULUAN

Perkembangan sosial emosional merupakan salah satu dari enam perkembangan yang ada. Perkembangan ini mengacu pada kemampuan anak untuk menyesuaikan perilaku dengan norma dan aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat tempat anak berada (Maghfiroh et al., 2020) Menurut beberapa ahli, terdapat beberapa karakteristik sosial emosional anak dalam usia tertentu, dan percaya diri merupakan salah satunya (Novia, 2014). Yani dan Has menyatakan bahwa rasa percaya diri serta keyakinan terhadap kapasitas diri dapat membantu anak memandang dirinya secara positif, sehingga anak pandai menjalani hubungan yang baik dengan siapapun (Noviampura & Watini, 2022). Selain itu, anak yang percaya diri cenderung merasa mampu memecahkan masalah, bekerja keras dan berani mengambil keputusan.

Kepercayaan diri anak usia dini, saat ini menjadi bagian penting yang mendukung kemampuan mereka untuk berinteraksi dalam kehidupan sosialnya, dan individu yang percaya diri mempunyai nilai serta kemampuan menjalani hidupnya (Khoerunnisa, 2015). Adapun pendapat lain menyatakan, bahwa kepercayaan diri menjadi bagian utama setiap anak, supaya anak berani bertindak dan mengambil risiko dalam upaya memperoleh pemahaman serta pandangan untuk mengembangkan sikap dan perilakunya (Hardiningrum & Widayati, 2014). Menanamkan rasa percaya diri pada anak sejak usia dini, membantu anak menemukan jati diri yang sesungguhnya (Santosa, 2018) serta saat anak bertambah dewasa, seorang anak memiliki nyali yang besar serta percaya diri dalam membuat keputusan (Yunifia & Wardhani, 2023)

Terdapat tahapan dan indikator dalam perkembangan percaya diri pada anak usia dini, khususnya anak usia 5-6 tahun. Gael Lindenfiel berpendapat bahwa tahapan percaya diri anak yaitu, meliputi upaya untuk menguasai lingkungan, melindungi diri dengan menjajal ingatan baru, kapasitas penafsiran, pengujian, serta mulai aktif dalam memilih teman (Ramadoni, 2019). Menurut Febriyanti Fazrin et al. (2018) menjelaskan beberapa indikator anak percaya diri, seperti berani tampil didepan orang banyak, bersedia memimpin suatu kegiatan, bekerja secara mandiri, keberanian bercerita, serta berperan dalam bermain peran. Begitupun dengan yang disampaikan (Karmiyanti et al., 2019) yang menegaskan bahwa usia 5-6 tahun idealnya anak bisa tampil dihadapan teman, guru dan orang lain, berpartisipasi dalam perlombaan, merapikan mainan tanpa diperintah, serta memulai interaksi dengan orang lain.

Berdasarkan indikator yang dipaparkan diatas, beberapa anak kurang menunjukkan percaya dirinya. Hal ini terlihat saat observasi awal di sekolah, terdapat beberapa anak tampak lebih lambat dalam memilih kegiatan dibandingkan teman-temannya dan lebih berhati-hati dengan cara memeriksa keadaan sekitar terlebih dahulu, sementara yang lain langsung membuat pilihan. Selain itu, mereka mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan guru dan teman, yang terlihat dari suara yang pelan, pengucapan kata yang kurang jelas, serta rasa malu saat ingin bertanya. Permasalahan kurangnya percaya diri pada anak relevan dengan beberapa penelitian terdahulu. Zaina (2019) menemukan beberapa anak yang masih kurang percaya diri. Misalnya, ada anak-anak yang merasa malu saat diberi pertanyaan, memiliki keterbatasan dalam komunikasi antar teman, dan menunjukkan ketakutan untuk berinteraksi sosial dengan orang lain. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Aryenis (2018) melihat sebagian besar anak belum memiliki rasa percaya diri dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya; anak tidak memiliki keberanian untuk tampil di depan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial, anak tidak berani mengemukakan keinginan dan pendapatnya, kurang berani untuk bertanya dan menjawab, anak takut jawabannya salah atau pertanyaannya tidak direspon. Hal ini beriringan dengan penelitian Melinda Atika Putri (2021) yang memaparkan masih banyak anak-anak yang belum mempunyai percaya diri tinggi yang ditunjukkan pada sebagian besar anak masih malu untuk maju ke depan ketika guru memerintahkan anak untuk menulis atau membaca apa yang di tulis oleh guru dipapan tulis, ketika guru menyuruh anak memimpin teman temannya berdoa, namun anak merespon dengan mengatakan tidak bisa, tidak mau dan bahkan hanya menggelengkan kepala, anak yang belum bisa bergaul dengan teman-temannya, malu berkomunikasi dengan guru atau teman-temannya dikelas, dan selalu di tunggu orang tua ketika proses pembelajaran dimula. Terakhir dari Supriyanti et al. (2017) menyatakan terdapat 14 anak (70%) dari 20 anak, yang masih kurang dalam hal percaya diri, hal tersebut dapat dilihat ketika anak diminta untuk maju ke depan tampil bernyanyi masih bersikap malu, kurang mengekspresikan diri, dan juga kurang antusias ketika diminta guru untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas

Dari pembahasan serta penelitian terdahulu, terlihat bahwa anak yang kurang percaya diri merupakan suatu masalah yang bisa menghambat perkembangannya. Seperti yang dipaparkan Madrisah et al. (2020) tanpa adanya kepercayaan diri pada seseorang, akan menimbulkan banyak masalah pada diri seseorang, contohnya, anak sering mengalami kegagalan, kalah dalam bersaing, anak tidak siap menghadapi permasalahan yang ada, tidak mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar, mudah menyerah, tidak pandai dalam menarik simpati orang (Utami et al., 2018). Kemudian Mora Otasia (2022) menekankan percaya diri pada anak bukan bawaan dari lahir melainkan percaya diri pada anak itu distimulasi sejak dini. Percaya diri sangat penting bagi anak karena akan berguna untuk masa depannya. Yaitu bagaimana anak bergaul, dapat mengontrol emosi dan bagaimana anak dalam menyelesaikan masalah.

Karena percaya diri bukan bawaan dari lahir, maka terdapat faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri pada anak. Faktor percaya diri anak dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor yang berasal dari dalam diri individu (internal) antara lain, konsep diri, kondisi fisik, usia, jenis kelamin, harga diri dan

pengalaman hidup. Kemudian, faktor yang berasal dari luar diri individu (eksternal) antara lain : tingkat pendidikan, dukungan sosial, kesuksesan dalam mencapai tujuan (Miranda et al., 2019)

Adapun komponen yang berimbang terhadap percaya diri anak antara lain adalah keluarga, pendidikan formal, dan pendidikan non formal (Arumsari, 2018). Dalam pendidikan formal inilah, guru memerlukan metode pembelajaran yang bersifat menyenangkan, tidak memaksa, dan pastinya mampu mengembangkan kepercayaan diri pada anak. Metode pembelajaran yakni alat atau cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Siswanto et al., 2019). Sebagai pendidik, guru harus mengerti perihal metode pembelajaran, karena metode pembelajaran termasuk bagian dari pendidikan, supaya pembelajaran dalam kelas berjalan lancar. Dengan pemahaman yang mendalam mengenai berbagai metode, guru dapat menentukan metode mana yang akan disampaikan kepada siswa. Menentukan metode pembelajaran dengan cermat, bakal memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Adapun metode pembelajaran dalam PAUD yang sesuai kurikulum 2013 (Nikmah et al., 2022) meliputi: bercerita/mendongeng, demonstrasi (memberikan contoh kepada anak tentang bermain yang akan dilakukan), bercakap-cakap (dilakukan oleh guru dan anak), pemberian tugas, bermain peran/sosio drama, karyawisata, proyek dan eksperimen.

Metode bermain peran adalah kegiatan pembelajaran yang digunakan pendidik dengan tujuan mengembangkan potensi peserta didik untuk memperoleh pengalaman melalui peran yang anak mainkan serta merupakan cara efektif untuk meningkatkan kemampuan sosialisasi dan rasa percaya diri anak (Ilsa & Nurhafizah, 2020). Adapun sekolah yang menjadi tempat penelitian menerapkan bermain peran mikro, yang dimana dalam satu tema terdapat banyak kegiatan yang telah disediakan oleh guru. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan terlebih dahulu tema yang akan dipelajari oleh anak, guru menerangkan cara memainkan kegiatan, dan setelah itu, guru mempersilahkan peserta didik memilih kegiatan peran sesuai minatnya, Metode bermain peran sebagai sarana mengembangkan kepercayaan diri anak telah dibuktikan melalui penelitian sebelumnya yang dilakukan (Lasut, 2023) yang menggunakan metode PTK, hasil penelitiannya menunjukkan kepercayaan diri anak meningkat saat menerapkan kegiatan bermain peran. Penelitian lain oleh (Rufaidah et al., 2019) juga mengungkapkan dengan menggunakan teknik bermain peran mampu meningkatkan kepercayaan diri. Selanjutnya, penelitian dari (Amelya et al., 2024) juga menambahkan bahwa kegiatan bermain peran efektif meningkatkan percaya diri pada anak usia 5-6 tahun.

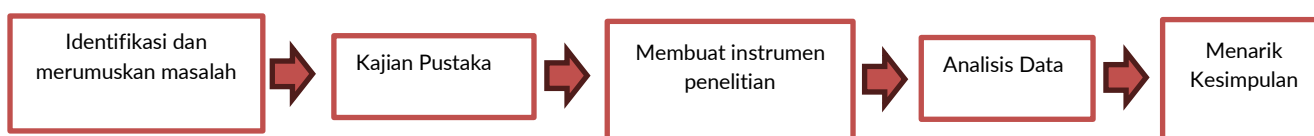
Selain itu, temuan dari Fitriani & Rokhman (2023) menemukan bahwa terjadi peningkatan presentase dari siklus 1 (67,22%) ke siklus 2 (77,5%) sebesar 10% terhadap kepercayaan diri anak dalam bermain peran yang meliputi : anak diberi kesempatan untuk tampil dan berbicara di depan orang lain dengan cara, diajak memainkan peran dalam sebuah cerita di depan kelas, adanya rancangan simulasi, pemberian fasilitas, bimbingan serta dukungan dari guru, anak berani berbicara dan mengungkapkan pendapatnya . Selanjutnya, hasil penelitian yang dilakukan Aek Un et al. (2023) menemukan bahwa setiap anak mengalami perkembangan percaya diri dalam penerapan sentra bermain peran, terlihat pada hasil siklus I, nilai angka rata-rata 1,705 atau 42, 625% siklus II dengan hasil 2,69 atau 67,25% dan siklus III dengan hasil 3.22 atau 80,5%. Dari hasil presentase tiap siklus, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan percaya diri pada anak yakni anak berani tampil di depan umum, berani menyampaikan pendapat, berani bertanya dan mengutamakan usaha sendiri dari pada bantuan. dapat berinteraksi dengan orang sekitar, bertutur kata yang sopan/baik sehingga dapat dilakukan dengan sendirinya. Penelitian dari Hikmawati et al. (2021) juga menyatakan bahwa peserta didik mampu bermain peran menjadi penjual dan pembeli dengan indikator berani, percaya diri, mandiri, dan berkomunikasi telah Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Terakhir penelitian dari Irzawati et al. (2021) menemukan bahwa adanya peningkatan perkembangan rasa percaya diri anak melalui bermain peran pada anak kelompok B TKN Bustanul Ilmi yang ditandai dengan penggunaan media atau perlengkapan dokter ketika pembelajaran berlangsung anak-anak lebih senang dan bersemangat melakukan kegiatan tersebut saling berkomunikasi satu sama lain, kerja sama, berani tampil kedepan, dan berdiskusi dengan sesama teman. Kebaruan serta pembeda dengan penelitian terdahulu ialah, selain mengamati kepercayaan diri anak saat komunikasi dengan guru dan teman, berani menjawab pertanyaan dari guru. Penelitian ini juga mengamati kepercayaan diri anak perihal memilih atau menentukan kegiatan yang ia sukai selama bermain peran. Kemudian, terdapat perbedaan konteks dari penelitian sebelumnya yaitu perbedaan lokasi dan subjek penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati rancangan, pelaksanaan, evaluasi, serta dampak dari bermain peran terhadap percaya diri pada anak. Selain itu, supaya anak mempunyai kepribadian yang percaya diri. Selanjutnya, hasil penelitian ini memberi manfaat sebagai sumber informasi yang membahas tentang pengembangan percaya diri anak usia dini dalam bermain peran.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan penelitian naratif Cladnin (Darmanita & Yusri, 2020) penelitian naratif merupakan sebuah laporan yang disusun dalam bentuk narasi yang menggambarkan situasi dengan rinci terkait penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan percaya diri pada anak usia 5-6 tahun di TK YPPSB Sangatta Utara. Pendekatan naratif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menceritakan pengalaman individu yang awalnya kurang percaya diri hingga tumbuh menjadi pribadi yang percaya diri dengan metode bermain peran. Adapun jumlah subjek yang diobservasi berjumlah 4 orang, yang terdiri dari 2 perempuan

dan 2 laki-laki, kemudian subjek yang diwawancarai yaitu, guru kelas (Ibu YN) beserta kepala sekolah (Ibu YNY). Pengumpulan data primer didapatkan dari hasil observasi percaya diri anak saat bermain peran, wawancara dengan pendidik dan kepala sekolah. Kemudian, data sekunder didapatkan dari dokumentasi, artikel ilmiah yang relevan, skripsi, serta dokumen pendukung lainnya. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara perihal percaya diri anak dan bermain peran. Indikator dalam instrumen penelitian mencakup karakter percaya diri pada anak yaitu, kemampuan anak menentukan pilihan kegiatan di kelas saat pembelajaran dimulai, kemampuan anak berkomunikasi dengan guru dan teman, keberanian anak menjawab pertanyaan guru.

Penghimpunan data di penelitian ini mengandalkan beberapa teknik, yaitu teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi (Makbul, 2021). Teknik observasi dipilih untuk melihat secara langsung bermain peran terhadap percaya diri anak. Teknik wawancara dilakukan bersama pendidik dan kepala sekolah TK YPPSB Sangatta Utara untuk mengumpulkan informasi melalui pertanyaan, serta dokumentasi yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui gambar yang dibantu oleh alat elektronik, seperti *Handphone*. Data yang sudah terkumpul dianalisis dan diuraikan sesuai model Milles & Huberman (Sirajuddin, 2017) yang terdiri dari mengumpulkan data, mereduksi data untuk memilah mana data yang diperlukan serta menyimpan data lain, menampilkan data, dan menyimpulkan. Untuk mendapatkan data yang valid, peneliti juga melakukan pengecekan legalitas data menggunakan triangulasi yaitu triangulasi teknik, triangulasi sumber dan triangulasi waktu yang ditunjukkan Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Alur Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Anak usia dini di TK YPPSB Sangatta Utara pada awalnya menunjukkan sikap kurang percaya diri, ditandai dengan lambat dalam membuat keputusan, mengalami kesulitan dalam berkomunikasi yang ditandai suara yang kecil, rasa malu saat ingin bertanya, serta kurang terlibat dalam berbagai kegiatan yang ditawarkan guru. Dengan demikian, tujuan penelitian ini untuk mengamati penerapan metode bermain peran terhadap rasa percaya diri anak. Fokus penelitian ini adalah pada proses perancangan, pelaksanaan, evaluasi yang dilaksanakan oleh guru serta dampak bermain peran terhadap percaya diri pada anak.

Rancangan Bermain Peran

Rancangan pembelajaran menurut Chiangmai (Dwi Puji Santoso, 2022) merupakan upaya sistematis dalam menyiapkan kondisi eksternal bagi peserta didik dengan menggunakan pendekatan berbasis sistem untuk meningkatkan kualitas kinerjanya. Dalam implementasinya, para guru di TK YPPSB sebelum memasuki tahun ajaran baru merapat kerja (RAKER) untuk membahas berbagai aspek pembelajaran anak dalam program semester (PROSEM) yang meliputi tema, sub tema, topik, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), dan sasaran yang ingin dicapai sesuai kurikulum. Hal ini sesuai dengan pandangan Terry (Nur Nasution, 2017) yang menyatakan bahwa dalam perencanaan terdapat penetapan kegiatan yang harus dilaksanakan secara kolaboratif supaya bisa mencapai tujuan. Setelah raker, guru menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) berdasarkan CP dan TP yang telah disepakati. Dalam penyusunan RPPH, guru memilih media pembelajaran yang sesuai, mempertimbangkan tingkat kesulitan media bagi anak, serta memastikan media tersebut dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dalam penggunaannya, dan Tabel 1 berikut ini adalah salah satu rancangan pembelajarannya

Tabel 1. Rancangan Bermain Peran di TK YPPSB Sangatta Utara

Tema	Topik	Kegiatan	Media
Hewan	Binatang Peliharaan	Bermain Peran : a. Memerah susu sapi b. Wayang Hewan c. Kebun Binatang	a. Patung sapi, balon yang sudah diisi air, kaleng untuk menampung hasil perah b. Gambar yang sudah dilaminating dan ditempel lakban dengan sedotan c. Tempat untuk memainkan wayang d. Alat penghitung uang, uang mainan, kertas yang dijadikan tiket, tali sebagai gelang tanda masuk kebun binatang e. Miniatur binatang, pohon, pagar
		Sensorimotorik : a. Melipat dan menggunting kertas origami menjadi bentuk cumi-cumi b. Membuat ikan buntal dari plastic	a. Kertas origami b. Gunting c. Lem d. Kertas HVS e. Plastik
		Membangun : a. Menyusun kura-kura sesuai pola digambar b. Membuat ikan dari stik eskrim c. Menyusun badan kucing dengan sedotan	a. Kertas gambar pantai, laut, dan kucing yang sudah dilaminating b. Pola badan kura-kura yang dipisah c. Microfiber untuk melekatkan antara pola dan kertas d. Stik eskrim warna-warni e. Sedotan warna biru, putih dan oranye

Berdasarkan Tabel 1 yang disajikan, guru merancang media pembelajaran dengan tema hewan, mengambil topik "Binatang Peliharaan". Dalam bermain peran, terdapat tiga jenis permainan, yaitu memerah susu sapi, wayang hewan, dan kebun binatang. Pada kegiatan memerah susu sapi, guru menyediakan alat peraga berupa patung sapi, balon berisi air yang diikat sebagai pengganti kantong susu, serta kaleng untuk menampung hasil "perahan". Untuk kegiatan wayang hewan, disiapkan berbagai wayang berbentuk hewan yang dipasang stik, tempat pertunjukan wayang yang dihias dengan dedaunan, dan dekorasi pendukung lainnya. Sementara itu, dalam kegiatan kebun binatang, guru mengatur ruang kelas agar menyerupai kebun binatang. Terdapat dua meja yang berperan sebagai loket pembayaran tiket dan tempat pemberian gelang tanda masuk. Setelah itu, area kebun binatang dilengkapi dengan miniatur berbagai jenis binatang, pohon, dan pagar untuk menciptakan suasana yang realistis. Tidak hanya bermain peran saja, guru juga menyiapkan kegiatan lainnya, agar saat pembelajaran berlangsung, anak yang tidak kebagian bermain peran, bisa memainkan kegiatan yang lainnya.

Dari penyusunan media serta menata ruangan, guru memastikan telah menata ruangan belajar sesuai dengan tema serta RPPH yang sudah dirancang, rapi, serta menarik minat anak. Karena, penataan ruangan yang baik, dapat menumbuhkan semangat belajar dan percaya diri pada anak. Penataan ruangan (Asri Fernianti, 2020) merupakan proses mengatur dan menyusun semua aspek di ruang kelas guna mendukung pertumbuhan serta perkembangan anak. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama ibu YN, beliau mengungkapkan bahwa penataan kelas yang rapi, menarik, banyak kegiatan akan membuat anak senang belajar dan nyaman.

"Penataan ruang, sangat penting sekali. Alasannya, kalau penataannya rapi, menarik dan banyak pilihan kegiatan. Kemudian sesuai dengan tema, rpph. Anak-anak belajar dengan nyama, senang dan selalu di dirindukan kapan akan masuk kelas lagi" (20 November 2024)

Selain menyusun media serta menata ruangan, guru juga memastikan media yang disiapkan aman untuk anak, hal tersebut sejalan dengan pandangan Anggreni (2017) yang menyatakan bahwa syarat utama media digunakan ialah harus aman disentuh dan dimainkan anak. Karena keselamatan anak adalah prioritas utama

Pelaksanaan Bermain Peran dalam Percaya Diri

Sebelum memulai pembelajaran, anak-anak diajak untuk berdoa bersama, menyebut hari dan tanggal, absen, kemudian bernyanyi sebagai pembuka. Selanjutnya, guru mengarahkan anak untuk menulis atau menggambar sesuai tema sebagai bagian dari kegiatan pemanasan. Kemudian, guru menjelaskan tema yang akan dimainkan serta memberikan gambaran umum mengenai aktivitas bermain peran.

Dalam kegiatan bermain peran, guru tidak menyediakan naskah cerita maupun menentukan peran secara langsung. Sebagai gantinya, guru menggunakan kalimat pemantik atau tantangan untuk membangkitkan semangat

anak dan memberikan penjelasan singkat mengenai cara memainkan media yang telah disiapkan. Setelah itu, anak-anak diberi kebebasan untuk memilih peran dan memainkan kegiatan lainnya sesuai minat mereka. Berdasarkan hasil pengamatan, seluruh anak terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung, tanpa ada yang diam menjadi penonton. Beragam permainan yang tersedia dalam kelas memungkinkan anak untuk memilih aktivitas lain jika ruang bermain peran penuh. Empat anak yang menjadi subjek penelitian menunjukkan antusias serta semangat dalam bermain peran. Dua anak mulai aktif berkomunikasi dengan teman sebaya secara mandiri, sementara dua lainnya juga menunjukkan keterlibatan aktif dalam berkomunikasi, meskipun masih dibantu oleh guru.

Empat orang yang menjadi objek penelitian adalah anak yang menurut guru kurang percaya diri, mereka ialah AN, IF, NB, dan GN. Saat pembukaan kegiatan, NB dan GN bisa mengikuti, sedangkan IF dan AN, mereka belum mengikuti pembukaan, terkadang mereka asyik sendiri. Kemudian, saat guru mempersilahkan anak-anak memilih kegiatan, NB dan GN sudah bisa gesit dalam memilih kegiatan yang disukai, begitupun dengan AN. Sedangkan IF dalam pemilihan kegiatan masih dibantu guru damping, namun dengan perlahan, ia mulai bisa memilih kegiatan yang disukai. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama ibu YN

"Dari 4 orang, NB sudah muncul, GN juga. Kalau dibandingkan sama NB, masih NB yang menonjol percaya dirinya. GN masih merasa belum percaya diri "aku tidak bisa" jadinya GN harus banyak dipuji. AN dan IF masih, banyak diperhatikan apalagi IF. Lebih percaya diri adalah NB, GN." (22 Oktober 2024)

"Untuk memutuskan sesuatu NB dan GN sudah bisa, berani bertanya dengan sesama teman / guru, kemudian bisa menentukan dia mau main apa, IF kadang-kadang dia bisa milih sendiri, tertariknya dia, AN masih diarahkan" (7 November 2024)

NB dan GN sudah aktif dalam berkomunikasi, baik dengan guru maupun teman, mereka berdua sudah tidak malu lagi dalam menyampaikan pendapat, bertanya pada guru bila tidak mengerti, menjawab pertanyaan dari guru, dan berkomunikasi dengan teman. AN juga aktif berkomunikasi dengan guru dan teman, bisa menjawab pertanyaan dari guru, walau terkadang lebih banyak diam. Sedangkan IF mulai aktif berkomunikasi dengan guru dan teman, walau kosakatanya terbatas. Kemudian Ibu YN juga menjelaskan perihal percaya diri dari 4 orang anak.

"Dia itu sudah berani untuk menanyakan kalau dia kurang bisa mengerjakan "bu, aku nggak bisa". Kayak tadi pas belajar menulis, NB tanya mau tulis nama "apalagi bu YN?". Saat dia mempunyai kesulitan, dia berani bertanya. Kayak GN kemarin juga nulis "GN tidak bisa" "pasti bisa dicoba" "salah" "salah tidak apa-apa dilewati saja" begitu kan. Jadi kita kasih pengarahannya supaya anak tidak takut bertanya kalau mengalami kesulitan. Jadi GN sama Nabila sudah aktif untuk menanyakan" (4 November 2024)

"Kalau AN itu, dia itu jarang bertanya. Cuma kalau mau pilih main, dia tanya "aku dimana?" tadi dia telat datang, dia ngomong "AN dimana?" ikut baris disitu, kalau sudah tahu tempatnya dia sudah asyik sendiri, tidak tanya lagi, sama saat disuruh mencontoh tulisan dia tanya "begini kah?". Jadi sekali-sekali dia mau bertanya tapi jarang" (4 November 2024)

Setelah kegiatan selesai, guru meminta anak-anak untuk *recalling* tentang kegiatan hari ini, seperti "anak-anak main apa hari ini?" keempat anak tersebut menyebutkan berbagai kegiatan yang telah mereka lakukan dengan semangat, kemudian guru bertanya perihal perasaan anak-anak "apakah anak-anak senang hari ini?" mereka serempak menjawab "senang" setelah itu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan berdoa sebelum pulang.

Evaluasi Bermain Peran dalam Percaya Diri Anak

Evaluasi menurut Trinarto (Hani, 2019) merupakan susunan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis serta menafsirkan data perihal proses serta capaian belajar peserta didik yang dilakukan secara terstruktur dan berkelanjutan, sehingga menghasilkan informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan. Dengan melaksanakan evaluasi, guru bisa menilai apakah tujuan pembelajaran telah tercapai, apakah metode dan strategi pembelajaran efektif, serta sejauh manakah peserta didik membuat kemajuan yang diharapkan (Nurul Layly et al., 2024) Guru TK YPPSB sendiri mengevaluasi dan menilai perkembangan kepercayaan diri anak dari mengamati keberanian anak dalam bertanya serta kemampuan mereka mengungkapkan isi hati kepada teman selama pembelajaran. Observasi ini didokumentasikan melalui foto atau video sebagai bukti pendukung. Selain itu, evaluasi juga dilakukan berdasarkan indikator kepercayaan diri yang telah disampaikan oleh Ibu YN.

"dari penampilan, anak itu malu-malu tidak. Kalau anak tidak percaya diri, kalau disuruh entah pegang-pegang baju, goyang sana goyang sini, entah dia ekspresinya menunduk. Jadi dari suara, ekspresi, postur tubuh, tidak goyang-goyang, melihat ke depan, suara nyaring bisa didengar orang lain" (20 November 2024)

Dilanjutkan dengan pernyataan Ibu YNY selaku kepala sekolah TK YPPSB tentang indikator percaya diri anak. Beliau menyatakan, indikator anak percaya diri adalah yang memiliki kemampuan anak untuk berani tampil, kemampuan untuk mengungkapkan sesuatu, dan kemampuan komunikasi dengan teman. Selain evaluasi, pastinya terdapat hambatan yang dialami selama pembelajaran, dalam wawancara dengan Ibu YN, salah satu hambatan dalam merancang pembelajaran bermain peran ialah menyesuaikan kegiatan dengan kemampuan, pengalaman, atau lingkungan yang dekat dengan anak. Apabila kegiatan yang dirancang kurang relevan dengan lingkungan atau pengalaman anak, guru perlu memberikan penjelasan secara mendetail atau menggunakan video untuk membantu anak memahami kegiatan yang akan dilakukan.

Untuk mengatasi hambatan ini, Ibu YN menjelaskan bahwa guru harus lebih kreatif dalam menghubungkan tema pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga aktivitas menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami. Selain itu, guru dapat mengeksplorasi media pembelajaran yang menarik untuk mendukung pemahaman anak terhadap kegiatan bermain peran.

"Kegiatan disesuaikan dengan kemampuan anak, diberi kegiatan yang sering dilihat anak dengan lingkungan anak, seperti astronot, pegawai telkom kan anak jarang lihat, jadi saat bermain peran, anak bingung. Kejadiannya itu harus menyenangkan, kalau tidak senang kan anak-anak, ya tidak berminat, kurang semangat, terus kegiatan mudah dilakukan/dikerjakan, tingkat kesulitan juga mempengaruhi kepercayaan diri anak" (28 Oktober 2024)

Dampak bermain peran dalam Percaya Diri

Dalam melakukan suatu hal, baik kecil ataupun besar, terdapat dampak yang dihasilkan. (Andreas G. Ch. Tampi et al., 2016) menyatakan definisi dampak sebagai pengaruh atau akibat. Saat seseorang menetapkan sesuatu biasanya memiliki dampaknya, baik yang bersifat positif maupun negatif. Begitupun dengan metode pembelajaran, jika metode pembelajarannya menyenangkan, maka anak akan senang dan gembira, begitupun sebaliknya. Terdapat berbagai macam metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan TK YPPSB adalah metode bermain peran. Dalam wawancara, Ibu YN mengatakan selama metode bermain peran dilaksanakan, terdapat lebih banyak dampak positifnya karena dengan bermain peran secara tidak langsung melatih percaya diri anak lewat komunikasi serta bersosialisasi dengan teman.

"Yang positifnya mungkin melatih anak komunikasi lancar, karena dibantu dengan media yang disediakan, seumpama ada penjual sate ada yang bakar, ada yang beli "aku mau beli" nanti ditanya "beli apa?" "sate" "yang berapa? 10 tusuk? 5 tusuk?" "harganya berapa? Jadi komunikasi lancar, bisa memudahkan dia untuk komunikasi dengan 2-3 teman. Kemudian sosialisasi juga bisa terlatih, yang biasa anak sendiri, bisa berteman dengan teman lain, bisa tanya, bisa bermain bareng, bisa bergantian. Anak bisa disiplin "Oh aku mau pilih disini" "oh, aku tadi disana belum, aku mau kesana" "aku mau main sama ini" disiplin bermain, tidak satu kegiatan saja yang dipilih" (28 Oktober 2024)

Pernyataan wawancara diatas selaras dengan pernyataan (Eniyawati et al., 2022) menurutnya, bermain peran dapat mendukung anak dalam memiliki kemampuan membedakan imajinasi dan realitas, bermain dengan teman sebaya lebih banyak, serta bekerjasama dengan teman. Kemudian, Ibu YN menjelaskan bahwa metode bermain peran tidak memiliki dampak negatif. Sebaliknya, beliau menekankan bahwa melalui metode ini, anak-anak dapat belajar sambil bermain, sehingga aktivitas yang dilakukan tetap memberikan manfaat edukatif, bukan sekadar bermain tanpa tujuan.

"Kalau perasaan saya ya, saya amati itu kalau negatifnya tidak ada, kalau bermain peran rata-rata anak senang, karena banyak bermainnya, kan?. Tapi bermain untuk belajar juga, tidak melulu bermain yang tidak ada manfaatnya. Seperti bermain peran menjadi pekerja tambang, kan ada kerjasamanya, ada komunikasinya, anak-anak bisa mengekspresikan dia sebagai apa, oh aku sebagai bawa truknya. Jadi kalau dampak negatifnya tidak ada" (28 Oktober 2024)

Temuan ini beriringan pada penelitian sebelumnya oleh Umairah (2019). Hasil penelitian ini membuktikan dampak dari penerapan bermain peran, anak terlatih mengekspresikan ide, harapan dan keinginan mereka sesuai imajinasi yang dimiliki. Penelitian dari (Amelya et al., 2024) juga menyatakan dengan bermain peran, menjadikan anak usia 5-6 tahun di TKIT Bina Bangsa Islamic School Kota Serang menunjukkan kepercayaan diri yang cukup tinggi, dibuktikan dengan anak percaya kemampuannya, sikap mandiri saat memilih kegiatan dan teman, mampu mengambil keputusan, berhubungan dengan orang lain, mampu mengutarakan pendapat serta perasaan mereka dengan baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang melibatkan 4 orang anak yang kurang percaya diri di TK YPPSB Sangatta Utara, penerapan metode bermain peran berkontribusi mengembangkan kepercayaan diri pada anak. Guru merancang pembelajaran dengan rapat kerja, menyediakan media dan penataan ruang belajar yang menarik. Saat pelaksanaan bermain peran, anak yang sebelumnya kurang bisa memilih kegiatan yang disukai serta kesulitan komunikasi dengan guru dan teman. Kini mampu memilih kegiatan yang disukai secara mandiri, tidak malu bertanya serta mengungkapkan perasaan kepada guru dan teman. Melalui observasi dan foto, guru mengevaluasi kepercayaan diri anak. Dampak bermain peran, melatih percaya diri anak lewat komunikasi serta bersosialisasi dengan teman.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada Bapak Dr. Hasbi Sjamsir, M.Hum. dan Ibu Adharina Dian Pertiwi, M.Pd. selaku dosen pembimbing atas bimbingan, dukungan, serta arahan dalam menyelesaikan jurnal ini. Kemudian, saya juga mengucapkan terima kasih kepada guru dan kepala sekolah TK YPPSB Sangatta Utara yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di sekolah. Saya sangat berterima kasih kepada pihak jurnal, kedua orang tua, serta teman-teman yang tidak bisa saya sebut satu persatu yang telah memberi dukungan secara lahir maupun batin.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aek Un, Y., Sriyati, & Herminayu. (2023). Upaya Meningkatkan Percaya Diri Anak Melalui Sentra Bermain Peran Dengan Metode BCCT (Beyond Center And Circle Time) Pada Kelompok B TK El Shaddai Terpadu Untang. *Jurnal Ap-Kain STAK Diaspora Wamena Papua*, 1, 80–93.
- Amelya, A., Fitriani, Y., & Nuroniah, P. (2024). Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Peran. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 459–470. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.577>
- Andreas G. Ch. Tampi, Evelin J.R. Kawung, & Juliana W. Tumiwa. (2016). Dampak Pelayanan Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Kesehatan Terhadap Masyarakat Di Kelurahan Tingkulu. *e-journal "Acta Diurna,"* 1. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/11717/11310>
- Anggreni, M. A. (2017). Penerapan bermain untuk membangun rasa percaya diri anak usia dini. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 1(1), 1–8.
- Arumsari, R. (2018). Pengaruh Tingkat Perhatian Orang Tua Dan Pemberian Penguatan Guru Terhadap Percaya Diri. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 16.
- 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. <https://doi.org/10.24036/103726>
- Asri F. (2020). *Literature Review: Penataan Ruang Belajar Yang Menarik Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Darmanita, ST. Z., & Yusri, M. (2020). Pengoperasian Penelitian Naratif dan Etnografi; Pengertian, Prinsip-Prinsip, Prosedur, Analisis, Interpretasi, dan Pelaporan Temuan. *As-Shaff: Jurnal Manajemen Dan Dakwah*, 1(1), 24–34. <https://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index.php/asjmd/article/view/75>
- Dwi Puji Santoso, T. (2022). Rancangan Pembelajaran Berkarakteristik Inovatif Abad 21 Pada Materi Penguat Audio Dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) di SMKN 1 Adiwerna. *Cakrawala Special Issue for Pedagogy Education*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24905/cakrawala.vi0.193>
- Eniyawati, Arbayah, & Sjamsir, H. (2022). Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Alifia Samarinda. *BEduManageRs Journal Borneo Educational Management and Research Journal*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30872/bedu.v3i2.3291>
- Febriyanti Fazrin, B., Rusdiyani, I., & Khosiah, S. (2018). Hubungan Reward Orang Tua Dengan Sikap Percaya Diri Anak (Penelitian Kuantitatif Korelasional pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Tirtayasa Serang-Banten). *JPP PAUD UNTIRTA*, 5, 81–90.
- Fitriani, Y., & Rokhman, N. M. (2023). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran Makro pada Kelas B TK Mekar Sari Palembang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3, 825–836. <https://doi.org/10.17977/um065v3i92023p825-836>
- Hani, A. A. (2019). Evaluasi Pembelajaran Pada PAUD. *Children Advisory Research and Education Jurnal CARE*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.25273/jcare.v7i1.4698>
- Hardiningrum, A., & Widayati, S. (2014). Studi Deskriptif Kepercayaan Diri Melalui Sentra Bermain Peran Pada Kelompok A Di Tk Khadijah Pandegiling Surabaya. *PAUD Teratai*, 1–7.
- Hikmawati, H., Takasun, T., & Hikmah, L. L. U. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran sebagai Upaya untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Peserta Didik. *Unram Journal of Community Service*, 2(4), 116–121. <https://doi.org/10.29303/ujcs.v2i4.161>
- Ilsa, F. N., & Nurhafizah. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 1080–1090. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.571>

- Irzawati, Hayati, F., & Fitriani. (2021). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Kelompok B Tkn Bustanul Ilmi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2, 1–27.
- Karmiyanti, R., DS, 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/https://doi.org/10.26877/paudia.v8i1.4045>
- Khoerunnisa, N. (2015). Optimalisasi metode bermain peran dengan menggunakan alat permainan edukatif dalam mengasah percaya diri anak usia dini. *Nisa Khoerunnisa Optimalisasi Metode Bermain Lentera*, XVIII(1), 77–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/lj.v17i1.430>
- Lasut, F. T. (2023). *Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Kegiatan Bermain Peran Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Ypk St Theresia Kota Sorong*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Madrisah, Ahmad, A., & Naila Fauzia, S. (2020). Mengembangkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Peran Makro Di Paud Bungong Tanjung Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 5(2), 10–21.
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian* [Uin Alauddin Makassar]. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>
- Melinda Atika Putri, B. (2021). *Meningkatkan Percaya Diri Anak Melalui Teknik Bermain Peran Dan Doa Bersama Pada Paud Al-Hidayah Teluk Kodek Pemenang Klu (Study Kasus Pada Kelompok A1 PAUD Al-Hidayah)*.
- Miranda, I., Al Hakim, I., & Yoga Wibowo, B. (2019). Efektifitas Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Sma. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 4, 137–145. <https://doi.org/10.17509/edusentris.v4i1.365>
- Mora Otasia, O. (2022). *Analisis Penanaman Karakter Percaya Diri Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bermain Peran Di Tk Al-Amanah Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.
- 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>
- Novia, Y. (2014). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Pada Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Penerapan Metode Bercerita. *Universitas Pendidikan IndonesA*, 1–9.
- Noviampura, F. H., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA. Al Miffa. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2806–2812. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.782>
- Nur Nasution, W. (2017). *Perencanaan Pembelajaran Pengertian, Tujuan Dan Prosedur*. ITTIHAD, 1.
- Nurul Layly, A., Dian Pertiwi, A., & Aprilia Pangestu Putri, A. (2024). Peran Kompetensi Pedagogik Guru: Perencanaan, Implementasi, dan Evaluasi Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. *KIDDO: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI*, 5. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.14551>
- RAMADONI, N. (2019). *Hubungan Pola Asuh Authoritative Terhadap Perkembangan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Harapan Kecamatan Merbau-Mataram Lampung Selatan*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rufaidah, A., Renata, D., & Tobing, C. M. H. (2019). Efektivitas Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 41–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.26539/teraputik.32123>
- Santosa, P. M. (2018). Peningkatan Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 38, 745–754.
- Sirajuddin, S. (2017). Analisis Data Kualitatif. In H. Upu (Ed.), *Pustaka Ramadhan, Bandung* (1st ed.). Pustaka Ramadha. <https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>
- Siswanto, Zaelansyah, Susanti, E., & Fransiska, J. (2019). Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Generasi Unggul Dan Sukses. *Jurnal Paramurobi*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.32699/paramurobi.v2i2.1295>
- Supriyanti, R., Rahelly, Y., & Hasmalena. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Percaya Diri Anak Kelompok B Tk Negeri Pembina Indralaya. *Jurnal Tumbuh Kembang*, 4(1), 59–65.
- Umairoh. (2019). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Musthafawiyah Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Utami, R. W. T., Hanafi, M., & Kriswoyo, P. G. (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. <https://doi.org/10.20884/1.jks.2017.12.2.694>
- 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>

Zaina, W. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Penanaman Rasa Percaya Diri Anak Kelas B Di Paud Al Karim Desa Temuan Jaya Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas Provinsi Sumatera Selatan. In *Skripsi*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU.