

UPAYA MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI MELALUI  
KEGIATAN BERMAIN PERAN ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI TK YPK ST THERESIA KOTA SORONG

Ferenika Tesalonika Lasut<sup>1</sup>, Yolana Marjuk<sup>2</sup>, Nur Imam Mahdi<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong<sup>1</sup>

email: [ferengaulbanget@gmail.com](mailto:ferengaulbanget@gmail.com), [yolanmarjuk@unimuda.ac.id](mailto:yolanmarjuk@unimuda.ac.id), [Imamlanglang@gmail.com](mailto:Imamlanglang@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah agar dapat meningkatkan kepercayaan diri dengan latihan permainan peran pada anak usia 5-6 tahun di TK YPK ST. THERESIA KOTA SORONG. Penelitian ini menggunakan penelitian berjenis penelitian tindakan kelas (PTK), dengan memakai metode bermain peran yang turut melibatkan anak selama berlangsungnya pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B3 dengan rentan usia 5-6 tahun. Lembar observasi (checklist) digunakan untuk pengumpulan data. Berdasarkan temuan penelitian ini, terbukti bahwa rasa percaya diri anak dapat ditingkatkan melalui permainan peran. Dari segi pengalaman yang semakin meningkat dalam menggunakan latihan bermain peran, secara keseluruhan berjalan dengan baik, khususnya pada keasyikan anak dalam berperan sebagai pedagang sate atau koki, secara umum sangat baik. Hasil dari setiap siklus terus meningkat sedikit demi sedikit, hal ini terlihat dari persepsi yang dihasilkan pada pra siklus 40%, dan diperluas pada pertemuan pertama menjadi 68%, berkembang lagi pada pertemuan kedua menjadi 74,5 %. Pada siklus II hari pertama percaya diri anak mengalami peningkatkan lagi menjadi 82%, dan di hari selanjutnya meningkat lagi menjadi 90% dan sudah memenuhi pencapaian sebuah keberhasilan.

*Kata kunci : Rasa Percaya Diri, Metode Bermain Peran*

**Abstract:** *The aim of carrying out this research is to increase self-confidence by practicing role play in children aged 5-6 years at YPK ST Kindergarten. THERESIA SORONG CITY. The type of research used by researchers is classroom action research (PTK), using a role-playing method that involves children during the learning process. The subjects in this study were group B3 children aged 5-6 years. An observation sheet (checklist) was used to collect data. Based on the findings of this research, it is proven that children's self-confidence can be increased through role playing. In terms of increasing experience in using role-playing exercises, overall it went well, especially regarding children's enjoyment in playing the role of a satay seller or chef, in general it was very good. The results of each cycle continue to increase little by little, this can be seen from the perception produced at the pre-cycle of 40%, and mixing at the first meeting to 68%, growing again at the second meeting to 74.5%. In cycle II, on the first day, the child's self-confidence increased again to 82%, and on the next day it increased again to 90% and had achieved success.*

*Keywords: Confident, Role Playing Method*

Copyright (c) 2023 Ferenika Tesalonika Lasut, Yolana Marjuk, Nur Imam Mahdi

---

Corresponding Author :

Email Address : [ferengaulbanget@gmail.com](mailto:ferengaulbanget@gmail.com) Sorong, Indonesia

Received 10 Juli 2023, Accepted 15 Agustus 2023, Published 13 Desember 2023

## PENDAHULUAN

Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah tingkat persekolahan sebelum ke tingkat sekolah dasar yang merupakan suatu pendidikan bagi anak saat ia lahir. Pelatihan ini adalah suatu jenis pengajaran umum persekolahan dikoordinasikan memiliki tujuan agar dapat bekerja pada perkembangan, peningkatan generasi muda secara umum atau menekankan pada peningkatan seluruh bagian karakter anak. Perkembangan kepribadian dimungkinkan bagi anak dalam pelatihan. Pelatihan anak merupakan kunci kesuksesan dalam mencapai kemajuan dan prestasi. Ketika seorang memasuki pendidikan, akan memulai kesuksesannya. Sebab, generasi muda dapat menyelidiki kapasitas yang dimilikinya, menunjukkan kemampuan untuk merasa yakin sehingga sikap dan kapasitas yang dimiliki dan dijalani oleh anak dapat berkembang dan meningkat.

Rasa Percaya merupakan sudut pandang yang sangat penting dalam perkembangan karakter anak. Anak-anak yang percaya diri lebih memungkinkan mencari cara, menyelidiki kondisi sekitar, di hadapkan oleh masalah rasa kepercayaan. Menurut "Hanisah (dalam Abubakar dan Sinta, 2018), orang yang memiliki rasa percaya diri yakin jika mereka dapat menyelesaikan tantangan-tantangan untuk perlu diselesaikan dengan cara yang kreatif dan optimis terhadap kemampuannya. Dengan asumsi kita memberikan kegembiraan yang besar, secara umum pengetahuan anak akan berkembang secara ideal".

Hasil berdasarkan observasi, enam dari sepuluh anak yang bersekolah di TK Ypk St. Theresia Kota Sorong cenderung pemalu dan ragu untuk mengekspresikan diri mereka. Dalam situasi ini bisa dilihat pada saat pendidik meminta anak tampil kedepan untuk mengikuti suatu kegiatan; tidak semua dari mereka menginginkannya. Mungkin hanya sedikit, Anak-anak umumnya memberanikan diri untuk bertanya, sementara yang lain memutuskan untuk tetap beerdiam diri dan tidak mendekat, karena anak kurang adanya rasa kepercayaan, dan tidak mau mendekat. bahkan tidak bermain-main dengan kemungkinan mendekat dan muncul di depan. Mengingat hal ini, permainan peran dapat membangun kepercayaan anak. Cara yang bisa dilakukan untuk menumbuhkan kepercayaan adalah dengan permainan peran latihan bermain peran. Menurut "Gunarti dengan kutipan oleh Bakari (2013), dengan strategi bermain peran anak dapat berperan, yang akan menumbuhkan keberanian anak, memahami jenis-jenis perasaan, anak mengalami perasaan sendiri dan orang lain, menghargai sesama, mengetahui aset diri dan kekurangan". Selain itu, "Asmawati (2014) menyebutkan bahwa metode role-playing memiliki banyak kelebihan. Salah satunya adalah mencari cara untuk mengalahkan rasa takut".

Dengan didasarkan oleh permasalahan di atas maka oleh karena itu menarik minat peneliti untuk menyelidiki lebih dalam tentang “Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Kegiatan Bermain Peran Anak Usia 5-6 Tahun Di TK YPK ST Kota Sorong.

### **Pengertian Percaya Diri**

“Menurut Lauster (2012) dalam keberadaan manusia, kepercayaan diri adalah bagian penting dari karakter. karakter adalah memiliki sebuah kepercayaan terhadap kemampuan sendiri dan dapat bertindak bebas dan tidak dipengaruhi orang lain, bahagia, optimis, dan dapat memiliki sifat tanggung jawab “Lauster (2012) mengatakan bahwa sifat-sifat karakter tidak diperoleh dari bawaan, tetapi di dapatkan dari sebuah pengalaman , dapat diinstruksikan, dan disampaikan melalui pelatihan. Pengaruh gen seseorang terhadap kepribadiannya kurang signifikan. Kepercayaan pada diri sendiri berdampak pada kejujuran, ketidak tergantungan, ketidak bersemangat, ketahanan, dan keyakinan.

“Pearce (dalam Rahayu, 2013) merekomendasikan rasa kepercayaan, latihan, dan upaya melakukan sesuatu, bukannya menjauh bersikap terpendam”. “selanjutnya ditegaskan oleh Hakim (dalam Rahayu, 2013) mengemukakan kepercayaan individu untuk seluruh kualitas yang dimiliki mengembangkan kapasitas untuk tercapainya tujuan yang hidup”.

Berdasarkan gambaran terkait, maka bisa diasumsikan rasa percaya itu sebuah percaya diri individu terhadap segala sudut pandang kualitas dirinya, jadi dia tidak dapat di pengaruhi oleh seseorang kemudian bisa melakukan sesuatu sesuai keinginannya sendiri.

### **Aspek-aspek Perercaya Diri**

“Lautser (2012), ia mengakui bahwa rasa percaya diri yang super tentu saja bukan kualitas dalam hal positif. Biasanya, hal ini membuat seseorang sesekali menjadi tidak waspada dalam melakukan apapun yang mereka inginkan. Ini berubah menjadi cara berperilaku yang membuat pertikaian kepada seseorang. Orang yang memiliki kepercayaan yang tinggi biasanya cepat dalam berinteraksi, bersosial dan adanya sikap positif, tidak gampang dipengaruhi orang lain, dan an dapat memikirkan cara untuk menyelesaikan suatu masalah”.

### **Indikator Percayaa Diri menurut Permendiknas No. 58 Tahun 2009 sebagai berikut :**

- Anak berani tampil
- Berani berbicara di depan kelas
- Anak berani tampil berperan.
- Berinteraksi dengan teman.
- Ekspresi melalui permainan peran

## **Rasa Percaya Diri Pada Anak Usia 5-6 Tahun**

“Menurut Gael Lindenfield (1997), tahap dalam kepercayaan diri anak adalah upaya untuk memahami kondisi sekitar dan melindungi diri mereka sendiri, mengasah kemampuan daya ingat dan apresiasi baru, mengeksplorasi berbagai cara dalam orientasi pekerjaan, ujian, menjadi dinamis. dan mulai berteman. Kepercayaan diri anak sangat dipengaruhi oleh cara orang tua atau guru mengembangkan kecenderungan tersebut”.

### **Pengertian Metode Bermain Peran**

Kata “metode” dalam KBBI berasal dari kata Yunani “Methodos” yang berarti “cara yang ditempuh”. Terkait dengan upaya penelitian, menyangkut persoalan bagaimana upaya agar bisa memahami suatu hal yang menjadi tujuan ilmu yang ingin dicapai. Sebagaimana ditunjukkan dalam referensi Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi merupakan suatu pendekatan yang teratur dan teruji secara menyeluruh. Strategi tersebut merupakan suatu cara penyampaian informasi yang tepat sesuai dengan perkembangan anak untuk menciptakan pemahaman anak. Pemanfaatan metode di TK dikaitkan dengan komponen-komponen perkembangan anak, dan beberapa unsur peningkatan tersebut adalah: mental, bahasa, inovasi, dan sosial (Yuliana, 2017).

### **Jenis bermain peran**

Permainan peran ada dua macam yaitu :

#### a) Makro

Anak melakukan suatu tindakan, misalnya berperan sebagai dokter atau polisi.

#### b) Mikro

Adalah dimana anak melaksanakan peragaan ulang dengan menggunakan suatu benda ataupun mainan yang disukainya sehingga cerita dapat terlaksana sesuai dengan pemahaman anak. Misalnya seperti bermain miniatur karakter film yang di sukainya.

### **Manfaat Bermain Peran**

“Keuntungan dari bermain peran adalah anak menghargai perasaan orang lain, mampu membagi tanggung jawab, menentukan pilihan secara tiba-tiba dan membuat anak dapat mengembangkan pemikirannya untuk berpikir dan mengatasi permasalahan (Djamarah, dan Zain, 2006)”

Dalam penelitian ini permainan peran yang akan dimainkan oleh anak adalah:

#### 1. Berperan sebagai penjual sate

Peralatan dan bahan-bahan yang perlu disiapkan adalah:

Alat :

- Penusuk sate
- Pisau plastik
- Tatakan plastik

Bahan-bahan :

Roti dan Keju

Adapun langkah-langkah memerankan sebagai penjual sate adalah:

- Anak menata dagangan nya terlebih dahulu, memotong kecil-kecil sebuah roti, dan keju nya menjadi layaknya ukuran sate lalu ditusuk dengan tusukan sate dan menjualkan dagangannya kepada anak yang telah ditunjuk untuk menjadi pembeli.
- 2. Berperan sebagai juru masak

Yang perlu disiapkan sebagai juru masak yaitu :

Alat :

- Topi koki dari kertas
- Apron kecil (celemek)
- Sendok
- Mangkuk
- Gunting
- Gelas

Bahan :

- Sereal dan Susu full cream

Untuk memerankan sebagai seorang ahli kuliner adalah anak harus mempersiapkan bahan yang di butuhkan, kemudian anak membayangkan bahwa dia berada di sebuah tempat makan yang mewah, anak tersebut berubah jadi koki dan menghadirkan masakan yang telah dibuat untuk anak yang berperan sebagai pembeli.

## METODOLOGI

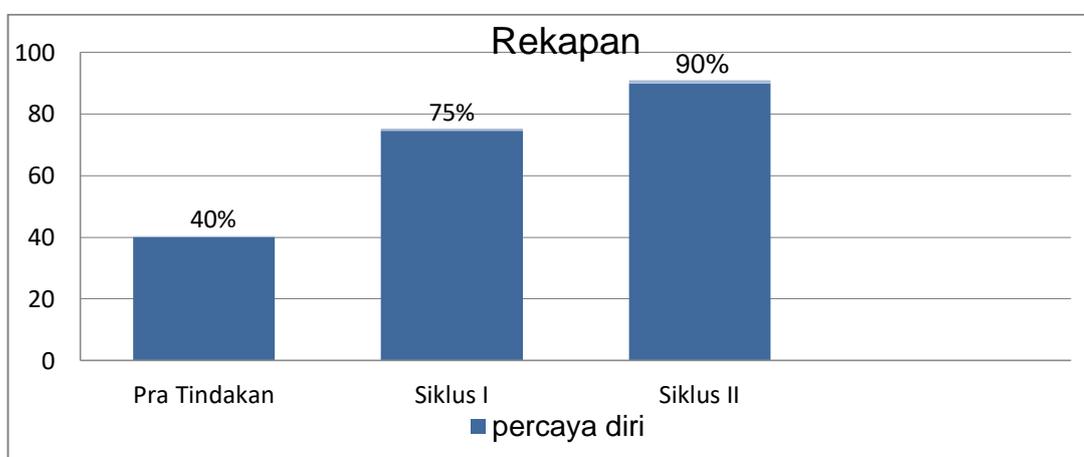
Pelaksanaan penelitian ini bertempat di TK YPK ST. THERESIA KOTA SORONG. Eksplorasi ini memanfaatkan metode penelitian tindakan kelas (PTK) secara kolaborasi. Menurut "Suharsini Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2007)", berikut metode penelitian tindakan kelas: penelitian tindakan kelas adalah penilaian latihan pembelajaran sebagai kegiatan yang sengaja dibuat dan terjadi bersama-sama di kelas. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan sarana-sarana dalam penelitian kegiatan kelas yang

meliputi penyusunan berencanaan, melaksanakan tindakan, mengobservasi. Mengingat akibat dari pemeriksaan dan refleksi menyeluruh, maka menjelang akhir setiap gerakan dilakukan gerakan restoratif pada siklus berikutnya. Melakukan pemeriksaan dan refleksi terhadap akibat persepsi. Kesempatan yang ideal untuk melakukan penelitian ini adalah pada tahun ajaran 2022/2023 di bulan Juni sampai dengan Juli 2023. Subyek penelitian ini adalah anak-anak dari kelas B3 TK YPK ST. THERESIA KOTA SORONG. Untuk mendapatkan informasi yang ideal dan sesuai dengan kepentingan peneliti, peneliti menggunakan prosedur pengumpulan informasi, menggunakan metode observasi dan dokumentasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus, setelah dilakukan latihan bermain pada siklus I terlihat kepercayaan diri anak itu sudah berkembang tapi belum sempurna. Beberapa masih pemalu sehingga tidak mau tampil di depan semua orang sehingga memerlukan bantuan guru.

Hambatan Siklus I dapat ditangani di Siklus II, Anak sangat begembira untuk mengambil bagian dalam pertemuan, sehingga anak-anak dapat sering berkomunikasi sesama temannya, anak-anak sangat tertarik dengan situasi dan karakter nya masing-masing. Kepercayaan diri anak menunjukkan peningkatan, hal ini terlihat dari peningkatan yang terus menerus, lebih spesifik peningkatan laju normal pada pra kegiatan adalah 40%, dan meningkat pada pola pertemuan 1 siklus 1 menjadi 68%, diperluas lagi pada siklus 1 pertemuan II menjadi 74,5%.Kepastian kembali ke siklus II pada pertemuan 1 menjadi 82%, pada pertemuan ke dua dilihat lebih jelas lagi perkembangan menjadi 90%, sudah mencapai tujuan keberhasilan.



Gambar Grafik Rekapitulasi

Setelah dilakukannya penelitian, hasil menunjukkan bahwa kemampuan belajar anak dapat dicapai melalui perolehan kegiatan peran. Oleh karena itu, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa “kepercayaan diri anak akan meningkat jika guru menggunakan metode role-playing” dapat diterima dan dibuktikan kebenarannya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang sudah diperoleh dari penelitian langsung dilapangan terbukti bahwa dengan bermain peran kepercayaan diri anak dapat meningkat. Hal ini ditunjukkan dari hasil sebelum dilakukannya tindakan yaitu 40%, setelah dilakukan tindakan hari pertama meningkat sebesar 74,5%, dan setelah dilakukan tindakan hari ke dua meningkat lagi sebesar 90%, yang mana terus mengalami peningkatan.

## REFERENSI

- Andayani, B. & Afiatin, T. (1996). *Konsep Diri, Harga Diri, dan Kepercayaan Diri*. *Jurnal Psikologi*. 23-30.
- Abubakar, Sitti Rahmaniari dan Dewi Widiastuti Sinta. (2018). “Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Kegiatan Mendongeng Di TK Sangia Jampaka Kecamatan Mawasangka. *Jurnal Smart PAUD*, Volume 1, Nomor 2.
- Alfani. 2020. *Pengaruh Media Augmented Reality (AR) Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vocal Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Islamic Early Childhood Education*, Volume. 1, Nomor. 1
- Ahmad Susanto. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (konsep dan teori)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Ahmad Susanto. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini (konsep dan teori)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Aqib, Zainal, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya.
2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*
- Djamarah & Zain (2006), *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyanti, J. (2014) *Metode Penelitian Pendidikan & Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana
- Edi elisa “Rasa percaya diri anak usia dini” Diakses dari <https://educhannel.id/> Pada tanggal 27 Januari 2024
- Elyana Maulidah, Julianto. 2016. *Pengaruh Media Smart Fun Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A*. *Jurnal PAUD Teratai*, Volume 05 Nomor 02 Tahun 2016, 12-16
- Ernasari. 2020. Skripsi: *Efektivitas Metode Bernanyi Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A PAUD Satria Jaya Desa Balad Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon*.

- Etianingsih . 2016. *Skripsi. Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Di Tk Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumber Sari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.*
- Fatimah, Enung. (2010). *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Ghufron, M. N & Risnawita, R. (2010). *Teori-Teori psikologi*. Ar-ruzz Media.
- Husnan, Azhari. (2015). *Hubungan antara Kepercayaan Diri dan Kecemasan Komunikasi Interpersonal pada Siswi yang Tinggal di Asrama*. Jurnal @Trisula LP2M Undar,. Edisi 1, Volume 1, 2015, Hal 87-105, ISSN. 2442- 3238
- Hughes, Fergus P, (2010). *Children, Play and Devlopment*, New York: Sage.
- H. Oktina, dkk. 2015. *Permainan Kartu Untuk Meningkatkan Kemampuan Lambang Bilangan Dan Huruf Anak*. Jurnal Pendidikan Anak, Vol .1, No. 5
- Ika, Ledhyane. 2013. *Uji Hipotesis*. Jurnal Statistik Dept. Fisheries And Marine Resource Menegement University of Brawijaya
- Kurnia, Cahya. 2015. *Pengujian Homogenitas Varians Data*. Jurnal Homogenitas Varians Data By Dr. Zulkifly Matondang
- Kumala Dewi. (2013). *Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Anak*. Diakses dari [www.edukasi.kompasiana.com](http://www.edukasi.kompasiana.com) pada tanggal 19 januari 2024 jam 20.00 WIB.
- Lauster, P. (2012). *Tes kepribadian. terjemahan D. H. Gulo*. Bumi Aksara
- Masna. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pengenalan Huruf Melalui Media Kartu Huruf Pada Kelompok B KB Anggrek Muara Badak Tahun Ajaran 2015/2016*. Jurnal . fkip-uwgm Vol.1 No.1 (2016)
- M. Nur Ghufron dan Rini Risnawati S. (2010). *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Made A A (2017) dalam PENERAPAN BERMAIN UNTUK MEMBANGUN RASA PERCAYA DIRI ANAK USIA DINI pada tanggal 15 Januari 2024 jam 21.30 WIB.
- Mursid. 2016. *Pengembangan Pembelajaran Paud*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Niffa A Y, Hibana, dan Siti Z. 2020. *Pembelajaran Calistung : Peningkatan Perkembangan Kognitif Pada Kelompok B Di TK Angkasa Tasikmalaya*. Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. JGA,Vol 5 (1)
- Novi Mulyani. 2017 .*Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. bandung: PT. Rosdakarya
- Pardjono, dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Rahayu, Aprianti Yofita. (2013). *Anak Usia TK: Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: PT Indeks
- Siti Farida. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Huruf Vokal Dan Konsonan Melalui Adobe Flash Pada Anak Kelompok B Di TK Dharma Wanita Betet Kecamatan Pesantren Kota Kediri*.

Sutrisna (2009) dalam [www.myshandy.multiply.com](http://www.myshandy.multiply.com) pada tanggal 20 januari 2023

jam 21.30 WIB.

Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suwarsih Madya. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Lemlit IKIP UNY.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: PT. Alfabeta

Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta

UU RI Nomor 23 Tahun 2002, *Tentang Perlindungan anak*. Jakarta.

Wildayanti Rahim, Nurlailah. 2020. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Kelompok B KB Puncak Mewatang Kecamatan Bungin Kabupaten Enrekang*. Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Anak Usia Dini Al-Atfal, Vol 3 No 1

Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana

Yuliani Nurani, 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.