



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 3763-3774

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Terhadap Sikap Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Ikhlas Kecamatan Mandalawangi

Anisa Damayanti^{1✉}, Dian Surya Apriliyanti², Atin Fatimah³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: 2228210017@untirta.ac.id^{1✉}

Abstrak

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun, suatu masa yang dicirikan sebagai masa keemasan (*Golden Age*) karena perkembangan pesat yang terjadi pada masa tersebut. Oleh karena itu, stimulasi yang tepat sangat penting untuk tumbuh kembang anak yang optimal. Perkembangan emosi merupakan salah satu aspek penting dalam tumbuh kembang anak yang memerlukan stimulasi. Perkembangan emosi merupakan proses anak belajar mengidentifikasi perasaannya dan memahami berbagai emosi, meliputi sedih, senang, marah, frustrasi, empati, malu, dan percaya diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan bermain peran terhadap rasa percaya diri anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ikhlas Kabupaten Mandalawangi. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan teknik quasi eksperimen. Sampel penelitian sebanyak 30 anak yang dipilih secara purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan eksperimen, sedangkan analisis data menggunakan uji Paired Sample T-Test dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas kontrol yang tidak melakukan kegiatan bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan dibandingkan kelas eksperimen yang melakukan kegiatan pada saat pembelajaran. Data kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,334. Pada kelompok eksperimen diperoleh nilai sebesar 0,000, dengan demikian berdasarkan kriteria pengambilan keputusan jika nilai signifikansi (2-tailed) melebihi 0,005. Penelitian ini menyimpulkan bahwa latihan bermain peran memiliki dampak yang signifikan terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ikhlas.

Kata Kunci: *Bermain Peran, Sikap Percaya Diri, Anak*

Abstract

Early childhood is children aged 0-8 years, a period characterized as the Golden Age because of the rapid development that occurs during this period. Therefore, appropriate stimulation is very important for optimal child development. Emotional development is an important aspect of child development that requires stimulation. Emotional development is the process by which children learn to identify their feelings and understand various emotions, including sadness, happiness, anger, frustration, empathy, shame, and self-confidence. This study seeks to examine the impact of role-playing exercises on the self-confidence of children aged 5 to 6 years at Al-Ikhlas Kindergarten in Mandalawangi Regency. This study uses a quantitative methodology using a quasi-experimental technique. The research sample consisted of 30 children selected by purposive sampling. Data collection involved observation and experiments, while data analysis used the Paired Sample T-Test with the help of SPSS. The results of the study showed a significant impact of the control class, which was not involved in role-playing activities, compared to the experimental class that did the activity during learning. The control group data showed a significance value (2-tailed) of 0.334. In the experimental group, a value of 0.000 was obtained, thus based on the decision-making criteria if the significance value (2-tailed) exceeds 0.005. This study concludes that role-playing exercises have a significant impact on the self-confidence of children aged 5-6 years at Al-Ikhlas Kindergarten.

Keywords: *Role Play, Self-Confidence, Children*

PENDAHULUAN

National Association for the Education of Young Children (NAEYC) mendefinisikan anak usia dini sebagai periode yang mencakup anak-anak berusia 0 hingga 8 tahun. Selama tahap perkembangan ini, anak-anak memasuki periode bermain, di mana mereka mulai berpikir imajinatif, terlibat dalam pemikiran kreatif, dan mulai menjalin persahabatan untuk saling mendukung dan berbagi. Terlibat dalam kegiatan bermain memungkinkan anak-anak memperoleh keterampilan penting yang dapat meningkatkan perkembangan mereka secara optimal. Contoh kegiatan bermain sambil belajar adalah bermain peran.

Perkembangan emosi menurut (Hurlock, 1978) menyatakan bahwa perkembangan emosi adalah kemampuan anak untuk bereaksi secara emosional yang sudah ada sejak bayi baru dilahirkan. Dengan ini dapat dinyatakan bahwa perkembangan emosi adalah perasaan yang dimiliki dalam diri anak yang sudah ada sejak lahir, karena ketika anak dilahirkan dan menangis itu adalah salah satu dari bentuk emosi anak. Meskipun emosi anak sudah ada sejak lahir tetap saja masih perlu stimulasi yang baik agar anak dapat mengelola emosinya dengan baik. Selain menangis bentuk emosi anak ada beberapa macam yaitu ada perasaan marah, sedih, senang, kesal, empati, malu, dan percaya diri.

Menurut (Sujiono, 2009). Istilah emosi berasal dari kata "emotus" atau "emovere" atau "mencerca" (to stir up) Artinya sesuatu yang merangsang sesuatu. Emosi diartikan sebagai keadaan gejolak emosi yang bersumber dari dalam dan mempengaruhi hampir keseluruhan individu, misalnya emosi bahagia yang memicu tawa. Emosi adalah perasaan yang dirasakan di dalam diri anak yang mendorong anak untuk mengekspresikan dirinya. Emosi bisa berupa rasa senang, marah, kecewa, malu, dan sedih, agar anak bisa mengeluarkan emosi yang dirasakan dengan baik maka perlu adanya stimulasi dan emosi biasanya muncul karena adanya interaksi sosial.

Menurut (Fatimah et al., 2024) Anak-anak memperoleh pengalaman belajar paling berharga yang memengaruhi kehidupan mereka dimasa depan saat mereka berusia antara 0-8 tahun. Dari pendapat diatas menyatakan bahwa pengalaman adalah pelajaran paling berpengaruh terhadap perkembangan anak terutama pada usia 0-8 tahun ingatan dan daya tangkap anak sangat kuat terhadap apapun yang terjadi dikehidupan anak. Maka dari itu anak pada usia tersebut diberikan pengalaman yang baik dan berharga agar di masa depan anak bisa belajar dari pengalaman yang baik.

Kepercayaan diri harus dipupuk secara menyeluruh, karena kepercayaan diri yang tinggi dapat memengaruhi masa depan anak secara signifikan. Sebagaimana dinyatakan oleh Lauster (2012), Kepercayaan diri merupakan suatu kecenderungan atau keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri, yang memungkinkan seseorang untuk bertindak tanpa rasa khawatir, mengejar aspirasinya dengan bijaksana, berinteraksi dengan orang lain dengan sopan, memiliki motivasi untuk berprestasi, dan mengakui kekuatan serta keterbatasannya sendiri. Pendapat tersebut di atas menunjukkan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan yang dimiliki oleh anak-anak bahwa mereka dapat mengejar keinginan mereka tanpa mengalami kecemasan atau ketakutan.

Humaida et al. (2022) mendefinisikan kepercayaan diri sebagai keyakinan individu terhadap kemampuan mereka sendiri, menanamkan kepastian bahwa mereka dapat mencapai tujuan hidup mereka. Rasa percaya diri adalah kepribadian yang harus dimiliki setiap orang karena dengan memiliki rasa percaya diri yang tinggi dapat membuat seseorang mau menunjukkan kemampuan yang ada dalm dirinya yang sebelumnya belum pernah ditunjukkan, oleh karena itu perlu adanya stimulasi sejak dini untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak agar bisa berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan mau menunjukkan kemampuan dirinya.

Wahyuni dan Nasution (2017) menyatakan bahwa pada anak usia 5-6 tahun perkembangan rasa percaya diri dibuktikan dengan adanya kemampuan-kemampuan tertentu, antara lain:

- a. Memiliki keberanian untuk tampil di depan umum
- b. Berani mengeluarkan pendapatnya secara sederhana
- c. Menerima kritikan
- d. Berani untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.
- e. Mampu bersosialisasi dengan baik
- f. Mampu menghadapi segala situasi.

Rasa percaya diri yang tinggi tidak dimiliki semua anak, masih banyak anak yang memiliki rasa percaya diri yang rendah. Menurut (Khusnul Hotimah & Ukhwatun, 2015) Tanda anak yang tidak percaya diri atau memiliki rasa percaya diri yang rendah adalah sebagai berikut ini:

- a.) Ragu- ragu dalam melakukan kegiatan
- b.) Anak cenderung menutup dirinya menjadi pendiam dan pesimis
- c.) Anak sering meminta bantuan kepada guru atau temannya
- d.) Anak takut melakukan interaksi sosial dengan orang lain

Dapat disimpulkan dari penjelasan diatas bahwa anak yang memiliki rasa percaya diri yang rendah akan menghambat perkembangannya dan akan menghambat anak untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar karena anak merasa takut dan tidak berani untuk berinteraksi dengan orang lain. Selain itu anak tidak mau mencoba hal baru karena anak merasa dirinya tidak bisa melakukan hal tersebut. Setelah melihat beberapa tanda anak yang mempunyai rasa percaya diri yang rendah perlu adanya stimulasi yang baik agar anak sikap percaya diri anak dapat tumbuh secara maksimal. Salah satu cara untuk menstimulasi anak adalah dengan cara bermain.

Tujuan dari permainan peran adalah untuk mendorong anak-anak menggunakan imajinasi mereka dan berpikir kreatif dan kritis dengan meminta mereka memerankan skenario yang melibatkan objek atau orang di dunia nyata (Farida & Rosidah, 2018). Kreativitas anak-anak dapat ditingkatkan dengan permainan peran, suatu bentuk permainan di mana mereka berperan sebagai orang atau objek lain dalam sebuah cerita.

Tedjasaputra (2001) mengklasifikasikan delapan jenis permainan yang berbeda sebagai berikut: (1) permainan bebas dan spontan; (2) permainan konstruktif dan permainan peran; (3) permainan mengoleksi; (4) permainan eksplorasi; (5) bermain permainan dan olahraga; (6) mendengarkan musik dan melamun; dan (7) permainan eksplorasi. Sebaliknya,

permainan pasif adalah permainan di mana pemain tidak secara aktif terlibat dalam gerakan fisik apa pun. Dalam permainan pasif, anak-anak tidak berpartisipasi secara aktif dalam hal-hal yang membuat mereka senang, tetapi mereka menikmati menonton dan berpartisipasi dalam tindakan orang lain. Hal-hal yang dapat dilakukan saat Anda tidak terlibat secara aktif, termasuk membaca, menonton TV, mendengarkan radio, atau mendengarkan musik.

Setelah melakukan observasi awal penelitian ditemukan bahwa ada beberapa anak usia 5-6 tahun yang mempunyai sikap percaya diri yang rendah, mereka cenderung tidak mau menunjukkan ekspresi dirinya, anak lebih suka menyendiri, dan anak merasa malu ketika ditanya oleh guru atau orang-orang sekitarnya, sehingga membuat anak menjadi takut untuk melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan. Dampak kurangnya sikap percaya diri yang rendah mengakibatkan kurang tertariknya anak pada keadaan lingkungan sekitar.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu adanya motivasi dan dorongan yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam mengembangkan kemampuannya dalam mengelola emosi, selain motivasi dan dorongan perlu adanya stimulasi yang tepat untuk anak salah satu stimulasi yang dapat diterapkan untuk mengembangkan sikap percaya diri anak yaitu dengan bermain sambil belajar. Salah satu contoh bermain sambil belajar adalah dengan bermain peran anak dapat meningkatkan sikap percaya diri karena anak diajak untuk berkekreasi, berdialog, dan berimajinasi.

Dari paparan diatas dengan ini peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Terhadap Sikap Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Ikhlas Kecamatan Mandalawangi".

METODE PENELITIAN

Strategi quasi-eksperimental digunakan dalam penelitian kuantitatif ini. Teknik kuantitatif dengan desain quasi-eksperimental adalah teknik yang melibatkan setidaknya dua kelompok, termasuk kelompok kontrol, tanpa pengacakan dalam penentuan subjek, menurut Rukminingsih et al. (2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017) yang menyatakan bahwa quasi eksperimen digunakan ketika peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap penempatan subjek pada kelompok eksperimen dan kontrol, namun tetap memberikan perlakuan (treatment) dan melakukan pengukuran hasil.

Dengan menggunakan desain kelompok kontrol nonequivalent, peneliti memberikan pretest, treatment, dan posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol tanpa menggunakan proses pemilihan acak. Meskipun ini bukan pendekatan desain eksperimen

yang sebenarnya, peneliti tetap dapat menarik kesimpulan dari desain ini karena memungkinkan mereka untuk memeriksa efek treatment pada dua kelompok yang tidak setara (Fraukel, Wallen, & Hyun, 2012).

Dengan menggunakan strategi purposive sample, metode pengambilan sampel penelitian ini bersifat non-probabilitas. Karena peneliti memilih sampel berdasarkan kriteria yang dianggap representatif, purposive sampling adalah metode pilihan. Menurut Arikunto (2013), peneliti menggunakan purposive sampling ketika mereka memiliki tujuan atau kriteria tertentu dalam pikiran. Oleh karena itu, sampel dipilih karena atribut uniknya yang selaras dengan persyaratan penelitian.

Tiga puluh siswa berpartisipasi dalam penelitian ini; lima belas dari kelas B1 berperan sebagai kontrol, sementara lima belas dari kelas B2 berperan sebagai subjek eksperimen. Eksperimen dilakukan di kelas B2, dan data dikumpulkan melalui dokumentasi yang cermat dan observasi langsung.

Untuk analisis data, digunakan uji t sampel berpasangan (paired sample t-test) dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Menurut Santoso (2014), uji t ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua kelompok data yang saling berhubungan, yakni pretest dan posttest dari kelompok yang sama. Penggunaan SPSS mempermudah analisis statistik karena dapat menghasilkan perhitungan yang akurat dan efisien.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Al-Ikhlash di Kecamatan Mandalawangi, mendapatkan hasil sebagai berikut:

Uji Normalitas

- Kelompok Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest kontrol	.219	15	.052	.898	15	.088
	posttest kontrol	.212	15	.067	.900	15	.095
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil uji normalitas kelompok kontrol didapatkan hasil pretest sebesar 0,088 dan dalam posttest sebesar 0,095. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai uji normalitas data pretest dan posttest kelompok kontrol berdistribusi normal karena nilai

signifikansi masing-masing data lebih besar dari 0,05. Data diambil dari hasil observasi lapangan di kelas kontrol dengan tidak menerapkan kegiatan bermain peran pada saat pretest dan posttest.

- Kelompok Eksperimen

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest eksperimen	.137	15	.200*	.932	15	.290
	posttest eksperimen	.147	15	.200*	.910	15	.138

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai posttest kelompok eksperimen adalah 0,138, sedangkan nilai pretest mereka adalah 0,290. Karena tingkat signifikansi setiap titik data lebih dari 0,05, kita dapat menyimpulkan bahwa nilai uji normalitas pretest dan posttest kelompok eksperimen mengikuti distribusi normal karena nilai signifikansi masing-masing data lebih dari 0,05. Posttest kelas eksperimen melibatkan latihan bermain peran, sedangkan pretest terdiri dari kegiatan belajar yang khas, dan data dikumpulkan dari pengamatan lapangan.

Uji Homogenitas

- Pretest

Hasil Kemampuan Sikap Percaya Diri			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.412	1	28	.526

Berdasarkan hasil uji homogenitas pretest kelompok kontrol dan eksperimen mendapatkan hasil nilai sebesar 0,526 berarti nilai sig. $0,526 > 0,05$. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan sikap percaya diri pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan (pretest) memiliki varian yang sama atau homogen. Data diambil dari hasil observasi yang telah dilakukan pada kelompok kontrol dan eksperimen pada saat pretest.

- Posttest

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.116	1	28	.736

Berdasarkan hasil uji homogenitas posttest kelompok kontrol dan eksperimen mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,736 berarti nilai sig. $0,736 > 0,05$. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa kemampuan sikap percaya diri kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan (posttest) memiliki varian yang sama atau homogen. Data diambil dari hasil observasi pada saat posttest di kelompok kontrol dan eksperimen. Posttest dilakukan dengan menerapkan kegiatan bermain peran di kelas eksperimen dan kegiatan pembelajaran seperti biasa di kelas kontrol

Uji Hipotesis

Setelah diketahui hasil uji prasyarat data berdistribusi normal dan homogen maka dapat dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t *paired sample t test*

- Kelompok Kontrol

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	-.067	.258	.067	-.210	.076	-1.000	14	.334

Berdasarkan hasil uji *t paired sampel t test* diketahui bahwa nilai sig. (*2-tailed*) pada kelompok kontrol adalah 0,334. Hal ini dapat dikatakan bahwa nilai sig. (*2-tailed*) yang diperoleh $> 0,005$ Jika nilai sig. (*2-tailed*) $> 0,005$, maka sesuai yang ditentukan dari dasar pengambilan keputusan apabila nilai sig. (*2-tailed*) $> 0,005$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil data pretest dan posttest pada kelompok kontrol yang tidak menerapkan kegiatan bermain peran pada saat pretest dan posttest.

- Kelompok Eksperimen

		Paired Samples Test					T	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
	Pretest								
Pair 1	Eksperimen - Posttest	-9.867	3.523	.910	-11.817	-7.916	-10.848	14	.000
	Kontrol								

Berdasarkan hasil uji *t paired sample t test* diketahui bahwa nilai sig. (*2-tailed*) pada kelompok eksperimen adalah 0,000. Hal ini dapat dikatakan bahwa nilai sig. (*2-tailed*) yang diperoleh $< 0,005$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen yang ditentukan dari dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai Sig.(*2-tailed*) $< 0,005$ maka terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil data tersebut diperoleh dari hasil observasi langsung ke lapangan ketika pretest kelas eksperimen belum menerapkan kegiatan bermain peran dan ketika posttest kelas eksperimen menerapkan kegiatan bermain peran di kelas, bermain peran pedagang dan pembeli dan bermain peran anggota keluarga.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain peran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan sikap percaya diri anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ikhlas Kecamatan Mandalawangi. Kegiatan bermain peran lebih efektif untuk diterapkan saat pembelajaran dikelas ketika ingin menstimulasi sikap percaya diri anak, karena bermain peran dapat melibatkan langsung anak untuk berekspresi, berimajinasi dan berinteraksi langsung dengan temannya, dibandingkan dengan pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas anak akan menjadi lebih pasif dan tidak ingin untuk berinteraksi. Dari penjelasan diatas dapat dikaitkan dengan pendapat (Fatimah et al., 2024) bahwa Anak-anak memperoleh pengalaman belajar paling berharga yang memengaruhi kehidupan mereka dimasa depan saat mereka berusia antara 0-8 tahun.

SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan di TK Al-Ikhlas di Kecamatan Mandalawangi menemukan bahwa rasa percaya diri anak-anak meningkat secara signifikan dengan melakukan latihan bermain peran saat mereka berusia lima atau enam tahun. Orang-orang di tahun-tahun awal kehidupan, sejak lahir hingga berusia delapan tahun, berada pada tahap perkembangan yang sangat penting di mana mereka terbuka terhadap pengalaman dan kesan baru, dan mereka membutuhkan berbagai rangsangan untuk membantu mereka tumbuh secara emosional, sosial, kognitif, dan fisik. Rasa percaya diri merupakan komponen utama perkembangan emosional yang layak mendapatkan perhatian penuh Anda. Sikap percaya diri yang baik memungkinkan anak untuk merasa yakin terhadap kemampuannya sendiri, tidak ragu dalam berinteraksi dengan lingkungan, serta mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya dengan bebas dan bertanggung jawab.

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental yang menampilkan kelompok kontrol non-ekuivalen. Sampel penelitian terdiri dari 30 anak, yang dikategorikan menjadi dua kelompok: kelompok kontrol (tidak ada intervensi bermain peran) dan kelompok eksperimen (menerima intervensi bermain peran). Berdasarkan hasil analisis data melalui uji Paired Sample T-Test dengan bantuan SPSS, diketahui bahwa:

- Pada kelompok kontrol, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,334, yang berarti $> 0,05$. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest pada kelompok ini.

- Sebaliknya, pada kelompok eksperimen, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti $< 0,05$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest, yang berarti kegiatan bermain peran efektif meningkatkan sikap percaya diri anak.

Selanjutnya, uji normalitas dan homogenitas yang dilakukan menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok terdistribusi secara teratur dan homogen, sehingga memvalidasi pengujian hipotesis. Kegiatan bermain peran, yang mengajak anak untuk berimajinasi, berdialog, mengekspresikan diri, dan berinteraksi sosial secara langsung, terbukti mampu menstimulasi aspek percaya diri anak secara efektif dibandingkan dengan pembelajaran biasa di kelas yang cenderung membuat anak pasif.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran di TK sangat dianjurkan sebagai salah satu strategi untuk mengembangkan sikap percaya diri anak sejak usia dini. Kegiatan ini tidak hanya

memperkuat kemampuan anak dalam berekspresi dan berinteraksi sosial, tetapi juga mendorong anak untuk berani mengambil inisiatif, mengatasi rasa malu, serta membangun rasa bangga terhadap diri sendiri. Oleh karena itu, guru, orang tua, dan pihak sekolah perlu memperhatikan pentingnya bermain peran sebagai bagian integral dari pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi Revisi)*. Rineka Cipta.
- Farida, T., & Rosidah, L. (2018). Meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5–6 tahun melalui metode bermain peran. *JPPPAUD*, 5.
- Fatimah, A., Setyosari, P., Kuswandi, D., & Praherdhiono, H. (2024). Development and validation of assessment tools for literacy and numeracy skills in early childhood education. *International Journal of Advanced and Applied Sciences*, 11(5), 200–208. <https://doi.org/10.21833/ijaas.2024.05.022>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education (8th ed.)*. McGraw-Hill.
- Humaida, R., Munastiwi, E., Nurjannah Irbah, A., Fauziah, N., Sunan Kalijaga Yogyakarta, N., & Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2022). Strategi mengembangkan rasa percaya diri pada anak usia dini. Retrieved from <https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/kindergarten/index>
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak (Jilid 1)*. Erlangga.
- Khusnul Hotimah, A., & Ukhwatun, N. (2015). Mengembangkan kepercayaan diri anak melalui komunikasi ekspresif pada pembelajaran di kelas anak usia dini.
- Lauster, P. (2012). *Tes kepribadian*. Bumi Aksara.
- Rukminingsih, W., Adnan, G., Mohammad, A., & Latief. (2020). *Metode penelitian pendidikan*. Erhaka Utama Yogyakarta. <http://www.erhakautama.com>
- Rukminingsih, W., Kustiono, A., & Yamtinah, S. (2020). *Desain penelitian kuantitatif: Quasi experimental design*. Universitas Sebelas Maret Press.
- Santoso, S. (2014). *Menguasai statistik di era big data dengan SPSS 23*. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Indeks.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan, permainan (Edisi 1)*. Grasindo.

Wahyuni, S., & Nasution, R. N. B. (2017). Upaya meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini melalui metode bercerita di Kelompok B RA An-Nida. *Jurnal Tarbiyah*, 5.