Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 5 Nomor 5 Tahun 2025
Halaman: 922 – 931

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

Penerapan Kegiatan Bermain Peran untuk Meningkatkan *Self Confident* pada Anak Usia Dini Dini TK Widuri Jaya Kebon Jeruk Jakarta Barat

Cenny[1], Arie Widiyastuti[2], Choiriyah[3]
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

Ganicenny@gmail.com[1]

Kata Kunci:
Bermain Peran, *Self Confident*, Anak Usia Dini

Abstrak

Berbagai permasalahan yang timbul, fokus penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan kegiatan bermain peran dalam meningkatkan self confident (kepercayaan diri) anak usia dini di TK Widuri Jaya Kebon Jeruk, Jakarta Barat. Latar belakang penelitian ini didasari oleh masih banyaknya anak usia 4–5 tahun yang menunjukkan kurang percaya diri ketika diminta berbicara, tampil di depan kelas, maupun berinteraksi dengan teman sebaya. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 10 anak kelompok A. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan anekdot, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan kegiatan bermain peran dengan tema profesi dapat meningkatkan keberanian anak untuk memilih peran, menjawab pertanyaan guru, tampil di depan kelas, serta berinteraksi dengan teman. Peningkatan terlihat signifikan dari siklus I ke siklus II, di mana mayoritas anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran efektif dalam meningkatkan self confident anak usia dini, sehingga dapat dijadikan strategi pembelajaran yang relevan dalam pengembangan sosial-emosional anak di PAUD.

Keyword:
Role Playing, Self-Confidence, Early Chilehood, ECE, Clasroom Action Research

Abstract

This study aims to analyze the implementation of role-playing activities in improving self-confidence among early childhood students at TK Widuri Jaya Kebon Jeruk, West Jakarta. The research was motivated by the fact that many children aged 4–5 years still show low self-confidence when asked to speak, perform in front of the class, or interact with peers. The research method used was Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis & McTaggart model, conducted in two cycles. The subjects were 10 children from Group A. Data were collected through observation, anecdotal notes, and documentation, and analyzed using descriptive quantitative methods. The results revealed that role-playing activities with professional themes successfully increased children's courage in choosing roles, answering teachers' questions, performing in front of the class, and interacting with peers. There was a significant improvement from cycle I to cycle II, with most children achieving the categories of Developing as Expected (BSH) and Developing Very Well (BSB). Thus, it can be concluded that role-playing activities are effective in enhancing self-confidence in early childhood and can be applied as a relevant learning strategy for fostering children's social-emotional development in early childhood education.

Copyright © 2025 Cenny, Arie Widiyastuti, Choiriyah
*This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi utam dalam proses tumbuh kembang anak. Pada tahap ini, anak tidak hanya belajar dari aspek kognotif, tetapi juga dari sisi sosial, emosional, moral serta bahasa. Masa usia dini yang berlangsung sejak lahir hingga sekitar enam tahun sering disebut sebagai periode emas, karena pada rentang waktu tersebut otak anak berkembang sangat cepat dan mampu menyerap berbagai rangsangan dari lingkungan sekitar. Menurut *National Association for the Education of Young Chidren* (NAEYC), masa ini adalah fase kursial untuk membentuk dasar kepribadian, sikap serta keterampilan hidup yang berpengaruh terhadap kehidupan anak di masa depan. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan pada usia dini harus tepat, agar anak tumbuh menjadi pribadi mandiri, percaya diri, dan siap menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu aspek penting yang mendukung perkembangan kepribadian anak adalah *self confident* atau rasa percaya diri. Pengalaman yang diperoleh anak sejak kecil akan menjadi pondasi dalam membentuk karakter mereka di masa mendatang.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun. PAUD bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik dari

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

segi fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, maupun moral agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Periode usia dini sering disebut *golden age* atau masa emas, karena pada rentang usia tersebut otak anak berkembang sangat pesat dan pengalaman belajar yang diterima akan berpengaruh besar terhadap pembentukan kepribadian serta kemampuan anak di masa depan. Keberadaan PAUD sangat penting karena pengalaman belajar yang diperoleh anak sejak dini akan menjadi dasar dalam pembentukan sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Layanan PAUD yang baik mampu mencegah terjadinya keterlambatan perkembangan dan meningkatkan kesiapan anak memasuki pendidikan dasar. Bermain peran atau *role playing* telah lama diakui sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk anak usia dini. Kegiatan ini memungkinkan anak mengeksplorasi berbagai peran sosial sekaligus melatih kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi. Melalui bermain peran anak belajar bekerja sama dengan teman, lingkungan, mengembangkan empati serta berlatih menyampaikan ide dan perasaaanya dengan percaya diri. Bermain peran juga sebutan bermain dalam khayalan, fantasi, *make belive* atau simbolik.

Metode bermain peran adalah pendekatan pembelajaran di mana anak-anak atau peserta didik memerankan peran atau karakter tertentu dalam situasi yang disimulasikan. Bermain peran muncul sebagai metode pembelajaran yang menarik, mampu memotivasi anak untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Bermain merupakan sarana penting bagi anak untuk mengenal serta memperlajari lingkungan sosialnya. Melalui aktivitas bermain, anak dapat mengambangkan berbagai aspek perkembangan, meliputi kognotif, afektif, sosial, emosional, motorik, hingga bahasa.

Self confident atau kepercayaan diri adalah salah satu aspek penting dalam perkembangan anak karena memengaruhi cara anak bersosialisasi. PAUD tidak hanya mengajarkan baca, tulis, dan hitung, tetapi juga membentuk karakter dasar, seperti percaya diri, mandiri, disiplin, dan kemampuan bersosialisasi. Kepercayaan diri merupakan kemampuan anak untuk meyakini potensi dirinya, tidak ragu dalam bertindak, dan mampu mengambil keputusan dalam situasi sosial tertentu. Anak yang memiliki kepercayaan diri akan cenderung lebih berani berbicara di depan umum, mau mencoba hal baru, serta tidak mudah merasa takut dan malu saat melakukan kesalahan. Dari sisi kurikulum, Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) menjelaskan bahwa salah satu indikator perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun adalah menunjukkan rasa percaya diri. Dalam pelaksanaannya di lembaga PAUD, indikator ini sering kali menjadi salah satu aspek yang belum tercapai secara optimal. Banyak guru lebih menekankan pada aspek kognitif dan kemampuan akademik dasar seperti membaca dan berhitung, sementara aspek afektif seperti kepercayaan diri justru kurang mendapatkan perhatian.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak usia dini yang kurang percaya diri saat berinteraksi, baik dengan teman sebaya maupun dengan guru di sekolah. Beberapa indikator seperti anak yang cenderung diam, malu untuk tampil di depan kelas, serta kurang berani mengambil inisiatif sering ditemui dalam proses pembelajaran di TK. Meskipun banyak penelitian yang membahas pentingnya bermain peran untuk perkembangan anak usia dini, namun penerapannya secara sistematis sebagai upaya meningkatkan *self confident*, khususnya di lingkungan TK Widuri Jaya Kebon Jeruk Jakarta Barat, masih terbatas. Kebanyakan penelitian masih berfokus pada manfaat umum bermain peran atau aspek perkembangan lainnya. Maka, penelitian ini berusaha mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis secara mendalam bagaimana penerapan kegiatan bermain peran dapat meningkat *self confident* anak usia dini secara nyata di TK Widuri Jaya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti bermaksud melaksanakan penelitian yang berjudul "Penerapan Kegiatan Bermain Peran Untuk Meningkatkan *Self confident* Pada Anak Usia Dini di TK Widuri Jaya Kebon Jeruk Jakarta Barat".

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas. Metode ini juga dikenal sebagai penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang berarti penelitian tentang masyarakat atau kelompok sasaran, dan memanfaatkan kolaborasi, interaksi, dan partisipasi antara peneliti dan kelompok sasaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk secara bertahap meningkatkan *Self confident*. Penelitian dilakukan dalam bentuk siklus. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus untuk menentukan apakah kegiatan Bermain Peran dapat meningkatkan *Self confident* anak usia dini di TK Widuri Jaya.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan obsevasi, observasi merupakan teknik utama yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas, karena sesuai dengan sifat PTK yang menekankan pada aktivitas nyata di kelas. Observasi dilakukan secara sistematis untuk mengamati tingkah laku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan lembar ceklis observasi dan catatan anekdot sebagai instrument. Selain menggunakan lembar observasi, peneliti juga

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

membuat catatan lapangan yang berfungsi sebagai pelengkap. Catatan lapangan berisi deskripsi singkat mengenai suasana kelas, respon anak, komentar spontan, serta berbagai peristiwa penting yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Dokumentasi juga digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengabadikan kegiatan pembelajaran melalui foto, rekaman video, maupun hasil karya anak. Foto berseri dan rekaman video membantu peneliti untuk melihat kembali detail proses pembelajaran yang mungkin terlewat saat observasi berlangsung. Teknik pengumpulan data berikutnya adalah wawancara yang dilakukan secara sederhana dan informal. Wawancara dilakukan dengan anak maupun guru kolaborator. Wawancara dengan anak bertujuan untuk mengetahui bagaimana perasaan mereka saat mengikuti kegiatan bermain peran, apa profesi yang paling mereka sukai, serta bagaimana pengalaman mereka ketika tampil di depan teman.

HASIL DAN PEMBHASAN

Deskripsi Identitas Sekolah

Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, TK Widuri Jaya menyelenggarakan layanan secara komprehensif, meliputi gizi dan kesehatan, pendidikan, pengasuhan, serta perlindungan, dengan tujuan mengoptimalkan perkembangan anak pada seluruh aspek. Selain layanan dasar, sekolah juga menyediakan fasilitas sesuai minat, bakat, dan ketertarikan masing-masing anak, salah satunya melalui kegiatan *Pengembangan Diri* yang terbuka bagi seluruh peserta didik. Dengan demikian, TK Widuri Jaya berkomitmen untuk mencetak generasi yang sehat, cerdas, kreatif, dan berakhlakul karimah. Lembaga ini juga memberikan kesempatan bagi keluarga dengan keterbatasan ekonomi agar anak-anak mereka tetap dapat mengenyam pendidikan bermutu. Adapun layanan kelompok belajar di TK Widuri Jaya Kebon Jeruk Jakarta Barat terdiri dari 9 orang yang dimana 1 kepala sekolah, 5 guru kelas, dan 3 guru ekskul dengan jenjang pendidikan. Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, TK Widuri Jaya menyelenggarakan layanan secara komprehensif, meliputi gizi dan kesehatan, pendidikan, pengasuhan, serta perlindungan, dengan tujuan mengoptimalkan perkembangan anak pada seluruh aspek. Selain layanan dasar, sekolah juga menyediakan fasilitas sesuai minat, bakat, dan ketertarikan masing-masing anak, salah satunya melalui kegiatan *Pengembangan Diri* yang terbuka bagi seluruh peserta didik. Dengan demikian, TK Widuri Jaya berkomitmen untuk mencetak generasi yang sehat, cerdas, kreatif, dan berakhlakul karimah. Lembaga ini juga memberikan kesempatan bagi keluarga dengan keterbatasan ekonomi agar anak-anak mereka tetap dapat mengenyam pendidikan bermutu. Adapun layanan kelompok belajar di TK Widuri Jaya Kebon Jeruk Jakarta Barat terdiri dari 9 orang yang dimana 1 kepala sekolah, 5 guru kelas, dan 3 guru ekskul dengan jenjang pendidikan.

Pendidik dan Tenaga Kependidikan

TK Widuri Jaya memiliki tenaga pendidik dan kependidikan yang sebagian besar ditunjang dengan tingkat pendidikan yang sesuai dengan tugas yang diampu. Tenaga pendidik dan kependidikan berjumlah 10 orang yang terdiri dari 1 orang Kepala Sekolah, 5 guru kelas, 1 orang tenaga administrasi (operator sekolah), 3 orang guru Ekskul 1 orang Pramubakti dan 1 orang Keamanan.

Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Penelitian

Sebelum tindakan penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan observasi awal di TK Widuri Jaya Jakarta Barat pada kelompok A (usia 4–5 tahun) untuk memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi anak, khususnya pada aspek kepercayaan diri (*self confident*) dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan awal bersama guru kelas, diketahui bahwa sebagian besar anak masih menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah ketika diminta untuk tampil atau berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Selain itu, pada saat kegiatan berkelompok seperti *Tebak Perlengkapan Kerja* dan *Kelompokkan Alat Kerjaku*, beberapa anak lebih sering menunggu inisiatif dari teman lain untuk memulai, kemudian mengikuti tanpa memberikan ide baru. Anak tampak masih kurang berani mengemukakan pendapat sendiri, serta menunjukkan ketergantungan yang tinggi pada arahan guru dalam menyelesaikan tugas. Dalam kegiatan mendengarkan cerita profesi, peneliti menemukan bahwa hanya segelintir anak yang dengan percaya diri mampu merespons pertanyaan guru, sementara sebagian besar lainnya memilih diam atau menjawab dengan mengulang kata-kata temannya. Ekspresi wajah dan proyeksi suara anak pun tampak masih minim, sehingga interaksi sosial yang terjalin antarteman dalam konteks pembelajaran juga belum terbangun dengan baik. Padahal, RPPH yang digunakan sudah dirancang dengan berbagai variasi kegiatan menarik seperti bernyanyi, bercerita, menggunakan media kartu gambar, puzzle, dan bermain kelompok untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Hasil diskusi dengan guru kelas memperkuat temuan observasi tersebut. Guru menyampaikan bahwa hambatan kepercayaan diri anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain anak belum terbiasa tampil di depan umum, adanya perasaan takut salah ketika menjawab, keterbatasan pengalaman

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

dalam memerankan suatu peran, serta kebiasaan anak yang lebih sering menunggu arahan dibanding mengambil inisiatif sendiri.

Tabel 1. Kondisi Awal *Self confident* Anak Kelompok A TK Widuri Jaya

No	Nama Anak	Kondisi Awal *Self confident* Anak Kelompok A TK Widuri Jaya																			
		Keberanian memilih peran				Keberanian tampil di depan teman				Kemampuan mengungkapkan profesi dan perlengkapan kerja				Kerjasama dengan teman saat bermain peran				Ekspresi gembira dalam kegiatan bermain peran			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Joyce	√				√				√				√				√			
2	Asher		√			√				√				√				√			
3	Ezer		√				√			√				√				√			
4	Chessy		√				√			√				√				√			
5	Emma		√				√				√				√				√		
6	Keiko		√				√				√				√				√		
7	Eric		√				√				√				√				√		
8	Laura		√				√				√				√				√		
9	Dominic	√				√				√				√				√			
10	Glory		√			√				√				√				√			

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh jumlah kemampuan anak berdasarkan indikator yang ada sebagaimana tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Anak Pada Tahap Prasiklus

No	Indikator Peningkatan *Self Confident*	Aspek Penilaian								
		BB		MB		BSH		BSB		
		F	%	F	%	F	%	F	%	
1.	Keberanian memilih peran	4	40	5	50	1	10	0	0	100
	Indikator Peningkatan *Self Confident*	Aspek Penilaian								
		BB		MB		BSH		BSB		
		F	%	F	%	F	%	F	%	
2.	Keberanian tampil di depan teman	3	30	5	50	1	10	1	10	100
3.	Kemampuan mengungkapkan profesi dan perlengkapan kerja	2	20	5	50	3	30	0	0	100
4.	Kerjasama dengan teman saat bermain peran	2	20	5	50	3	30	0	0	100
5.	Ekspresi gembira dalam kegiatan bermain peran	-	-	-	-	-	-	-	-	100
Tingkat Pencapaian Keberhasilan		11	27	20	50	8	20	1	3	100

Berdasarkan tabel di atas, maka peningkatan kepercayaan diri anak pada tahap prasiklus dapat dijelaskan sebagai berikut:

Keberanian Memilih Peran

Keberanian anak dalam memilih peran menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) yaitu sebesar 50%. Sementara itu, 40% anak masih berada pada kategori Belum Berkembang (BB), hanya 10% yang sudah masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan tidak ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak sudah mulai mampu menentukan peran, meskipun masih membutuhkan bimbingan guru.

Keberanian Tampil di depan Teman

Pada indikator keberanian tampil di depan teman, 50% anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 30% anak masih Belum Berkembang (BB), 10% sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 10% mencapai Berkembang Sangat Baik (BSB). Data ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar anak sudah mulai berani tampil di depan teman, masih terdapat anak yang merasa ragu-ragu dan membutuhkan motivasi lebih lanjut.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Kemampuan mengungkapkan profesi dan perlengkapan kerja

Pada indikator ini, terlihat adanya peningkatan dibanding indikator sebelumnya. Sebanyak 50% anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 20% masih Belum Berkembang (BB), sementara 30% sudah masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), meskipun belum ada yang mencapai kategori BSB

Kerja Sama dengan Teman Saat Bermain Peran

Pada indikator kerjasama, hasilnya hampir sama dengan indikator sebelumnya. Sebanyak 50% anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 20% anak Belum Berkembang (BB), dan 30% anak sudah Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan tidak ada yang mencapai kategori BSB. Artinya, sebagian anak sudah mampu bekerja sama dengan teman dalam kegiatan bermain peran, namun masih ada yang memerlukan pembiasaan untuk dapat berkolaborasi lebih baik.

Ekspresi Gembira dalam Kegiatan Bermain Peran

Pada indikator ini, tidak ditemukan adanya data persentase karena anak belum menunjukkan ekspresi gembira dalam kegiatan bermain peran. Hal ini dapat menjadi catatan penting bahwa anak masih perlu diberikan stimulus dan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan agar mereka dapat menunjukkan ekspresi positif.

Secara keseluruhan, tingkat pencapaian keberhasilan anak pada tahap prasiklus adalah 27,5% Belum Berkembang (BB), 50% Mulai Berkembang (MB), 20% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 2,5% Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas anak masih berada pada tahap Mulai Berkembang, sehingga diperlukan tindakan lebih lanjut dalam pembelajaran untuk meningkatkan kepercayaan diri anak agar mampu mencapai kategori BSH bahkan BSB pada siklus berikutnya. Jika dibuat dalam bentuk grafik, maka perkembangan *self confident* anak pada pra siklus dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Anak Pada Tahap Prasiklus

Grafik ini menunjukkan perbandingan persentase pencapaian anak dalam setiap indikator (Keberanian memilih peran, tampil di depan teman, kemampuan mengungkapkan profesi, kerjasama dengan teman, dan ekspresi gembira) berdasarkan kategori penilaian BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), dan BSB (Berkembang Sangat Baik).

Pengamatan yang dilakukan pada tahap siklus I adalah *Self Confident* setelah melakukan kegiatan bermain peran. Hasil pengamatan terhadap kegiatan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I

No	Nama Anak	Kondisi Awal *Self confident* Anak Kelompok A TK Widuri Jaya																			
		Keberanian memilih peran				Keberanian tampil di depan teman				Kemampuan mengungkapkan profesi dan perlengkapan kerja				Kerjasama dengan teman saat bermain peran				Ekspresi gembira dalam kegiatan bermain peran			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Joyce		√					√			√					√					√
2	Asher			√			√					√					√				√
3	Ezer		√					√				√					√				√
4	Chessy			√				√				√				√				√	
5	Emma			√			√				√						√				√
6	Keiko			√				√				√					√				√

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

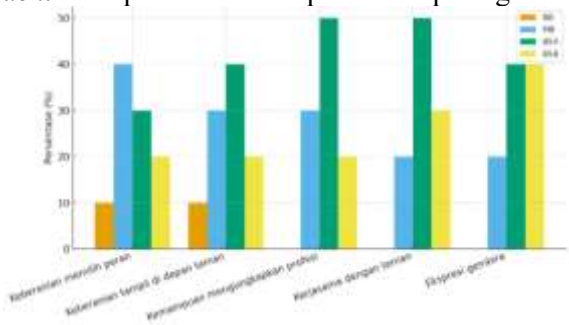
7	Eric	√				√				√				√				√			
8	Laura		√				√				√				√				√		
9	Dominic		√				√				√				√						
10	Glory	√				√				√				√				√			

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh jumlah kemampuan anak berdasarkan indikator yang ada sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Anak Pada Tahap Siklus I

No	Indikator Peningkatan *Self Confident*	Aspek Penilaian								Total
		BB		MB		BSH		BSB		
		F	%	F	%	F	%	F	%	
1.	Keberanian memilih peran	1	10	4	40	3	30	2	20	100
2.	Keberanian tampil di depan teman	1	10	3	30	4	40	2	20	100
3.	Kemampuan mengungkapkan profesi dan perlengkapan kerja	0	0	3	30	5	50	2	20	100
4.	Kerjasama dengan teman saat bermain peran	0	0	2	20	5	50	3	30	100
5.	Ekspresi gembira dalam kegiatan bermain peran	0	0	2	20	4	40	4	40	100
Tingkat Pencapaian Keberhasilan		2	4	14	28	21	42	13	26	100

Berdasarkan data hasil observasi pada Siklus I, terlihat adanya perubahan positif dibandingkan dengan kondisi pada tahap pra siklus. Dari 10 anak kelompok A TK Widuri Jaya, sebagian besar sudah menunjukkan peningkatan dalam aspek *self confident* pada setiap indikator yang diamati. Jika dibuat dalam bentuk grafik, maka perkembangan *self confident* anak pada siklus I dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Hasil Penilaian Anak Pada Tahap Siklus I

Secara keseluruhan, jumlah anak yang mencapai kriteria keberhasilan (BSH + BSB) sebanyak 8 anak atau 80%, sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siklus II berhasil meningkatkan kepercayaan diri anak melalui kegiatan bermain peran dengan tema perlengkapan kerja.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II

No	Nama Anak	Kondisi Awal *Self confident* Anak Kelompok A TK Widuri Jaya																			
		Keberanian memilih peran				Keberanian tampil di depan teman				Kemampuan mengungkapkan profesi dan perlengkapan kerja				Kerjasama dengan teman saat bermain peran				Ekspresi gembira dalam kegiatan bermain peran			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Joyce			√					√			√					√				√
2	Asher				√			√					√				√				√
3	Ezer				√				√				√				√				√
4	Chessy				√				√				√				√				√
5	Emma				√			√					√				√				√
6	Keiko				√			√					√				√				√
7	Eric				√			√					√				√				√
8	Laura				√			√									√				√

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

9	Dominic	√	√	√	√	√
10	Glory	√	√	√	√	√

Berdasarkan tabel diatas, maka diperoleh jumlah kemampuan anak berdasarkan indikator yang ada sebagaimana tabel berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Penilaian Anak Pada Tahap Siklus II

No	Indikator Peningkatan *Self Confident*	Aspek Penilaian								
		BB		MB		BSH		BSB		
		F	%	F	%	F	%	F	%	
1.	Keberanian memilih peran	0	0	2	20	4	40	4	40	100
2.	Keberanian tampil di depan teman	0	0	2	20	3	30	5	50	100
	Indikator Peningkatan *Self Confident*	Aspek Penilaian								
		BB		MB		BSH		BSB		
		F	%	F	%	F	%	F	%	
3.	Kemampuan mengungkapkan profesi dan 0perlengkapan kerja	0	0	1	10	4	40	5	50	100
4.	Kerjasama dengan teman saat bermain peran	0	0	1	10	4	40	5	50	100
5.	Ekspresi gembira dalam kegiatan bermain peran	0	0	1	10	3	30	6	60	100
Tingkat Pencapaian Keberhasilan		0	0	7	14	18	36	25	50	100

Berdasarkan tabel di atas, maka peningkatan kepercayaan diri anak pada tahap siklus II dapat dijelaskan sebagai berikut:

Keberanian memilih peran

Kemampuan anak dalam memilih peran pada Siklus I menunjukkan hasil 10,00% kategori Belum Berkembang (BB), 40,00% Mulai Berkembang (MB), 30,00% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 20,00% Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada tahap Mulai Berkembang, sehingga perlu adanya stimulasi lebih lanjut untuk meningkatkan keberanian dalam menentukan peran.

Keberanian tampil di depan teman

Pada indikator keberanian tampil di depan teman, hasil yang diperoleh yaitu 10,00% kategori Belum Berkembang (BB), 30,00% Mulai Berkembang (MB), 40,00% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 20,00% Berkembang Sangat Baik (BSB). Data ini memperlihatkan bahwa sebagian besar anak sudah berada pada kategori BSH (40%), meskipun masih ada 30% yang baru Mulai Berkembang.

Kemampuan mengungkapkan profesi dan perlengkapan kerja

Pada indikator ini tidak terdapat anak dalam kategori Belum Berkembang (0,00%), 30,00% anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), 50,00% anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 20,00% sudah masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, indikator ini termasuk cukup baik karena sebagian besar anak (70%) sudah mencapai BSH dan BSB.

Kerjasama dengan teman saat bermain peran

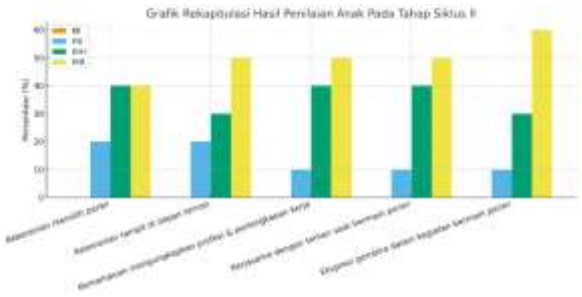
Kemampuan anak dalam bekerjasama saat bermain peran menunjukkan hasil 0,00% kategori Belum Berkembang (BB), 20,00% Mulai Berkembang (MB), 50,00% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 30,00% Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa indikator ini termasuk kuat, dengan mayoritas anak (80%) sudah berada pada kategori BSH dan BSB.

Ekspresi gembira dalam kegiatan bermain peran.

Indikator ini memperlihatkan hasil yang paling tinggi, yaitu 0,00% kategori Belum Berkembang (BB), 20,00% Mulai Berkembang (MB), 40,00% Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 40,00% Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian, 80% anak sudah menunjukkan ekspresi gembira dalam bermain peran, sehingga aspek ini bisa dikatakan paling menonjol dibanding indikator lainnya.

Dari kelima indikator di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator dengan hasil terendah adalah keberanian memilih peran (40% masih MB), sedangkan indikator dengan hasil tertinggi adalah ekspresi gembira dalam bermain peran (80% BSH + BSB).

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482



Gambar 3. Rekapitulasi Hasil Penilaian Anak Pada Tahap Siklus II

Tahap perencanaan meletakkan fondasi sebelum tindakan apa pun diambil. Pada tahap inilah para peneliti secara sistematis mengembangkan langkah-langkah untuk meningkatkan kepercayaan diri anak melalui permainan peran pada anak usia dini. Proses perencanaan didasarkan pada Minggu ke-11 RPPH, dengan tema "Pekerjaan" dan subtema "Jenis-jenis Pekerjaan".

Langkah pertama dalam perencanaan adalah mengidentifikasi akar permasalahan. Berdasarkan observasi awal, banyak anak masih menunjukkan kurangnya rasa percaya diri, seperti malu berbicara di depan kelas, enggan berpendapat, menolak peran, atau hanya mengikuti tanpa inisiatif. Dari 10 anak di Kelompok A, hanya sebagian kecil yang menunjukkan keberanian dan inisiatif, sementara sebagian besar masih berada dalam kategori berkembang dan kurang berkembang.

Langkah selanjutnya adalah merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan utama Siklus I adalah meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri anak melalui pengalaman bermain peran profesional. Tujuan spesifik yang ingin dicapai adalah: (1) anak-anak memiliki keberanian untuk memilih peran dalam permainan, (2) anak-anak mulai mengekspresikan diri sesuai dengan peran yang dipilihnya, (3) anak-anak dapat berkomunikasi dengan mudah dengan teman-temannya selama permainan, dan (4) anak-anak dapat menunjukkan inisiatif, meskipun sederhana. Setelah merumuskan tujuan, para peneliti dan guru mengembangkan strategi pelaksanaan kegiatan. Strategi yang dipilih adalah belajar sambil bermain, menggunakan metode bermain peran. Anak-anak belajar tentang berbagai profesi, seperti dokter, tukang pos, koki, tukang kebun, dan pelukis. Kegiatan yang dilakukan bervariasi untuk mencegah kebosanan, dimulai dengan pengenalan profesi menggunakan gambar dan cerita pendek, dilanjutkan dengan bermain peran menggunakan mainan sederhana, dan terakhir, anak-anak diminta untuk tampil di depan teman-temannya.

Para peneliti kemudian menyiapkan materi dan sumber daya ajar. Materi yang dipilih disesuaikan dengan kebutuhan profesi yang diperkenalkan dan mencakup ilustrasi profesi, kostum sederhana (seperti jas medis kecil, jas koki, dan topi pelukis), serta mainan tambahan (stetoskop mainan, kuas cat, celemek, kotak surat, dan mainan peralatan berkebun). Materi-materi ini dipilih karena dapat merangsang imajinasi anak, memfasilitasi pemahaman mereka tentang konsep profesional, dan mendorong tindakan berani. Selain materi tersebut, para peneliti juga mengembangkan alat observasi untuk mengukur kepercayaan diri anak. Alat ini berupa lembar penilaian dengan empat kategori perkembangan: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Indikator yang diamati adalah keberanian, inisiatif, ekspresi, interaksi sosial, dan kemandirian. Alat ini memungkinkan guru dan peneliti untuk mencatat perkembangan anak secara objektif.

Penelitian ini berfokus pada peningkatan kepercayaan diri (*self confident*) anak melalui penerapan metode bermain peran profesi pada kelompok A TK Widuri Jaya. Hasil observasi awal (prasiklus) menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri anak masih tergolong rendah. Sebagian besar anak cenderung malu ketika diminta berbicara atau tampil di depan teman-temannya. Mereka berbicara dengan suara pelan, tampak ragu-ragu, takut salah, serta lebih banyak menunggu instruksi guru daripada berinisiatif sendiri. Data prasiklus memperlihatkan bahwa terdapat 5 anak (50%) dalam kategori Belum Berkembang (BB), 3 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 2 anak (20%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan belum ada anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kondisi ini menegaskan perlunya strategi pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan kontekstual agar anak terdorong untuk lebih percaya diriPembahasan adalah penjelasan dasar, hubungan dan generalisasi yang ditunjukkan oleh hasil. Uraiannya menjawab pertanyaan penelitian. Jika ada hasil yang meragukan maka tampilkan secara objektif. Bagian pembahasan dapat disertai penguatan analisis penulis dengan berdasarkan teori tertentu yang merujuk pada hasil temuan.

Menjawab permasalahan tersebut, pada siklus I diterapkan pembelajaran dengan tema *pekerjaan* melalui kegiatan bermain peran profesi sederhana, seperti dokter, tukang pos, koki, tukang kebun, dan pelukis. Anak diberi kesempatan memilih peran, mengenakan kostum sederhana, dan mempraktikkannya di depan teman. Guru memberikan contoh singkat (*modeling*), lalu membiarkan anak menirukan. Hasil siklus I menunjukkan

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

adanya kemajuan meskipun belum maksimal. Anak pada kategori BB berkurang dari 5 (50%) menjadi 2 anak (20%), kategori MB tetap 3 anak (30%), kategori BSH meningkat dari 2 anak (20%) menjadi 4 anak (40%), dan mulai muncul 1 anak (10%) pada kategori BSB. Dengan demikian, jumlah anak yang mencapai kategori tuntas minimal (BSH + BSB) baru mencapai 50%. Artinya, setengah dari jumlah anak sudah mulai menunjukkan keberanian tampil dan mengekspresikan diri, namun sebagian lainnya masih pasif dan bergantung pada arahan guru.

Refleksi siklus I menunjukkan beberapa kelemahan, di antaranya variasi alat peraga yang masih terbatas sehingga anak kurang tertarik, serta strategi penguatan positif yang belum optimal. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan memperkaya perlengkapan profesi yang lebih nyata (stetoskop, helm, celemek, peluit, papan tulis mini), memberi kebebasan lebih luas kepada anak untuk memilih peran, serta memperbanyak penguatan positif berupa pujian langsung, stiker bintang, dan tepuk tangan bersama. Tema yang digunakan adalah *Perlengkapan Kerja* dengan lima profesi utama: dokter, tukang bangunan, koki, polisi, dan guru. Anak diberi kesempatan berperan secara bergantian, sementara guru hanya memberikan arahan awal dan selanjutnya membiarkan anak bereksplorasi.

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik dan signifikan dibanding siklus I. Tidak ada lagi anak yang berada pada kategori BB (0%), jumlah anak pada kategori MB menurun menjadi 2 anak (20%), sementara kategori BSH meningkat menjadi 6 anak (60%), dan kategori BSB bertambah menjadi 2 anak (20%). Dengan demikian, jumlah anak yang mencapai kriteria berhasil (BSH + BSB) meningkat dari 50% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Kenaikan sebesar 30% ini membuktikan bahwa penerapan strategi perbaikan berhasil mendorong lebih banyak anak untuk tampil percaya diri. Anak yang semula hanya berani tampil dengan ragu-ragu, kini mampu berbicara lebih jelas, mengekspresikan diri sesuai peran, dan berinteraksi dengan teman secara aktif. Misalnya, saat berperan sebagai polisi, anak berani meniup peluit sambil berkata "Berhenti!" dan "Jalan!" dengan suara lantang. Anak lain yang berperan sebagai guru kecil sudah mampu memimpin doa dan menulis di papan tulis dengan percaya diri.

Hasil ini sejalan dengan teori bahwa metode bermain peran efektif untuk meningkatkan aspek sosial-emosional anak, termasuk rasa percaya diri. Bermain peran memberi kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi pengalaman orang dewasa dalam suasana menyenangkan. Melalui kegiatan ini, anak belajar berkomunikasi, bekerja sama, mengekspresikan diri, serta memperoleh pengalaman sukses kecil yang memperkuat rasa percaya diri. Meski demikian, penelitian juga menemukan bahwa masih terdapat 2 anak (20%) yang berada pada kategori MB dan memerlukan pendampingan lebih intensif. Anak-anak ini masih menunjukkan keraguan, berbicara dengan suara pelan, dan cenderung menunggu arahan guru. Oleh karena itu, strategi lanjutan yang dapat dilakukan adalah memberikan kesempatan tampil lebih sering dalam kelompok kecil sebelum tampil individu, melatih intonasi suara melalui permainan vokal, serta memberikan bimbingan satu lawan satu.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran profesi terbukti efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri anak kelompok A TK Widuri Jaya. Peningkatan terlihat jelas dari berkurangnya anak pada kategori BB hingga nol, meningkatnya jumlah anak yang masuk kategori BSH dan BSB, serta tercapainya target keberhasilan minimal 80% pada siklus II. Dengan demikian, metode ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan efektif untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Penerapan Kegiatan Bermain Peran untuk Meningkatkan *Self confident* pada Anak Usia Dini di TK Widuri Jaya Kebon Jeruk Jakarta Barat", dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Kegiatan bermain peran terbukti dapat meningkatkan *self confident* anak usia 4–5 tahun di TK Widuri Jaya Kebon Jeruk Jakarta Barat. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil observasi dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I masih terdapat 2 anak (20%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) dan 3 anak (30%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada siklus II tidak ada lagi anak pada kategori BB (0%) dan hanya tersisa 2 anak (20%) pada kategori MB. Sebaliknya, anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) meningkat dari 4 anak (40%) menjadi 6 anak (60%), serta jumlah anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) bertambah dari 1 anak (10%) menjadi 2 anak (20%). Dengan demikian, jumlah anak yang mencapai kriteria berhasil (BSH + BSB) meningkat dari 50% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Perubahan ini membuktikan bahwa kegiatan bermain peran berdampak positif terhadap peningkatan rasa percaya diri anak; 2) Penerapan kegiatan bermain peran dilakukan secara bertahap melalui perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus. Anak diperkenalkan dengan berbagai profesi menggunakan media gambar, kostum sederhana, dan perlengkapan kerja mainan seperti stetoskop, celemek, helm, peluit, dan papan tulis mini. Kegiatan dilaksanakan secara bertahap, mulai dari

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

bermain peran dalam kelompok kecil hingga tampil secara individu di depan kelas. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan motivasi, memberi kesempatan anak memilih peran sesuai minat, serta memberikan penguatan positif berupa pujian verbal, stiker bintang, dan tepuk tangan bersama. Strategi ini terbukti efektif dalam meningkatkan keberanian anak untuk tampil, inisiatif dalam memilih peran, kemampuan berekspresi verbal maupun nonverbal, interaksi sosial dengan teman, serta kemandirian anak dalam melaksanakan perannya.

DAFTAR REFERENSI

Albirkiy, N. D. I., Bella, L. F., Safitri, R. A., Aqyum, Z., & Santi, E. N. (2025). *The Role Play Learning Center Model: Strategies for Enhancing Children's Self-Confidence*. Nak-Kanak: Journal of Child Research. Universitas Trunojoyo Madura.

Anika, M. (2023). Peningkatan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini melalui metode bermain peran (role playing) di kelompok B PAUD Baen Husar Kabupaten Belu. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, *1*(1), 22-36.

Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). Penelitian tindakan kelas.

Asni, A., & Asqia, N. (2024). Analisis Penyebab Perilaku Kurang Percaya Diri Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Kumaracitta: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(01), 48-60.

Budiarti, E. (2024). Implementasi Kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Bermain Peran Dalam Menumbuhkan Karakter Anak Usia Dini. *Jambura Early Childhood Education Journal*, *6*(1), 142-153.

Budiwaluyo, H., & Muhid, A. (2021). Manfaat Bermain Papercraft Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Pada Anak Usia Dini: Literature Review. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 76-93.

Dari, W. (2023). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Perkembangan Self Confidence Anak Usia 4-5 Tahun di TK Barona Aceh Jaya* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).

Fadhlani, N. (2021). Peran Orang Tua Dalam Menumbuhkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, *8*(1), 47-54.

Flores, C. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4), 4871-4880.

Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(4), 4871-4880.

Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.

Monday, N. (2020). *Pengertian Indikator, Kisi-Kisi, dan Instrumen Penilaian*.

Pranyoto. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Machali, I. (2022). Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru? *Indonesian Journal of Action Research, 1*(2), 315–327.

Rabudin. (2020, Desember). Model-model dalam penelitian tindakan kelas (Model PTK). *Detik Pendidikan*.

Unesa. (2024, Desember 14). Penelitian tindakan kelas: Memahami, merancang, dan menganalisis hasilnya. *Program Studi PAUD FIP UNESA*