



Mengembangkan Kepercayaan Diri Melalui Teknik *Role Playing*

Husrin Konadi¹, Syarifah Ainy Rambe²

^{1,2}Institut Agama Islam Negeri Takengon, Takengon, Indonesia

E-mail: husrin.konadi92@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 06-10-2022

Diterima: 17-10-2022

Diterbitkan: 24-10-2022

Keywords:

Early childhood;
confidence; role playing
techniques.

Kata Kunci:

Anak usia dini;
kepercayaan diri; teknik
bermain peran.

Abstract

Early age is a golden age for every individual. Early age is the right time to develop all the potential that exists in the individual. Self-confidence is very important for every individual. Confidence should be cultivated to be developed from an early age. Self-confidence is a very good provision for the future for early childhood. Self-confidence is the ability of an individual to express his opinion. Role playing is one of the techniques in counseling that is considered capable of developing individual self-confidence. The purpose of this study was to develop students' self-confidence by using role playing techniques. This study uses a qualitative research method with a descriptive approach and the subjects in this study were Kindergarten-A children in Asiyah Kindergarten, totaling 5 people. The results of this study indicate that on the first day four students were still in the undeveloped category and one student was in the developing category. This can be seen from the number of students who are reluctant to retell their experiences. But on the second day the students in the category began to develop. On the third day, students have developed as expected. On the fifth day, the students had achieved very good development.

Abstrak

Usia dini merupakan masa keemasan pada setiap individu. Usia dini adalah masa yang tepat untuk mengembangkan segala potensi potensi yang ada pada individu tersebut. Kepercayaan diri sangatlah penting bagi setiap individu. Kepercayaan diri sebaiknya ditempa untuk dikembangkan mulai dari sejak kecil. Kepercayaan diri merupakan bekal yang sangat baik untuk dikemudian hari bagi anak usia dini. Kepercayaan diri merupakan kemampuan seorang individu untuk mengemukakan pendapatnya. Role playing merupakan salah satu teknik dalam konseling yang dianggap mampu untuk mengembangkan kepercayaan diri individu. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan kepercayaan diri peserta didik dengan menggunakan teknik role playing. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan Subjek pada penelitian ini adalah anak TK-A di Tk Asiyah yang berjumlah



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

sebanyak 5 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa di hari pertama empat orang peserta didik masih dalam kategori belum berkembang dan satu peserta didik pada kategori mulai berkembang. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang enggan untuk menceritakan kembali pengalamannya. Tetapi pada hari kedua peserta didik dalam kategori mulai berkembang. Pada hari ketiga peserta didik sudah berkembang sesuai dengan harapan. Hari kelima peserta didik sudah mencapai berkembang sangat baik.

Pendahuluan

Usia dini merupakan masa keemasan pada setiap individu. Usia dini adalah masa yang tepat untuk mengembangkan segala potensi yang ada pada individu tersebut (O'brien & Roseberry, 1991). Banyak hal yang harus dikembangkan pada individu saat usia dini diantaranya kepercayaan diri.

Kepercayaan diri sangatlah penting bagi setiap individu. Kepercayaan diri sebaiknya ditemaph untuk dikembangkan mulai dari sejak kecil (Khoerunnisa, 2015). Kepercayaan diri merupakan bekal yang sangat baik untuk dikemudian hari bagi anak usia dini. Kepercayaan diri merupakan kemampuan seorang individu untuk mengemukakan pendapatnya (DIDI, 2018).

Kepercayaan diri yang tinggi juga sangat mempengaruhi motivasi belajar seorang peserta didik. Anak yang mampu untuk mengemukakan pendapatnya tentu akan memiliki minat dan motivasi belajarnya yang tinggi (Tanjung & Amelia, 2017). Pada kenyataannya saat sekarang ini banyak peserta didik yang enggan lagi dalam mengemukakan pendapatnya. Hal ini tentu saja akan mempengaruhi hasil belajarnya. Peserta tidak lagi minat dalam belajar, sehingga yang dilakukan didalam kelas hanyalah duduk, diam, dan pulang, guru tidak lagi mengetahui apakah peserta didik paham yang disampaikan oleh guru ataupun tidak. Peserta didik yang memiliki prestasi belajar yang rendah ternyata sangat berpengaruh pada tingkat kepercayaan dirinya (Vandini, 2016).

Hal ini juga sesuai dengan hasil observasi awal peneliti pada sekolah TK Asyiyah. Peserta didik pada kelas TK-A masih banyak yang enggan dalam mengemukakan pendapatnya. Banyak anak yang hanya diam dan termenung saat kelas dimulai hingga kelas berakhir. Dalam hal ini peneliti melihat kepercayaan diri peserta didik pada kelas TK-A masih rendah dan perlu untuk dikembangkan.

Metode pembelajaran akan sangat berpengaruh pada peserta didik. Pada anak usia dini bermain merupakan metode pembelajaran yang sangat tetapt untuk mengembangkan potensi dirinya diantaranya kepercayaan diri (Akbar, 2020). Metode pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik tidak mudah bosan dalam melakukan pembelajaran.

Role playing merupakan salah satu teknik dalam konseling yang dianggap mampu untuk mengembangkan kepercayaan diri individu (Andriati, 2015). Teknik *role playing* adalah salah satu teknik yang digunakan untuk bermain peran, artinya bermain peran dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kepercayaan dirinya. *Role playing* adalah teknik yang melibatkan seluruh peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran (McGregor, 1993), peserta didik harus mampu untuk ikut serta dalam permainan yang disediakan oleh guru (Poy & García, 2019). Oleh karena itu peneliti mengambil teknik *role playing* untuk mengembangkan kepercayaan diri anak usia dini bertujuan untuk menjadikan siswa bersemangat dalam melakukan pembelajarannya sehingga peserta didik mau untuk bertanya bahkan menjawab pertanyaan dari guru.

Metode

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deksriptif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang didasarkan dari pengalaman dan fenomena yang asli, penelitian ini biasanya dilakukan untuk menggambarkan hasil temuan dilapangan secara naratif (Hermawan, 2019). Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Desa Ronga-Ronga, Bener Meriah, Aceh. Subjek pada penelitian ini adalah anak TK-A sebanyak 5 orang, dimana pada kelas tersebut merupakan satu-satunya kelas TK-A. Penelitian ini dilakukan selama 4 hari efektif.

Penelitian ini menggunakan observasi untuk melihat perkembangan kepercayaan diri peserta didik di TK Aisyiyah. Observasi dilakukan oleh peneliti langsung. Pada saat observasi dilakukan peneliti bekerja sama dengan guru kelas yang membantu peneliti dalam memberikan teknik *role playing* kepada peserta didik tersebut.

Observasi dilakukan dengan 4 kategori yakni; belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai dengan harapan (BSH), berkembang dengan sangat baik (BSB) (Suminah et al., 2015). Penilaian ini nantinya akan menggambarkan bagaimana kepercayaan diri peserta didik dalam melaksanakan teknik *role playing*.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah tingkat A dilakukan selama 4 hari efektif. Penelitian ini merupakan penelitian yang berkolaborasi antara guru dan peneliti. Dalam penelitian ini guru memberikan teknik *role playing*nya dan peneliti yang melakukan observasi kepada peserta didik, sehingga peneliti dapat dengan jeli melihat tindakan tindakan peserta didik atau subjek peneliti saat melakukan *role playing*.

Tema pada *role playing* tersebut berganti-ganti, permainan ini dilakukan selama 15 menit setiap harinya. Beberapa diantaranya yakni bermain peran menjadi guru dan murid, bermain peran menjadi dokter dan pasien, bermain peran menjadi arsitektur dan lainnya.

Hasil yang didapat peneliti saat melakukan penelitian yakni berkembangnya dengan baik kepercayaan diri peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang aktif dalam melakukan permainan ini.

Selama permainan berlangsung observer atau peneliti membagi menjadi 2 bagian kategori, yaitu anak mampu memainkan perannya, anak tidak malu malu dalam memainkan perannya. Pada saat selesai permainan observer juga membagi menjadi 2 kategori yakni, anak mampu menjawab pertanyaan dari guru, dan anak mampu untuk menceritakan pengalaman yang dirasakannya saat bermain peran. Berikut hasil penelitian perkategori selama 4 hari;

Tabel 1. Hasil Observasi Kategori Anak Mampu Memainkan Perannya

Inisial	Hari 1	Hari 2	Hari 3	Hari 4
AZ	BB	MB	MB	BSH
BC	BB	MB	BSH	BSB
DC	MB	MB	BSH	BSB
AA	MB	MB	BSH	BSB
DT	BB	MB	BSH	BSB

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat perkembangan yang cukup signifikan pada kategori anak mampu memainkan perannya. Perkembangan anak dari hari pertama menjadi lebih baik sampai di hari keempat. AZ pada hari pertama Belum berkembang, kemudian pada hari kedua terdapat perkembangan menjadi mulai berkembang, hari ketiga tetap mulai berkembang dan hari keempat menjadi berkembang sesuai dengan harapan. BC hari pertama belum berkembang, hari kedua mulai berkembang, ketiga berkembang sesuai dengan harapan, dan hari keempat berkembang sangat baik. Begitu juga dengan DC, AA, dan DT yang memiliki perkembangan yang cukup signifikan dari hari pertama sampai keempat.

Tabel. 2 Hasil Observasi Kategori Anak tidak Malu-Malu Memainkan Perannya

Inisial	Hari 1	Hari 2	Hari 3	Hari 4
AZ	BB	MB	MB	BSH
BC	BB	BB	BSH	BSB
DC	BB	MB	BSH	BSB
AA	BB	MB	BSH	BSB
DT	BB	MB	BSH	BSB

Pada kategori kedua dihari pertama seluruh peserta didik masih dalam kategori belum berkembang, hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang malu-malu dalam memainkan perannya, peserta didik masih sangat bingung dan belum paham dalam melaksanakan permainan perannya. Tetapi pada hari kedua peserta didik dalam kategori

mulai berkembang. Artinya peserta didik sudah mulai mampu dan tidak ragu-ragu lagi dalam memainkan perannya. Pada hari ketiga peserta didik sudah berkembang sesuai dengan harapan. Dan hari kelima peserta didik sudah mencapai berkembang sangat baik.

Tabel 3. Hasil Observasi Kategori Anak Mampu Menjawab Pertanyaan dari Guru

Inisial	Hari 1	Hari 2	Hari 3	Hari 4
AZ	BB	MB	BSH	BSB
BC	BB	MB	BSH	BSB
DC	BB	MB	BSH	BSB
AA	MB	MB	BSH	BSB
DT	BB	MB	BSH	BSB

Pada kategori ketiga dihari pertama empat orang peserta didik masih dalam kategori belum berkembang dan satu peserta didik pada kategori mulai berkembang. hal ini dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang enggan menjawab pertanyaan dari guru. Tetapi pada hari kedua peserta didik dalam kategori mulai berkembang. Artinya peserta didik sudah mulai hari kedua ini, guru masih memancing anak untuk mau menjawab pertanyaan guru. Pada hari ketiga peserta didik sudah berkembang sesuai dengan harapan. Dan hari kelima peserta didik sudah mencapai berkembang sangat baik.

Tabel 4. Hasil Observasi Kategori Anak Mampu Menceritakan Kembali Pengalaman Bermain Peran

Inisial	Hari 1	Hari 2	Hari 3	Hari 4
AZ	BB	MB	BSH	BSB
BC	BB	MB	BSH	BSB
DC	BB	MB	BSH	BSB
AA	MB	MB	BSH	BSB
DT	BB	MB	BSH	BSB

Pada kategori keempat hampir sama dengan kategori ketiga. Di hari pertama empat orang peserta didik masih dalam kategori belum berkembang dan satu peserta didik pada kategori mulai berkembang. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang enggan untuk menceritakan kembali pengalamannya. Tetapi pada hari kedua peserta didik dalam kategori mulai berkembang. Pada hari ketiga peserta didik sudah berkembang sesuai dengan harapan. Dan hari kelima peserta didik sudah mencapai berkembang sangat baik.

Dari hasil observasi selama 4 hari yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat bahwa teknik *role playing* atau bermain peran dapat mengembangkan kepercayaan diri pada peserta didik. Kenaikan yang cukup signifikan terjadi pada setiap harinya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian nurleni yang menyatakan bahwa kepercayaan diri dapat ditingkan

melalui metode *role playing* (Nurleni & Anggreani, 2022). Metode *role playing* dianggap mampu untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak usia dini (Mujibno, 2017). Selain itu metode *role playing* juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini dengan pengembangan kepercayaan dirinya (Utami et al., 2017).

Kesimpulan

Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri dapat dikembangkan melalui metode *role playing*. Peserta didik akan menjadi lebih bersemangat dalam melakukan pembelajarannya sehingga peserta didik mau untuk bertanya bahkan menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu peserta didik juga mampu untuk tampil didepan kelas.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian. Kemudian ucapan terimakasih kepada TK Asyiyah yang telah bersedia ntuk memberikan izin peneliti dalam melakukan penelitian.

Daftar Rujukan

- Akbar, E. (2020). *Metode belajar anak usia dini*. Prenada Media.
- Andriati, N. (2015). Pengembangan model bimbingan klasikal dengan teknik role playing untuk meningkatkan kepercayaan diri. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4(1).
- DIDI, A. K. K. (2018). Kepercayaan Diri. *Teori-Teori Manajemen Sumber Daya Manusia*, 37.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Khoerunnisa, N. (2015). Optimalisasi metode bermain peran dengan menggunakan alat permainan edukatif dalam mengasah percaya diri anak usia dini. *Lentera*, 17(1).
- McGregor, J. (1993). Effectiveness of role playing and antiracist teaching in reducing student prejudice. *The Journal of Educational Research*, 86(4), 215–226.
- Mujibno, M. (2017). Implementasi Metode Role Playing Dalam Menumbuhkan Kepercayaan Diri Anak Di Tk. Al-Azhar Pagendingan. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 1(1), 42–54.
- 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), 1–7.

- O'brien, J., & Roseberry, W. (1991). Golden ages, dark ages. *Imagining the Past in Anthropology and History*.
- Poy, R., & García, M. (2019). Wizards, elves and orcs going to high school: How role-playing video games can improve academic performance through visual learning techniques. *Education for Information*, 35(3), 305–318.
- Suminah, E., Siantayani, Y., Paramitha, D., Ritayanti, U., & Nugraha, A. (2015). *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan kepercayaan diri siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2).
- Utami, R. W. T., Hanafi, M., & Kriswoyo, P. G. (2017). Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan percaya diri pada anak usia pra sekolah (4-5 tahun) di pendidikan anak usia dini insan harapan klaten. *Jurnal Keperawatan Soedirman*, 12(2), 84–92.
- Vandini, I. (2016). Peran kepercayaan diri terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(3).