

Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi untuk Meningkatkan Kemandirian dan Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun

Faziadatun Nikmah^{1✉}, Umi Anugerah Izzati², Eko Darminto³

^{1,2,3}Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini, Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya

faziadatun.200006@mhs.unesa.ac.id¹ umianugerah@unesa.ac.id² ekodarminto@unesa.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menguji penerapan metode bermain peran berbasis profesi untuk meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen. Rancangan eksperimen yang digunakan adalah non equivalent control group. Rancangan non equivalent control group merupakan salah satu model rancangan dalam rancangan kuasi eksperimen. Subjek penelitian ini yaitu anak kelompok B dengan kelas B1 dan B2 sebagai kelompok eksperimen dan kelas B3 dan B4 sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis secara statistik parametrik uji-t (independent t test). Pengujian hipotesis menggunakan taraf signifikansi 5%. Hasil analisis data menunjukkan bahwa (1) Penerapan metode bermain peran berbasis profesi berpengaruh dalam meningkatkan kemandirian anak usia 5-6 tahun. (2) Penerapan metode bermain peran berbasis profesi berpengaruh dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia 5-6 tahun. Implikasi dari penelitian ini yaitu bagi lembaga dan guru diharapkan lembaga dan guru dapat bekerjasama dengan baik agar bisa memfasilitasi seluruh sentra agar kemandirian dan rasa percaya diri anak dapat berkembang dengan baik. Selain itu bermain peran merupakan sarana yang tepat dalam mengembangkan kemandirian dan percaya diri anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: bermain peran, profesi, kemandirian, percaya diri.

Abstract

The purpose of this study was to examine the application of the profession-based role-playing method to increase the independence and self-confidence of children aged 5-6 years. This study uses a quantitative approach with an experimental design. The experimental design used was a nonequivalent control group. The nonequivalent control group design is one of the design models in a quasi-experimental design. The subjects of this study were the children of group B with classes B1 and B2 as the experimental group and classes B3 and B4 as the control group. Data collection techniques in this study were collected through observation and documentation. The research data were analyzed statistically by parametric t-test (independent t-test). Hypothesis testing uses a significance level of 5%. The results of data analysis show that (1) The application of profession-based role-playing methods has an effect on increasing the independence of children aged 5-6 years. (2) The application of the profession-based role-playing method has an effect on increasing the self-confidence of children aged 5-6 years. The implication of this research is that for institutions and teachers, it is hoped that institutions and teachers can cooperate well in order to facilitate all centers so that children's independence and self-confidence can develop properly. In addition, role playing is the right means in developing the independence and self-confidence of children aged 5-6 years.

Keywords: role playing, profession, independence and self-confidence.

✉Corresponding author : Faziadatun Nikmah
Email : faziadatun.200006@mhs.unesa.ac.id

Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama

PENDAHULUAN

Kemandirian dalam belajar, mental serta karakter yang dimiliki oleh anak menjadi modal utama bagi masa depan, sehingga anak siap menghadapi tantangan dalam hidup. Anak menjadi pribadi yang mandiri pada saat di luar lingkungannya. Reber (2020) mengungkapkan kemandirian yaitu suatu sikap otonomi yang dimiliki seseorang secara relative yang bebas dari pengaruh dari penilaian, pendapat dan keyakinan orang lain. Begitu halnya Havighurst (dalam Ilvina, 2021) menerangkan bahwa kemandirian merupakan kebebasan individu untuk dapat menjadi orang yang berdiri sendiri, dapat membuat rencana untuk masa sekarang dan masa mendatang yang terbebas dari pengaruh orang. Made Ardani (2021) menjelaskan bahwa kemandirian meliputi perilaku mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan serta masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang. Anak yang memiliki kemandirian mempunyai kepercayaan terhadap gagasannya sendiri dan kemampuan menyelesaikan hambatan/masalah sampai tuntas, dan tidak ada keraguan dalam menetapkan tujuan, serta tidak dibatasi oleh kekuatan serta kegagalan. Beberapa ahli lain juga telah menerangkan pentingnya rasa percaya diri dalam belajar. Santrock (dalam Maghfiroh et al., 2020) menyatakan bahwa karakter yang sangat penting untuk anak salah satunya adalah sikap percaya diri, hal ini karena erat kaitannya dengan perkembangan anak untuk masa depan. Perkembangan mental dan karakter dipengaruhi oleh percaya diri. Percaya diri pada anak sangat penting, karena dengan percaya diri anak mampu melakukannya tanpa ragu serta selalu berpikir positif. Rasa percaya diri yang dimiliki anak mampu menyelesaikan masalah sesuai tahap perkembangannya dengan baik dan tidak bergantung dan mengandalkan orang lain.

Santrock (dalam Maghfiroh et al., 2020) menyatakan bahwa rasa percaya diri adalah hal penting bagi semua orang, yang merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan diri sendiri, sehingga tidak akan merasa cemas dalam setiap tindakannya, anak merasa bebas untuk melakukan sesuatu sesuai dengan keinginan dan tanggung jawabnya. Percaya diri adalah keyakinan seseorang terhadap kelebihan yang dimilikinya dan membuat kemampuan untuk mencapai tujuan hidup, artinya anak dapat dikatakan percaya diri jika anak berani melakukan sesuatu hal yang baik bagi dirinya sesuai dengan pengetahuan dan kemampuannya. Percaya diri adalah hal penting yang harus dimiliki oleh anak untuk menapaki kehidupannya, sebagai bekalnya dalam bersosialisasi dan meningkatkan kemampuan yang ada dalam diri (Maspuroh & Nurhasanah, 2020).

Anak dini merupakan anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Masa seperti ini merupakan masa keemasan (golden age) yaitu masa pada anak yang sangatlah berkembang pesat serta mampu menyerap apa saja yang ada dilingkungan sekitarnya. Usia dini merupakan saat dimana pembentukan aspek perkembangan pada anak yang dapat dioptimalkan sebaik-baiknya karena dalam periode keemasan (Nurleni & Anggreani, 2022). Periode keemasan ini anak mampu belajar dengan baik dan menyerap ilmu yang diberikan

dengan seoptimal mungkin, dibandingkan pada saat anak sudah masuk ke jenjang pendidikan lebih lanjut. Bermain merupakan media bagi anak dalam menerima informasi yang ada di lingkungannya dalam mengembangkan aspek perkembangannya yang dilakukan dengan cara bermain. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai strategi pengembangan sumber daya manusia merupakan hal yang sentral dan harus diperhatikan sangat mendasar dan strategis. Anak usia 0-6 tahun merupakan tahap yang penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak di masa depannya atau disebut dengan Golden Age, sekaligus merupakan tahap yang sangat kritis dari tahap tumbuh kembang selanjutnya (Nurhidayah, 2019).

Permendikbud nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini yaitu:

Pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak usia dini. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab I pasal 1 butir 14 menerangkan bahwa: PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang-undang ini mengamanatkan bahwa pendidikan harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai dasar anak memasuki pendidikan lebih lanjut (Oktafikrani, 2020).

Aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 terdiri dari nilai moral agama, bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Paudi, 2020). Proses tumbuh dan berkembangnya anak menjadi hal yang paling diamati guru dan orang tua . Kewajiban guru dan orangtua tidak hanya mengamati agar tumbuh menjadi pribadi yang baik dengan cara mengetahui dan memperhatikan dengan seksama berbagai macam aspek perkembangan anak dari usia dini. Perkembangan anak selain fisik, banyak hal lain yang mempengaruhi seperti kejiwaan, hal-hal yang bersifat sosial, hingga mental. Guru dan orang tua penting untuk mengetahui aspek-aspek apa saja yang dapat mempengaruhinya agar dapat mengambil langkah yang tepat untuk membantu perkembangan anak (Putri et al., 2018).

Lydia (dalam Putri et al., 2019) menjelaskan bahwa kegiatan di PAUD sangatlah penting karena dapat memberi rangsangan atau stimulasi aspek perkembangan anak yang sesuai dengan tahapan perkembangannya. Seluruh aktivitasnya dilakukan melalui pendekatan bermain sambil belajar. PAUD selain memberikan kesempatan pada anak untuk bermain dan mengenal lingkungan sekolah, kegiatan di PAUD juga menanamkan kejujuran, kedisiplinan, dan berbagai hal positif lain. Anak yang sebelumnya mendapatkan pendidikan di PAUD seringkali memiliki kemampuan untuk komunikasi lebih baik pada

saat sekolah. Hal ini dikarenakan anak sudah terbiasa untuk bermain, belajar, hingga makan bersama dengan teman yang memiliki usia sebaya, serta anak dapat mengembangkan kehidupan bersosialnya di sekolah (Susanti et al., n.d.).

Aspek perkembangan anak yang terdiri dari enam aspek, salah satu fokus dalam penelitian ini yaitu aspek perkembangan sosial emosional. Ayat (1) dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 menjelaskan bahwa sosial emosional meliputi: a) Kesadaran diri, memperlihatkan kemampuan diri (percaya diri), mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan sekitar; b) Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perlakunya untuk kebaikan sesama, melakukan sendiri dengan kemampuannya tanpa melibatkan orang lain (kemandirian); c) Perilaku pro sosial, kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, membahas komunikasi lingkungan sekitar, sering memberi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, pengertian, dan berperilaku sopan. Kemandirian anak serta rasa percaya diri merupakan dalam aspek perkembangan sosial emosional anak yang saling berhubungan.

Hurlock (dalam Yolanda, 2022) menerangkan bahwa perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, suatu proses anak melatih rangsangan sekitar terutama yang didapat dari tuntutan kelompok serta belajar berteman dan berperilaku. Perkembang sosial emosional itu meliputi beberapa perilaku seperti kemandirian anak dalam suatu kelompok, rasa percaya diri anak ketika anak belajar bergaul, kemampuan anak untuk bisa mengendalikan diri dalam bertingkah laku seperti memahami perasaan, merespon orang lain.

Mayer (dalam Zaidah, 2019) juga menerangkan bahwa perkembangan sosial emosional diartikan sebagai kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman seumurannya, orang dewasa, dan masyarakat luas agar dapat meyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan harapan bangsa dan negara. Kemampuan sosial emosional tersebut meliputi kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman anak mempunyai percaya diri dalam lingkungan baru. Kemampuan sosial emosional anak dalam lingkungan baru, anak mampu mengembangkan kemandirianya sehingga anak dapat berinteraksi dengan teman dan orang dewasa (Agung & Asmira, 2018).

Metode pembelajaran dalam PAUD sesuai dengan kurikulum 2013 meliputi: bercerita/mendongeng, demonstrasi (memberikan contoh kepada anak tentang bermain yang akan dilakukan), bercakap-cakap (dilakukan oleh guru dan anak, anak dan anak), pemberian tugas, bermain peran/sosio drama, karyawisata, projek dan eksperimen. Metode tersebut dapat digunakan guru dalam menstimulasi aspek perkembangan anak khususnya kemandirian dan percaya diri dengan bisa menggunakan metode sosio drama/bermain peran. Pangaribuan et al., (2022) mengungkapkan bahwa terbentuknya kemandirian tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi kemandirian lebih dalam, karena itu ada beberapa faktor lain yang berperan penting dalam mempengaruhi

kemandirian tersebut seperti: a) Pola asuh orangtua dalam keluarga. b) Usia. c) Pendidikan. d) Urutan kelahiran. e) Jenis kelamin. f) Inteligensi. g) Interaksi sosial. Percaya diri juga terdapat beberapa faktor yang dapat mendukung terjadinya percaya diri yaitu: a) Keyakinan akan kemampuan. b) Optimis. c) Bertanggung jawab.

Beberapa para ahli yang mengungkapkan bahwa metode bermain peran yaitu cara untuk memberikan pengalaman bagi anak, serta menstimulasi anak untuk berani tampil percaya diri serta mandiri dalam melakukan peran yang anak mainkan. Pendapat ini sama dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Murni (2019) menyatakan bahwa eksistensi kemandirian adalah bagian yang sangat penting dari kepribadian seorang anak yang perlu terus ditingkatkan ke arah yang positif. Bermain peran mampu meningkatkan kemandirian anak dalam belajar memahami bahwa keberadaan dirinya tidak harus selalu tergantung kepada orang lain dan lingkungannya. Kemandirian anak menjadikan dirinya menjadi pribadi yang tegar dan dapat memecahkan masalah secara mandiri (Sutrisno & Puspitasari, 2021). Anak yang memiliki kemandirian biasanya memiliki rasa percaya diri yang tinggi, tidak sompong dan selalu berpikiran yang positif. Pendapat ini sejalan dengan Supriyanti (2018) menjelaskan bahwa bermain peran makro membuat pembelajaran dalam kelas menyenangkan serta anak terlibat langsung mampu mengekspresikan tokoh peran yang dimainkan dengan kegiatan bermain mampu meningkatkan rasa percaya diri anak cukup signifikan. Pembelajaran menggunakan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemandirian siswa secara signifikan.

Metode pembelajaran PAUD sesuai dengan kurikulum 2013 salah satunya yaitu bermain peran. Dhieni (2012) mengungkapkan bahwa bermain peran merupakan kegiatan yang dilakukan anak dalam memerankan tingkah laku, watak orang lain dengan situasi yang menyenangkan. Bermain peran/sosio drama dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasi, kemampuan berekspresi, serta kreativitas anak yang diinspirasikan dari para tokoh atau benda-benda yang ada dalam cerita. Sugianto (dalam Gontina et al., 2019) mengatakan bahwa bermain peran adalah termasuk jenis bermain aktif dalam memberikan atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang dipilih. Kegiatan bermain peran sangat disukai anak dan sering dilakukan oleh anak usia 2 – 7 tahun, dan bersifat produktif dan kreatif. Kegiatan bermain yang produktif anak akan memasukkan unsur – unsur baru dalam kehidupan sehari – hari. Bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif. Dapat disimpulkan bahwa bermain peran yaitu permainan aktif untuk memerankan suatu tokoh/karakter dengan menggunakan cerita atau kejadian masa lalu, kini atau masa yang mendatang.

Segala paparan tersebut sesuai dengan beberapa hasil penelitian oleh (Akollo et al., 2020); (Putri et al., 2019); (Ilsa & Nurhafizah, 2020); (Gontina et al., 2019); (Maghfiroh et al., 2020); (Pangaribuan et al., 2022); (Made Ardani, 2021) yang hampir semuanya menyimpulkan bahwa permainan peran sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan

kemandirian dan sikap percaya diri anak. Hal tersebut tentu menjadi dasar bagi kita agar dapat mengambangkan metode ini dengan subjek yang berbeda untuk mengukur metode di lapangan. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan maka peneliti tertarik untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode bermain peran. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kemampuan kemandirian dan percaya diri anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen. Rancangan eksperimen yang digunakan adalah nonequivalent control group (Rukajat, 2018). Rancangan nonequivalent control group merupakan salah satu model rancangan dalam rancangan kuasi eksperimen. Rancangan kuasi eksperimen adalah metode yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2017). Sedangkan rancangan nonequivalent control group adalah bentuk desain eksperimen yang merupakan pengembangan dari true eksperimental design yang sulit dilaksanakan yang mempunyai kelompok control, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Subjek penelitian pada riset ini anaklah anak taman kanak-kanak usia 5-6 tahun (kelompok B) ABA 4 Mangli Jember. Subjek penelitiannya yaitu anak kelompok B di TK ABA 4 Mangli Jember, dengan jumlah anak yaitu 60 anak, yang terdiri dari kelas eksperimen (B1 = 15 anak, B2 = 15 anak), kelas kontrol (B3 = 15 anak, B4 = 15 anak). Riset ini dilaksanakan di TK ABA 4 Mangli, yang beralamatkan di jalan jumat No.22 Mangli Jember 68136. Riset ini dilakukan di semester II tahun ajaran 2021-2022. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui dua teknik, yakni; Tehnik observasi kemandirian anak dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor (1,2,3,4) sesuai dengan kriteria. Tehnik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang perangkat pembelajaran berupa rencana pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran sentra sesuai kegiatan pada awal penelitian sampai akhir penelitian, foto kegiatan anak (Sugiyono, 2017).

Instrument penelitian dimaksudkan sebagai alat dari teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Tehnik observasi diadministrasikan dengan pedoman observasi, sedangkan teknik dokumentasi diadministrasikan dengan cara melihat dan mencatat beberapa dokumen sekolah seperti perangkat pembelajaran berupa rencana pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran sentra sesuai kegiatan pada awal penelitian sampai akhir penelitian, foto kegiatan anak, hasil karya anak, video kegiatan anak, dan hasil observasi. Data penelitian ini berupa data kuantitatif atau angka maka digunakan metode statistik sebagai teknik untuk menganalisis data. Mengingat bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk menetapkan keefektifan suatu metode perlakuan dengan cara membandingkan dua kelompok data dari dua sampel (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) maka teknik statistik yang digunakan adalah uji beda rata-rata dari dua kelompok sampel independen. Untuk menentukan rumus dari pendekatan (parametrik

atau non paramterik) akan dilakukan uji asumsi terlebih dahulu. Bila asumsi parametrik terpenuhi, maka akan digunakan pendekatan parametrik dengan rumus uji t sampel independen. Sedangkan bila asumsi parametrik tidak terpenuhi maka digunakan pendekatan non parametrik dengan rumus uji Wilcoxon (Sugiyono, 2017).

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis maka data yang diperolah dari hasil penelitian dianalisis terlebih dahulu dengan uji asusmsi (Uji asumsi di gunakan sebelum dilakukan pengujian hipotesis) uji asumsi meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, adapun penjelasanya sebagai berikut 1) Uji normalitas, bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data bila terdistribusi dengan normal, maka teknik statistik parametris dapat di gunakan, uji normative dengan kolmogorof-smirnov dengan bantuan program SPSS versi 23. Kriteria pengujian ini digunakan pada taraf signifikan 5% b) Uji Homogenitas Data, Uji ini bertujuan untuk mengetahui homogen atau tidaknya sampel yang dianakmbil dari suatu Populasi, apabila kedua kelompok mempunyai varian yang sama maka kelompok tersebut dapat dikatakan homogeny (Purba et al., 2021). Kemudian setelah data dinyatakan normal dan homogen berdasarkan hasil Uji SPSS, data selanjutnya diuji t untuk mengetahui pengaruh dari masing-masing variabel untuk menjawab rumusan masalah yang ada di penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data hasil penelitian merupakan gambaran dari hasil penelitian yang sudah dilakukan. Penelitian ini dilakukan pada empat kelas, yaitu yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen ($B_1 = 15$ anak, $B_2 = 15$ anak) dan kelas kontrol ($B_3 = 15$ anak, $B_4 = 15$ anak). Kelas eksperimen (Sentra Peran) menggunakan metode bermain peran berbasis profesi, sedangkan kelas kontrol menggunakan sentra balok dengan tema profesi. Berdasarkan hasil analisis diketahui hasil kemandirian anak (post test) pada kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 3.40 terletak pada kategori nilai 3 "cukup mandiri", dan hasil kemandirian anak (pre test) pada kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 2.31. Sedangkan hasil kemandirian anak (pos test) pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 3.58 terletak pada kategori nilai 4 "mandiri" dan hasil kemandirian anak (pre test) pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 3.05. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil pengelompokan nilai rata-rata Kemandirian anak

Kelompok	Perlakuan	Mean	Ket.	N
Kontrol	Pre test	2.3107	2	15
	Pos test	3.0447	3	15
	Total	2.6777	3	30
Eksperimen	Pre test	2.4667	2	15
	Pos test	3.5780	4	15
	Total	3.0223	3	30
Total	Pre test	2.3887	2	30
	Pos test	3.3113	4	30
	Total	2.8500	3	60

Berdasarkan data tabel diatas kemandirian anak (pos test) pada kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 3.0447 terletak pada kategori nilai 3 "cukup mandiri". Sedangkan kemandirian anak pos test pada kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 3.5780 yang termasuk dalam kategori nilai 4 "mandiri" setelah bermain di sentra peran dengan tema profesi.

Uji normalitas dapat dideteksi dengan menggunakan uji statistik yaitu menggunakan uji statistik non-parametrik Kolmogorov-Smirnov. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai signifikan kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan data tersebut tidak berdistribusi normal. Berikut merupakan hasil uji normalitas dari beberapa variabel.

Tabel 2. Hasil uji normalitas

Perlakuan	Test of normality			Shapiro-wilk			
	Statistic	Df	Sig.	Kolmogorov-	Statistic	Df	Sig.
				Smirnov			
Kemandirian	Pre test	.267	30	.000	.808	30	.000
	Pos test	.158	30	.054	.880	30	.088
Percaya diri	Pre test	.210	30	.002	.854	30	.001
	Pos test	.988	30	.284	.860	30	.088

a. Liliefors significance correction

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas dapat terlihat, bahwa data dari kemandirian dan rasa percaya diri pada kelompok kontrol dan eksperimen mempunyai nilai yang signifikan (p) lebih besar dari 0.05, maka data penelitian tersebut dinyatakan berdistribusi normal. Data penelitian sudah memenuhi normalitas sehingga dapat dilanjutkan ke uji penelitian selanjutnya. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian sampel adalah sama atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil uji homogenitas variabel penelitian Levene's test of equality of error variances

	F	df1	df2	Sig.
Kemandirian	1.627	3	56	.193
Percaya diri	1.518	3	56	.220

Berdasarkan tabel diatas hasil uji homogenitas dapat dilihat bahwa nilai levene statistic pada variabel kemandirian dan percaya diri memiliki nilai levene statistic dengan taraf signifikan sebesar 0.193 dan 0.220 berarti lebih besar dari 0.05, sehingga dapat dikatakan data kemandirian dan percaya diri homogen, sehingga asumsi homogenitas telah terpenuhi.

Berdasarkan hasil analisis diketahui rasa percaya diri anak (pos test) pada kelompok kontrol mempunyai nilai rata-rata 2.96 terletak pada nilai 3 "cukup percaya diri". Hasil rasa percaya diri anak (pre test) pada kelompok kontrol nilai rata-rata 3.38. Rasa percaya diri anak (pos test) pada kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata 3.60 dengan nilai 4 "percaya diri", serta hasil rasa percaya diri (pre test) pada kelompok eksperimen mempunyai nilai rata-rata 3.44. Hasil dari perhitungan nilai rata-rata dengan menggunakan SPSS sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil pengelompokan nilai rata-rata Percaya diri anak

Kelompok	Perlakuan	Mean	Ket.	N
----------	-----------	------	------	---

Kontrol	Pre test	3.3780	4	15
	Pos test	2.9560	3	15
	Total	3.1670	3	30
Eksperimen	Pre test	3.4440	4	15
	Pos test	3.6000	4	15
	Total	3.5220	4	30
Total	Pre test	3.4110	4	30
	Pos test	3.2780	4	30
	Total	3.3445	4	60

Uji beda independent t test, digunakan untuk menguji hipotesis kedua yang berjudul “penerapan metode bermain peran berbasis profesi untuk meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri anak usia 5-6 tahun di TK ABA 4 Mangli”. Berikut ini merupakan hasil dari analisis statistik uji independent t test dengan menggunakan SPSS yaitu:

**Tabel 5. Hasil uji hipotesis pertama
independent sampel t test**

Hasil perhitungan pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai F yaitu nilai $F = -2.827$ dengan tingkat signifikan (sig) sebesar 0.009 berarti kurang dari 5%. Hal ini terbukti hipotesis kedua berbunyi "pengaruh pada sentra bermain peran profesi terhadap kemandirian dan percaya diri anak umur 5-6 tahun di TK ABA 4 Mangli". Sudah terbukti.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data pada bab IV diatas menunjukkan bahwa nilai uji t yaitu -2.463 dengan tingkat signifikan sebesar 0.020 berarti kurang dari 5%. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis pertama yang berbunyi "pengaruh pada metode bermain peran profesi terhadap kemandirian anak umur 5-6 tahun di TK ABA 4 Mangli". Sudah terbukti. Berdasarkan hasil

penelitian bahwasanya adanya pengaruh pada sentra bermain peran profesi terhadap kemandirian anak umur 5-6 tahun.

Manfaat sentra peran bagi anak umur 5-6 tahun yaitu permainan ini, anak-anak dapat dirangsang oleh imajinasi dan meningkatkan kreativitas anak, menumbuhkan bahasa dan intelektual, anak-anak dapat melakukannya dengan mengembangkan kepercayaan diri dalam peran orang dewasa, bermain drama dapat meningkatkan peran sosial dan emosional anak melalui bermain peran dengan teman, anak akan mengalami Peningkatan dalam hal kemampuan untuk berkomunikasi, terbimbing dan mampu mengendalikan emosi, anak berperan dalam mendorong perkembangan motorik, anak menjadi lincah dan berjalan mandar-mandir, menumbuhkan sosialisasi dan kerjasama (Putri et al., 2018). Melalui permainan ini, anak dapat membangun motivasi anak dalam persaingan yang sehat dengan teman-teman anak, yang memungkinkan anak untuk menjadi individu yang percaya diri tetapi bersympati kepada orang lain. Vigotsky (dalam Putri et al., 2019) menyatakan bahwa Sosiodrama atau bermain peran mempunyai kegunaan atau manfaat bagi anak-anak yaitu keahlian atau kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda, kemampuan menahan dan mendorong hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel. Kegiatan pembelajaran yang ideal merupakan interaksi aktif antara guru dengan peserta didik (Yunani et al., 2020).

Hasil penelitian ini sejalan dengan studi penelitian yang diakukan oleh Harini penelitiannya tentang pengaruh bermain peran terhadap sikap mandiri anak usia dini di kelompok bermain Rachma Semarang. Tujuan penelitian tersebut yaitu untuk mengetahui kemampuan kemandirian anak untuk melakukan kegiatan sendiri atau mampu berdiri sendiri dalam berbagai hal. Kemandirian merupakan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki anak untuk melakukan segala sesuatunya sendiri, baik yang terkait dengan aktivitas bantu diri maupun aktivitas dalam kesehariannya tanpa tergantung pada orang lain. Strategi dengan pemberian treatment bermain peran cukup efektif berdampak positif dalam peningkatan kemandirian. Melalui treatment bermain peran anak bersikap mandiri dengan tokoh yang di perankannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Maryam (2018), penelitiannya dengan judul meningkatkan kemandirian anak menggunakan metode bermai peran pada kelompok A PGRI Jatisela. Penelitian tersebut menemukan bahwasanya adanya peningkatan kemandirian anak pada saat bermain beran. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraini (2019) dengan penelitian yang berjudul penggunaan metode bermain peran untuk mengembangkan sosial emosional anak dalam kemandirian anak usia 5-6 tahun. Bahwa dalam penelitian tersebut adanya perubahan yang signifikan terhadap kemandirian anak pada saat bermain peran. Izza (2019) penerpan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan kemandirian anak di RA Mahlahul Huda Yogyakarta. Berpendapat juga bahwasanya dengan bermain peran kemandirian anak bisa muncul atau berkembang dengan baik.

Pada analisis hasil pengujian pada bab IV menunjukkan bahwa nilai F yaitu nilai $F = -2.827$ dengan tingkat signifikan (sig) sebesar 0.009 berarti kurang dari 5%. Hal ini terbukti bahwa "pengaruh pada sentra bermain peran profesi terhadap percaya diri anak umur 5-6 tahun di TK ABA 4 Mangli". Sudah terbukti. Manfaat bermain peran Role-playing Jatmika (2012) adalah salah

satu permainan favorit bagi anak-anak. Permainan ini terlihat sepele bagi kita orang dewasa, tapi tidak bagi anak-anak. Anak dalam bermain peran dapat belajar banyak dan beradaptasi dengan masalah yang dihadapinya. (Piaget, 2010) mengungkapkan bahwa bermain peran/sosio drama merupakan kegiatan yang cocok atau sesuai dengan anak-anak anak alami dalam melakukan kegiatan tersebut, karena sesuai dengan imajinasi dan kreativitas serta pola pikir anak yang unik. Berikut adalah beberapa tujuan dari role-playing game yaitu anak-anak dapat mengekspresikan perasaannya, anak mendapatkan wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsi anak, mengembangkan keterampilan dan sikap untuk memecahkan masalah yang muncul, menumbuhkan kreativitas alur cerita atas ide atau inisiatif anak, melatih daya tangkap anak, melatih daya konsentrasi anak, berlatih untuk menarik kesimpulan, membantu perkembangan kognitif, membantu dalam keterampilan komunikasi, membangun pemikiran analitis dan kritis serta membangun sikap positif terhadap anak

Hasil penelitian ini sejalan dengan studi penelitian yang diakukan oleh Supriyanti (2016) telah melakukan penelitian tentang pengaruh metode bermain peran makro terhadap percaya diri anak kelompok B TK negeri pembina indrayana. Penelitian tersebut menggunakan metode peran makro anak lebih bisa mengekspresikan dirinya dengan memerankan tokoh melalui dialog-dialog yang akan di sampaikan untuk tampil di depan kelas. Bermain peran menunjukkan keberanian untuk tampil penuh dengan rasa percaya diri serta dengan bermain peran, anak-anak menunjukkan sikap toleransi, penuh sikap tanggung jawab dan interaksi satu sama lain. Dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat mengembangkan rasa percaya diri pada anak.

Penelitian yang dilakukan Aryenis (2018) dalam judul peningkatan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bermain peran di taman kanak-kanak restu Ibu. Juga menjelaskan bahwasanya rasa percaya diri pada anak berkembang ketika bermain peran. Senada dengan Anggraeni (2017) penerapan bermain peran untuk membangun rasa percaya diri anak usia dini. Anggraeni menjelaskan bahwa bermain peran dapat mengembangkan rasa percaya diri anak. Arynka (2021) dengan penelitian yang berjudul Kepercayaan Diri Anak Terbentuk Melalui Metode Bermain Peran Berbasis Profesi kelompok B di TK Sunan Ampel Patemon Tangkul Jember. Menjelaskan juga bahwa dengan bermain peran rasa percaya diri anak berkembang dengan baik sesuai harapan. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sundari (2015) yang berjudul peningkatan rasa percaya diri melalui bermain peran pada anak kelompok B di TK Pertiwi 03 Tambak Mojosongo Boyolali. Disebutkan dalam penelitiannya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri pada anak dapat di stimulasi melalui bermain peran. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri anak melalui bermain peran. Prestasi belajar tidak mungkin bisa dicapai atau dihasilkan oleh seseorang selama tidak melakukan kegiatan dengan sungguh-sungguh atau dengan sebuah perjuangan yang gigih (Dhamma et al., 2022).

KESIMPULAN

Kesimpulan dapat diambil setelah melakukan penelitian dan uji asumsi yaitu bahwasanya bermain peran profesi dapat mengembangkan kemandirian dan rasa percaya

diri anak. Hal ini terlihat bahwa berdasarkan hasil diketahui penelitian berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai uji t yaitu -2.463 dengan tingkat signifikan sebesar 0.020 berarti kurang dari 5%. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis pertama yang berbunyi "Adanya pengaruh metode bermain peran profesi terhadap kemandirian dan percaya diri anak umur 5-6 tahun di TK ABA 4 Mangli" Sudah diterima. Dengan kata lain bahwa permainan peran yang diterapkan efektif meningkatkan/mengambangkan kemandirian dan rasa percaya diri anak.

Daftar Pustaka

- Agung, P., & Asmira, Y. D. (2018). PENGEMBANGAN MODEL PENDIDIKAN KARAKTER PEDULI SOSIAL MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI TK TUNAS MEKAR INDONESIA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02). <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i02.195>
- Akollo, J. G., Wattilette, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan empati pada anak usia 5-6 tahun. *DIDAXEI*, 1(1).
- Aulya, D. R. (2018). MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA MELALUI MODEL ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS IV SD IQRA MUARA BULIAN. *JURNAL MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SISWA MELALUI MODEL ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS IV SD IQRA MUARA BULIAN*.
- Beta, P. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48–52. <https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.118>
- Dhamma, O. W., Widodo, U., & Rispatiningsih, D. M. (2022). Analisis Minat dan Prestasi Belajar Mahasiswa Program Studi PGSD pada Masa Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2495–2504.
- Gontina, R., Komariyah, K., & Hasanah, U. H. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal Anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 79–92. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.4946>
- Ilsa, F. N., & Nurhafizah, N. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080–1090. [https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.571](https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.571)
- ILVINA, S. (2021). UPAYA GURU MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI DI TK KARUNIA CERIA SUKABUMI. UIN Raden Intan Lampung.
- Made Ardani, A. A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Matematika di SD Inpres I Nambaru. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 210. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3483>
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51–65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>
- Maspuroh, U., & Nurhasanah, E. (2020). PELATIHAN BERMAIN PERAN DENGAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI

Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi untuk Meningkatkan Kemandirian dan Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun - Faziadatun Nikmah¹, Umi Anugerah Izzati², Eko Darminto³*
doi: [10.53565/pssa.v8i1.487](https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.487)

- PADA SISWA SLB B DAN SLB C TUNAS HARAPAN KARAWANG. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 273. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i2.1470>
- Nurhidayah, D. (2019). *Penggunaan Teknik permainan Peran Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Percaya Diri di PAUD IAIN Parepare*.
- Nurleni, S., & Anggreani, C. (2022). MENGEMBANGKAN RASA PERCAYA DIRI MELALUI MODEL DIRECT INSTRUCTION, METODE ROLE PLAYING BERBASIS CERITA DAERAH. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.20527/jikad.v2i2.5439>
- Oktafikrani, D. (2020). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DENGAN METODE BERMAIN PERAN SISWA KELAS III SDN SEKARPURO KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MALANG. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 133–142. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2710>
- Pangaribuan, B. W., Purba, N., Siahaan, K. W. A., Sidabutar, E. F., Sihombing, V. T., Simamora, D. F., & Matondang, J. R. (2022). The Implementation of Demonstration Method to Increase Learning Outcome in Natural Science Lessons. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3680–3692. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1711>
- Paudi, Z. I. (2020). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN FISIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 111–120. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>
- Piaget, J. (1983). *Piaget Theory of Cognitive Development* (P. Mussen (ed.)).
- Purba, Y. O., Fadhilaturrahmi, F., Purba, J. T., & Siahaan, K. W. A. (2021). *Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan*.
- Putri, M., Rakimahwati, R., & Zulminiati, Z. (2018). Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran Makro terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(2), 80. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i2.730>
- Putri, M., Rakimahwati, R., & Zulminiati, Z. (2019). Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran Makro terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang. *Jurnal Ilmiah POTENSI*, 4(1), 49–58. <https://doi.org/10.33369/jip.4.1.49-58>
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kuantitatif: quantitative research approach*. Deepublish.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- Susanti, S., Hartati, T., & Nuryani, P. (n.d.). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpgsd.v6i1.39996>
- Sutrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91.
- YOLANDA, K. (2022). PENERAPAN METODE PEMERIAN TUGAS DALAM MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN ANAK PADA USIA 5-6 TAHUN DI TK PGRI SUKARAME BANDAR LAMPUNG. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Yunani, S., Widodo, U., & Sukari. (2020). *Pengaruh Ketersediaan Sarana Prasarana Pembelajaran dan Keaktifan Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama*

Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi untuk Meningkatkan Kemandirian dan Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun - Faziatun Nikmah¹✉, Umi Anugerah Izzati², Eko Darminto³
doi: [10.53565/pssa.v8i1.487](https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.487)

Buddha (*Penelitian ex-post facto di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 3 Kaloran*). VI, 22.

ZAIDAH, Z. (2019). *IMPLEMENTASI BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH 2 KEDATON BANDAR LAMPUNG*. UIN Raden Intan Lampung.