

Upaya Meningkatkan Percaya Diri Melalui Metode Bermain Peran

Ela Mustikawati

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, STAI PUI Majalengka, Jawa Barat
ellamustikawati76@gmail.com

ABSTRACT

The background of this study is that there are still children who lack confidence in communication, socialization, interaction, and learning activities. As a result, these children cannot directly demonstrate their work or learning outcomes and also have difficulty playing with their peers. Therefore, the development of self-confidence is truly needed by children so that in the future they will not be afraid to demonstrate all their abilities and can maximize and develop their potential, which can be beneficial for themselves and others. For this reason, it is necessary to conduct research to improve and enhance children's self-confidence, and the author is interested in using the role-playing method to enhance children's self-confidence. Based on this background, the author has formulated the following research questions: 1). How is the role-playing method applied to Group B at Tiara Bunda Kindergarten in Cibuluh Village? 2). What is the level of self-confidence among children in Group B at Tiara Bunda Kindergarten in Cibuluh Village? 3). Can the role-playing method increase the self-confidence of children in Group B at Tiara Bunda Kindergarten in Cibuluh Village? This study aims to: 1). To determine the application of the role-playing method in Group B at Tiara Bunda Kindergarten in Cibuluh Village. 2). To describe the self-confidence of children in Group B at Tiara Bunda Kindergarten in Cibuluh Village. 3). To examine efforts to improve children's self-confidence through the role-playing method in Group B at Tiara Bunda Kindergarten in Cibuluh Village. The research method used was Classroom Action Research. This study was conducted in three cycles. The research subjects were 23 children in Group B at Tiara Bunda Kindergarten in Cibuluh Village. Data collection techniques included observation and documentation to complement the research object data. The instrument used was an observation sheet. Data analysis was conducted qualitatively. The success indicators set were that if the children achieved individual learning completeness, they would reach the Expected Development (BSH) level, and for the class level, at least 75% of the 23 children would have self-confidence with the Expected Development (BSH) criteria. The research results indicate an increase in the data obtained before the cycle and after the implementation of the action in cycles 1, 2, and 3. The percentage of children in the "Developing as Expected" (BSH) category was 40% in the pre-cycle, 53.4% in Cycle 1, 62.6% in Cycle 2, and 78.1% in Cycle 3. This study was deemed successful as it achieved the predetermined success indicator of 75%.

Keywords: Self-Confidence, Role-Playing Method

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah masih ditemukan anak-anak yang kurang percaya diri dalam berkomunikasi, bersosialisasi, berinteraksi, maupun dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga anak-anak tersebut tidak bisa menunjukkan secara langsung hasil kerja atau belajarnya, dan juga kesulitan untuk bermain bersama dengan teman. Maka dari itu pengembangan rasa percaya diri sungguh sangat dibutuhkan oleh anak agar dimasa depan anak tidak takut untuk menunjukkan seluruh kemampuan yang dimiliki, serta dapat memaksimalkan dan mengembangkan potensinya yang mana dapat berguna untuk dirinya dan juga orang lain. Oleh karena itu, perlu dilaksanakan penelitian untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan percaya diri anak maka penulis tertarik menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan percaya diri anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah penulis tetapkan yaitu 1). Bagaimana penerapan metode bermain peran Pada kelompok B di TK Tiara Bunda Desa Cibuluh? 2). Bagaimana kepercayaan diri anak Pada kelompok B di TK Tiara Bunda Desa Cibuluh? 3). Apakah melalui metode bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri anak pada kelompok B di TK Tiara Bunda Desa Cibuluh?. Penelitian ini bertujuan 1). Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran Pada kelompok B di TK Tiara Bunda Desa Cibuluh 2). Untuk mendeskripsikan kepercayaan diri anak Pada kelompok B di TK Tiara Bunda Desa Cibuluh 3). Untuk mengkaji upaya meningkatkan percaya diri anak melalui metode bermain peran Pada kelompok B di TK Tiara Bunda Desa Cibuluh. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah anak didik Kelompok B di TK Tiara Bunda Desa Cibuluh yang berjumlah 23 anak. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi untuk melengkapi data obyek penelitian. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif. Indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu jika anak memenuhi ketuntasan belajar kategori perorangan mencapai nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan kategori klasikal yaitu jika minimal 75% dari 23 anak memiliki kemampuan percaya diri dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hasil penelitian menunjukkan bahwa diketahui adanya peningkatan dari data yang diperoleh pra siklus dan sesudah pelaksanaan tindakan pada siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Persentase anak yang mendapat kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada saat pra siklus sebesar 40%, pada siklus 1 sebesar 53,4%, pada siklus 2 sebesar 62,6% dan pada siklus 3 sebesar 78,1%. Penelitian ini dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu sebesar 75%.

Kata Kunci: Percaya Diri, Metode Bermain Peran

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling penting karena seluruh perkembangan anak di masa selanjutnya akan ditentukan oleh berbagai rangsangan atau stimulasi yang diberikan sejak dini oleh lingkungan. Berkembang baik atau tidaknya perkembangan anak ditentukan dari rangsangan pendidikannya saat anak masih kecil

bahkan dari mulai saat anak dilahirkan. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pembinaan pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.

Pada tingkatan anak prasekolah hal ini menjadi sangat penting karena mereka berada pada periode yang masih tinggi emosionalnya. Tugas orang tua dan guru adalah mengarahkan emosi anak ke pola hubungan yang bersifat positif, artinya yang dapat mengembangkan emosi anak ke arah keterampilan sosial untuk beraktivitas mengisi kehidupannya menjadi lebih sempurna dan diterima oleh lingkungan sosialnya. Lebih khusus lagi guru hendaknya bisa mengarahkan semua anak belajar tentang cara menyalurkan energi emosionalnya yang berlebihan agar mereka tidak menderita kerusakan fisik dan psikologis terlalu besar apabila sewaktu – waktu diperlukan pengendalian emosi.

Berkaitan dengan beberapa aspek perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan sosial emosional. Sosial emosional anak akan berkembang sejalan dengan pengalaman-pengalaman mereka setiap hari. Pengalaman- pengalaman yang diberikan oleh pendidik dan orang tua kepada anak akan tertanam pada diri anak. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini 0-6 tahun yang unik, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif, serta senang dan kaya akan fantasi atau imajinasi. Karakteristik anak tersebut mendukung anak untuk belajar hal-hal yang ada di lingkungannya.

Salah satu perkembangan sosial emosional anak adalah rasa percaya diri. Rasa percaya diri penting untuk di tanamkan kepada anak usia dini supaya menjadi bekal untuk menjalani kehidupan di masa yang akan datang. Rasa percaya diri adalah kondisi dimana anak memiliki keberanian untuk melakukan suatu hal dan berani mengekspresikan apa yang anak rasakan tanpa merasa malu atau takut dilihat banyak orang, dan juga dapat melakukan interaksi atau bersosialisasi dengan orang-orang sekitarnya.

Anak-anak yang memiliki rasa percaya diri yang mantap, umumnya adalah pribadi yang bisa dan mau belajar banyak hal, dapat mengendalikan perilaku mereka sendiri atau dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan baru, dan memiliki hubungan yang baik dengan orang lain secara efektif. Dengan demikian, langkah pertama dalam membimbing rasa percaya diri anak adalah meyakinkan anak bahwa mereka benar-benar mengetahui diri sendiri dan mengendalikan perasaan positif terhadap diri mereka sendiri.

Setiap guru pasti memiliki cara sendiri dalam memberikan kegiatan belajar untuk anak, namun jika cara tersebut tidak dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuannya maka guru harus mencari metode lain yang lebih cocok untuk anak. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah metode main peran. Penggunaan metode main peran dalam suatu kegiatan belajar mengajar adalah untuk membantu anak bisa menjalin sebuah komunikasi antar teman dan guru. Selain itu metode bermain peran sangat seru untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar, metode bermain peran juga membuat anak bisa mengeksplor kemampuannya, dan mengekspresikan perasaannya.

Seperti yang terjadi di TK Tiara Bunda, masih ditemukan anak-anak yang kurang percaya diri dalam berkomunikasi, bersosialisasi, berinteraksi, maupun dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga anak-anak tersebut tidak bisa menunjukkan secara langsung hasil kerja atau belajarnya, dan juga kesulitan untuk bermain bersama dengan teman. Hal tersebut membuat anak selalu melakukan apapun sendiri namun jika anak tidak bisa maka anak juga hanya diam tidak berani meminta bantuan teman atau guru. Maka dari itu pengembangan rasa percaya diri sungguh sangat dibutuhkan oleh anak agar dimasa depan anak tidak takut untuk menunjukkan seluruh kemampuan yang dimiliki, serta dapat memaksimalkan dan mengembangkan potensinya yang mana dapat berguna untuk dirinya dan juga orang lain. Jika anak tidak distimulasi dengan baik, maka perkembangannya pun juga akan kurang baik, terutama rasa percaya diri anak. Anak sangat senang dengan pujian, dan pujian inilah yang bisa menjadi salah satu faktor anak memiliki rasa percaya diri. Semakin sering kita memberi pujian kepada anak, maka itu akan memupuk rasa percaya diri anak. Karena anak akan merasa bahwa mereka hebat ketika melakukan suatu hal yang diperintahkan oleh guru atau orang tua. Pemberian *reward* juga bisa menjadi salah satu faktor anak semangat untuk melakukan sesuatu. Karena ketika anak menginginkan sebuah hadiah maka anak pasti akan melakukan apa saja yang diperintahkan oleh guru atau orang tua untuk mendapatkannya. Selain untuk meningkatkan perkembangan otak dan prestasi anak, memiliki kepercayaan diri juga penting bagi anak agar dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungannya, seperti teman, guru, dan keluarga.

Upaya pemecahan masalah yang akan peneliti lakukan yaitu dengan menerapkan metode bermain peran yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan percaya diri anak usia dini. Bagi guru, metode ini bertujuan untuk mempermudah dalam

mengkondisikan situasi belajar. Keterlibatan anak secara aplikatif dengan bantuan guru yang proaktif akan menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif dan efisien. Guru bertindak sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "Upaya Meningkatkan Percaya Diri Melalui Metode Bermain Peran (Penelitian Tindakan Kelas Pada kelompok B di TK Tiara Bunda Desa Cibuluh Kecamatan Ujungjaya Kabupaten Sumedang Tahun Ajaran 2024/2025)".

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan pembahasan masalah di atas, maka dapat disampaikan perumusan masalah penelitian yaitu: 1). Bagaimana penerapan metode bermain peran Pada kelompok B di TK Tiara Bunda Desa Cibuluh Kecamatan Ujungjaya Kabupaten Sumedang Tahun Ajaran 2024/2025? 2). Bagaimana kepercayaan diri anak Pada kelompok B di TK Tiara Bunda Desa Cibuluh Kecamatan Ujungjaya Kabupaten Sumedang Tahun Ajaran 2024/2025? 3). Apakah melalui metode bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri anak Pada kelompok B di TK Tiara Bunda Desa Cibuluh Kecamatan Ujungjaya Kabupaten Sumedang Tahun Ajaran 2024/2025? Tujuan penelitian ini diantaranya yaitu 1). Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran Pada kelompok B di TK Tiara Bunda Desa Cibuluh Kecamatan Ujungjaya Kabupaten Sumedang Tahun Ajaran 2024/2025. 2). Untuk mendeskripsikan kepercayaan diri anak Pada kelompok B di TK Tiara Bunda Desa Cibuluh Kecamatan Ujungjaya Kabupaten Sumedang Tahun Ajaran 2024/2025. 3). Untuk mengkaji upaya meningkatkan percaya diri anak melalui metode bermain peran Pada kelompok B di TK Tiara Bunda Desa Cibuluh Kecamatan Ujungjaya Kabupaten Sumedang Tahun Ajaran 2024/2025.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di TK Tiara Bunda yang beralamat di Jalan Dusun Cipinangpait RT 003 RW 009 Desa Cibuluh Kecamatan Ujungjaya Kabupaten Sumedang. Alasan peneliti memilih tempat tersebut karena peneliti bekerja pada tempat tersebut sehingga memudahkan perolehan data dan mempunyai waktu peluang yang luas. Selain itu di TK Tiara Bunda ini belum pernah dilakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini.. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yaitu selama bulan juni-juli 2025. Pada bulan tersebut dilakukan penelitian mulai dari observasi, perencanaan, tindakan, refleksi, sampai pengolahan data. Penentuan waktu

penelitian mengacu kepada kalender akademik sekolah. Adapun subjek di dalam penelitian ini adalah Siswa Kelompok B TK Tiara Bunda Tahun pelajaran 2024/2025 berjumlah 22 orang 11 laki-laki dan 11 perempuan..

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis & Taggart (dalam Usman, dkk, 2019) mengatakan bahwa penelitian PTK menggunakan empat langkah yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah observasi. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan peneliti berupa lembar observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Imas (2009:132) mengungkapkan bahwa "bermain peran adalah permainan yang dilakukan untuk memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, dan peran-peran tertentu disekitar anak". Bermain peran merupakan kegiatan menirukan perbuatan orang lain di sekitarnya. Dengan bermain peran, kebiasaan dan kesukaan anak untuk meniru akan tersalurkan serta dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Apriyanti (2013: 52) berpendapat bahwa "bermain peran adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok". Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Dari penjelasan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah kegiatan menampilkan suatu pertunjukan dalam bentuk drama ataupun sekedar memerankan suatu tokoh tertentu guna menyampaikan atau memberikan pengalaman dan pemahaman mengenai lingkungan sosial kepada anak serta tata cara berkomunikasi yang baik dengan orang lain.

Dalam penelitian ini, peneliti mengajak anak untuk bermain bersama dengan memerankan beberapa karakter (bermain peran) guna membantu anak untuk meningkatkan rasa percaya diri anak. Pembelajaran bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan,

dan diskusi. Dalam pembelajaran bermain peran, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Setiap pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih dalam pembelajaran.

Pembelajaran diawali dengan guru menyapa anak-anak dengan senyum, salam, dan sapaan hangat, lalu mengajak mereka berdoa bersama. Guru menciptakan suasana ceria dengan bernyanyi atau bermain tepuk tangan agar anak-anak lebih semangat. Setelah suasana kondusif, guru bercerita singkat tentang kisah yang akan dimainkan, menggunakan bahasa sederhana, intonasi yang bervariasi, dan bantuan media seperti gambar seri atau boneka agar anak lebih mudah memahami jalan ceritanya. Setelah itu, guru menjelaskan bahwa anak-anak akan memerankan tokoh-tokoh dalam cerita tersebut. Guru memperkenalkan setiap tokoh sambil menirukan suara atau gerakan khasnya, lalu menanyakan kepada anak siapa yang ingin menjadi tokoh tertentu. Pembagian peran dilakukan secara menyenangkan, dengan memastikan semua anak mendapat bagian, baik sebagai pemeran utama, pendukung, atau bahkan pengiring suasana seperti suara hewan dan bunyi-bunyian. Anak-anak diberi waktu sejenak untuk berlatih peran masing-masing dengan bimbingan guru. Guru membantu mereka mengekspresikan mimik wajah, gerakan tubuh, dan suara sesuai karakter. Saat bermain peran dimulai, guru memberikan arahan singkat sambil membiarkan anak-anak berekspresi bebas. Guru juga memberikan dukungan verbal seperti pujian dan dorongan agar anak percaya diri. Ketika seluruh cerita selesai dimainkan, guru mengajak anak-anak duduk melingkar untuk berbicara tentang pengalaman mereka. Guru menanyakan bagian cerita yang paling disukai, pesan baik apa yang bisa dipelajari, dan mengaitkannya dengan sikap sehari-hari, misalnya saling membantu atau berkata jujur. Kegiatan diakhiri dengan guru memberikan apresiasi kepada semua anak, baik dalam bentuk tepuk semangat, stiker, atau pujian, lalu menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 3 siklus. Berdasarkan hasil observasi prasiklus dapat dideskripsikan bahwa anak mampu berinteraksi /berkomunikasi dengan lawan main memperoleh nilai 36,96% (Mulai Berkembang), anak dapat bekerjasama dengan teman saat bermain peran memperoleh nilai 45,65 (Mulai Berkembang), Anak dapat memainkan perannya dengan baik memperoleh nilai 46,74% (Mulai Berkembang), Anak

mampu sabar menunggu giliran memperoleh nilai 51,09% (Berkembang Sesuai Harapan), Anak mampu mengekspresikan wajah sesuai dengan perannya memperoleh nilai 40,22% (Mulai Berkembang), Anak mampu berperan sebagai penjual memperoleh nilai 47,83% (Mulai Berkembang), Anak mampu berperan sebagai pembeli memperoleh nilai 26,09% (Mulai Berkembang), Anak mampu berdialog di depan kelas saat memainkan perannya memperoleh nilai 25% (belum berkembang), Anak mampu menyebutkan judul bermain peran memperoleh nilai 45,65% (Mulai Berkembang), dan Anak berani bertanya tentang main yang telah dilaksanakan memperoleh nilai 34,78% (Mulai Berkembang).

Berdasarkan hasil observasi anak pada siklus 1 dapat dideskripsikan bahwa kemampuan percaya diri anak melalui metode bermain peran diperoleh data anak secara keseluruhan yaitu : anak mampu berinteraksi /berkomunikasi dengan lawan main memperoleh nilai 46,74% (Mulai Berkembang), anak dapat bekerjasama dengan teman saat bermain peran memperoleh nilai 54,35% (Berkembang Sesuai Harapan), Anak dapat memainkan perannya dengan baik memperoleh nilai 55,43% (Berkembang Sesuai Harapan), Anak mampu sabar menunggu giliran memperoleh nilai 57,61% (Berkembang Sesuai Harapan), Anak mampu mengekspresikan wajah sesuai dengan perannya memperoleh nilai 43,49% (Mulai Berkembang), Anak mampu berperan sebagai penjual memperoleh nilai 50% (Mulai Berkembang), Anak mampu berperan sebagai pembeli memperoleh nilai 45,65% (Mulai Berkembang), Anak mampu berdialog di depan kelas saat memainkan perannya memperoleh nilai 54,35% (Berkembang Sesuai Harapan), Anak mampu menyebutkan judul bermain peran memperoleh nilai 59,78% (Berkembang Sesuai Harapan), dan Anak berani bertanya tentang main yang telah dilaksanakan memperoleh nilai 63,04% (Berkembang Sesuai Harapan). Berdasarkan hasil pengamatan, ada peningkatan antara pada tahap pra tindakan dan sesudah dilakukan tindakan yakni 13,04%. Kondisi ini belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 75%. Oleh karena itu peneliti masih perlu untuk melanjutkan ke siklus 2.

Berdasarkan hasil observasi anak pada siklus 2 dapat dideskripsikan bahwa kemampuan percaya diri anak melalui metode bermain peran diperoleh data anak secara keseluruhan yaitu : anak mampu berinteraksi /berkomunikasi dengan lawan main memperoleh nilai 56,52% (Berkembang Sesuai Harapan), anak dapat bekerjasama dengan teman saat bermain peran memperoleh nilai 61,96% (Berkembang Sesuai Harapan), Anak

dapat memainkan perannya dengan baik memperoleh nilai 72,83% (Berkembang Sesuai Harapan), Anak mampu sabar menunggu giliran memperoleh nilai 66,30% (Berkembang Sesuai Harapan), Anak mampu mengekspresikan wajah sesuai dengan perannya memperoleh nilai 56,52% (Berkembang Sesuai Harapan), Anak mampu berperan sebagai penjual memperoleh nilai 60,87% (Berkembang Sesuai Harapan), Anak mampu berperan sebagai pembeli memperoleh nilai 56,52% (Berkembang Sesuai Harapan), Anak mampu berdialog di depan kelas saat memainkan perannya memperoleh nilai 64,13% (Berkembang Sesuai Harapan), Anak mampu menyebutkan judul bermain peran memperoleh nilai 64,13% (Berkembang Sesuai Harapan), dan Anak berani bertanya tentang main yang telah dilaksanakan memperoleh nilai 66,30% (Berkembang Sesuai Harapan). Berdasarkan hasil pengamatan, ada kenaikan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 9,57%, namun kondisi ini belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 75%. Oleh karena itu peneliti masih perlu untuk melanjutkan ke siklus 3.

Berdasarkan hasil observasi anak pada siklus 3 dapat dideskripsikan bahwa anak mampu berinteraksi /berkomunikasi dengan lawan main memperoleh nilai 80,43% (Berkembang Sangat Baik), anak dapat bekerjasama dengan teman saat bermain peran memperoleh nilai 80,43% (Berkembang Sangat Baik), Anak dapat memainkan perannya dengan baik memperoleh nilai 83,69% (Berkembang Sangat Baik), Anak mampu sabar menunggu giliran memperoleh nilai 78,26% (Berkembang Sangat Baik), Anak mampu mengekspresikan wajah sesuai dengan perannya memperoleh nilai 76,09% (Berkembang Sangat Baik), Anak mampu berperan sebagai penjual memperoleh nilai 76,09% (Berkembang Sangat Baik), Anak mampu berperan sebagai pembeli memperoleh nilai 75% (Berkembang Sesuai Harapan), Anak mampu berdialog di depan kelas saat memainkan perannya memperoleh nilai 77,17% (Berkembang Sangat Baik), Anak mampu menyebutkan judul bermain peran memperoleh nilai 78,26% (Berkembang Sangat Baik), dan Anak berani bertanya tentang main yang telah dilaksanakan memperoleh nilai 76,09% (Berkembang Sangat Baik). Dari data tersebut dapat disimpulkan nilai rata-rata kelas kelompok B dalam kemampuan percaya diri melalui metode bermain peran pada siklus 3 adalah 78,15% hal ini berarti ada 18 anak yang masuk kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari 23 anak yang diteliti, ada kenaikan dari siklus 2 ke siklus 3 yaitu 16%, secara keseluruhan semua

indikator pada siklus ke-3 sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 75% sehingga peneliti memutuskan penelitian ini dicukupkan sampai siklus 3

Berdasarkan uraian pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa diketahui adanya peningkatan dari data yang diperoleh pra siklus dan sesudah pelaksanaan tindakan pada siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Persentase anak yang mendapat kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada saat pra siklus sebesar 40%, pada siklus 1 sebesar 53,4%, pada siklus 2 sebesar 62,6% dan pada siklus 3 sebesar 78,1%. Hal itu menunjukkan bahwa persentase anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terjadi peningkatan sebesar 13,4% setelah dilakukan tindakan pada siklus 1, sebesar 9,2% setelah dilakukan tindakan pada siklus 2 dan terjadi peningkatan 15,5% setelah dilakukan tindakan pada siklus 3.

SIMPULAN

Peningkatan kemampuan rasa percaya diri anak usia dini anak kelompok B TK Tiara Bunda melalui penggunaan metode bermain peran dikategorikan baik. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Peningkatan tersebut dapat tercapai dikarenakan telah dilakukan berbagai upaya yang dilaksanakan pada ketiga siklus, dalam aspek seperti guru cukup baik dalam mengaplikasikan rencana pembelajaran, menerapkan materi pembelajaran rasa percaya diri anak usia dini sesuai tahapannya, juga memberi arahan dan bimbingan kepada anak yang masih kesulitan.

Hasil observasi pada tahap pra siklus menunjukkan anak yang yang berkriteria Berkembang Sesuai harapan (BSH) mendapatkan persentase 40%. Setelah adanya tindakan pada siklus 3 persentase kemampuan rasa percaya diri anak usia dini anak yang berkriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat menjadi 78,1%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan rasa percaya diri anak usia dini pada anak usia dini di kelompok B TK Tiara Bunda dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, Yofita Rahayu. 2013. *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: PT INDEKS.
- Lie, Anita. 2003. *1001 Cara Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenadamedia Goup.

- Seefeldt, Carol dan Barbara A.Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta : PT Indeks.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suyadi & Maulidya Ulfah.2013. *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Vita, Yan. 2016. "Penguatan Sikap Percaya Diri melalui Dreams Book bagi Siswa Kelas I SDN Tegalombo I Kalijambe Srageri". Jurnal At Tarbawi 1 (2). Diakses pada 2 Februari 2025.