



Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi untuk Meningkatkan Kemandirian dan Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al Muttaqin Desa Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur

Selvi Lestari¹, Weni Kurniawati², Eca Gesang Mentari³

¹Universitas Islam An Nur Lampung

²Universitas Islam An Nur Lampung

³Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

Metode Bermain Peran, Profesi, Kemandirian Anak dan Rasa Percaya Diri

*Correspondence Address:

Selvilestari@admin.paud.belajar.id

Abstract: 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. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian disini adalah guru. Alat pengumpul data menggunakan Interview, Dokumentasi, Observasi, dan Analisa data. Hasil penelitian maka dapat disimpulkan kemandirian anak di Tk Al Muttaqin Desa Mataram Baru Kabupaten Lampung Timur dilakukan melalui 1. Pendekatan dengan keteladanan, karena guru adalah contoh terbaik dalam pandangan anak yang akan ditirunya dalam perbuatannya, 2. Pendekatan dengan pembiasaan, guru mengajak anak agar terbiasa melakukan kegiatan seperti, anak melakukan cuci tangan. 3. Pembentukan dengan pembiasaan guru selalu menasehati anak agar melakukan kegiatannya sendiri tanpa bantuan guru, dan 4. Pendekatan dengan bermain peran, guru telah mensetting tempat bermain seperti pasar, dalam kegiatan sehari-hari.

INTRODUCTION

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditunjukkan dari anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan melalui jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan pendidikan yang lebih lanjut.

Dalam sistem pendidikan Nasional dijelaskan bahwa "Pendidikan Nasional

berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab. Peran orang tua menjadi suatu hal yang penting untuk diperhatikan dalam pengembangan emosianak usia dini. Hal

tersebut dikarenakan tidak semua orangtua memahami pentingnya perkembangan emosi pada anak usia dini (Wijayanto 2020).

Solusi dari permasalahan peningkatan mutu adalah dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas sarana dan prasarana, dan peningkatan kualitas guru. didalam pendidikan manajemen kepala madrasah sangat berperan penting untuk mencapai kemajuan organisasi madrasah Yang berkaitan dengan kepuasan, motivasi, dan produktivitas mempunyai peran dalam perilaku sebuah organisasi merupakan teori Manajemen (Sa'diyah, Warisno, and Hidayah 2021).

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. Dari berbagai karakteristik yang perlu dikembangkan salah satunya yang penting untuk distimulasi adalah kemandirian. Kemandirian adalah hal atau keadaan dapat berdiri sendiri tanpa tergantung pada orang lain. Anak yang sudah dapat dikatakan mandiri, apabila melakukan kegiatan dengan tidak dibantu oleh guru atau orang lain. Salah satu kegiatan yang dapat menstimulasi kemandirian anak adalah dengan bermain. Bermain peran adalah model bermain yang mengarah pada pembentukan kemampuan diri untuk hidup mandiri, memilih sendiri dan berbuat atas kemauan dalam diri sendiri (Sitti Aisyah, Abd. Munir, and Arsyad Said 2021).

Dengan bermain peran anak diharapkan dapat mengembangkan kemampuan sosial dalam bersikap pada lingkungannya. Kondisi saat ini yang terjadi adalah masih banyak anak yang belum muncul kemandiriannya. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor yaitu orangtua yang terlalu sayang dan memanjakan anak-anaknya, semua

kemauan dan keinginan anak selalu di turuti, selalu membantu jika anak tidak mampu mengerjakan kegiatan. Pada dasarnya sikap orangtua ini menunjukkan sikap sayang tetapi berlebihan. Hal seperti ini yang akan membuat kemandirian anak tidak muncul (Maryam 2019).

Istilah media pendidikan memiliki beberapa pengertian yang luas dan secara sempit. Adapun yang secara luas media pendidikan adalah setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Adapun pengertian secara sempit media pendidikan adalah sarana nonpersonal (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan (Kurniawati 2019).

PAUD adalah satuan pendidikan yang menjadi lembaga pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun. Merupakan satuan pendidikan yang di selenggarakan guna memberikan rangsangan bagi perkembangan anak dan menyiapkan serta mengarahkan potensi emas anak sebagai generasi penerus bangsa. Serta dijadikan lingkungan terdekat bagi anak dalam mempersiapkan aspek perkembangan optimal. Maka peran satuan pendidikan PAUD diharapkan dapat mempersiapkan generasi masa yang akan datang lebih optimal dan cemerlang. Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi 'PAUD sampai dengan usia enam tahun merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar'. Pada Bab 1 ayat 14 ditegaskan bahwa pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya (Nikmah, Izzati, and Darminto 2022).

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau prosedur yang di tempuh pendidik dalam mengelola pembelajaran yang efektif dan efisien. Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Ahli psikologi Gordon & Browne menyatakan bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan (Fitri Martianawati 2017).

Dengan kemandirian ini seorang anak akan mampu untuk menentukan pilihan yang ia anggap benar, selain itu ia berani memutuskan pilihannya dan bertanggung jawab atas resiko dan konsekwensi yang diakibatkan dari pilihannya tersebut, dari memilih perlengkapan belajar yang ingin digunakannya, memilih teman bermain, sampai hal-hal yang relatif lebih rumit dan menyertakan konsekwensi-konsekwensi tertentu yang lebih serius (Putri, Bachtiar, and Asti 2020). Menjelaskan bahwa tumbuhnya kemandirian pada anak-anak bersamaan dengan munculnya rasa takut (khawatir) dalam berbagai bentuk dan intensitasnya yang berbeda-beda. Rasa takut dalam takarannya yang wajar dapat berfungsi sebagai 'emosi perlindungan' (*protective emotion*) bagi anak-anak, yang memungkinkannya mengetahui kapan waktunya meminta perlindungan kepada orang dewasa atau orang tuanya (Nurnaningsih and Mansoer 2019).

Bagi anak-anak usia dini, latihan kemandirian ini bisa dilakukan dengan cara melibatkan anak dalam kegiatan praktis sehari-hari di sekolah, seperti menyusun bangku belajar sendiri, memakai sepatu, dapat merapihkan tempat belajar, tidak menangis di saat ditinggalkan orangtuanya saat belajar,

menyelesaikan tugas yang diberikan walau apa adanya. , melatih anak untuk membersihkan kamar tidurnya sendiri, melatih anak buang air kecil sendiri, melatih anak menyuap makanannya sendiri, melatih anak untuk naik dan turun tangga sendiri, dan sebagainya (Puspita and Novianti 2017).

Hal ini kenapa perlu diajarkan kemandirian dengan menumbuhkan percaya diri pada anak. anak, secara hakiki perkembangan kemandirian seseorang merupakan adalah perkembangan hakikat ekstensi manusi diri dengan menumbuhkan percaya diri, Perbuatan yang cenderung individual (mandiri), tanpa bantuan dan pertolongan dari orang lain (Putri, Bachtiar, and Asti 2020). Kemandirian identik dengan kedewasaan, berbuat sesuatu tidak harus ditentukan atau diarahkan sepenuhnya oleh orang lain Untuk itu disini guru sebagai pengganti orang tua di rumah berupaya untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada anak.

THEORETICAL SUPPORT

Kemampuan bisa juga disebut sebagai potensi yang dikembangkan dan di asah menjadi lebih baik dari waktu ke waktu. Berasal dari kata mampu yang bermakna kuasa, bisa, sanggup, dapat dalam melakukan sesuatu. Menurut akhmad sudrajat, kemampuan adalah kecakapan yang dimiliki setiap individu dalam melakukan suatu tindakan.

Kemandirian anak adalah sikap yang dilakukan atas dasar keberanian seseorang terhadap situasi yang mereka hadapi sehari-hari. Pada anak usia dini dengan menanamkan kemandirian akan menghindarkan anak dari sifat ketergantungan pada orang lain. Terpenting dalam menumbuhkan keberanian anak dilakukan dengan memberikan motivasi pada anak untuk terus mengetahui pengetahuan-

pengetahuan baru melalui pengawasan orang lain (Windi Sugiarti 2022).

Metode pembelajaran adalah suatu cara atau prosedur yang di tempuh pendidik dalam mengelola pembelajaran yang efektif dan efisien. Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Ahli psikologi Gordon & Browne menyatakan bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan (Halifah 2020).

Menurut Shafel & Shafel (Ilvina 2021), bermain peran adalah metode pemecahan masalah dalam kelompok yang memungkinkan anak menggali masalah manusia, di respon secara spontan dan di ikuti diskusi terarah. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara atau strategi anak dalam bermain. Yang di tuntutan untuk merasakan, berfikir, dan kemudian bertindak untuk membuat keputusan dari berbagai sudut kemungkinan untuk mandiri.

Nilai-nilai yang terkandung dalam bermain peran adalah: (a) memberikan kepuasan psikis maupun psikologis dalam diri anak, melatih dan mengembangkan tingkat kemampuan komunikasi verbal (perilaku/tindakan) maupun non verbal (komunikasi verbal); (b) mengembangkan tingkat intelegensi dan stabilitas emosional anak; (c) mencegah terjadinya penyimpangan karakter, stress, dan gangguan kejiwaan lain yang disebabkan tekanan mental; (d) mengasah dan meningkatkan kepekaan nilai-nilai luhur kemanusiaan; (e) meletakkan dasar-dasar pendewasaan diri dengan benar secara alami, betahap dan berkelanjutan (Nurnaningsih and Mansoer 2019).

Pada kehidupan nyata, ketika individu diharapkan pada situasi tertentu maka individu akan merasakan (feel),

berfikir (think), dan bertindak (act). Yaitu untuk membuat keputusan dari berbagai sudut kemungkinan. Bermain peran itu meliputi delapan tahapan yaitu: menyiapkan penonton, menyiapkan panggung, bermain peran, membicarakan isi tema dan evaluasi, bermain peran kembali, berbagi pengalaman, dan generalisasi.

Dilihat dari tahapan menurut Piaget, anak usia Raudlatul Athfal (RA) berada pada tahapan praoperasional, yaitu tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Melalui kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal.

Menurut para ahli, pada usia dini terjadi beberapa periode perkembangan. Pada setiap tahap perkembangan, seorang anak secara umum akan memperlihatkan ciri-ciri khusus atau karakteristik tertentu yang hampir sama. Periode perkembangan seorang anak terdiri empat tahap.

Ciri yang menonjol pada anak usia ini adalah anak mempunyai sifat berpetualang (*adventurousness*) yang kuat. Anak banyak memperhatikan, membicarakan atau bertanya tentang apa yang sempat ia lihat atau didengarnya. Minatnya yang kuat untuk mengobservasi lingkungan benda-benda di sekitarnya membuat anak senang bepergian sendiri untuk mengadakan eksplorasi terhadap lingkungan disekitarnya sendiri.

Menurut (Priyanti 2022) ada beberapa ciri anak yang mandiri menurut ukuran anak usia dini, diantaranya adalah Anak dapat melakukan segala aktifitasnya secara sendiri meskipun tetap dengan pengawasan orang dewasa. Anak dapat membuat keputusan dan pilihan sesuai dengan pandangan untuk sendiri diperolehnya dari melihat perilaku atau

perbuatan orang-orang disekitarnya. Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain tanpa perlu ditemani orang tua. Anak dapat mengontrol emosinya bahkan dapat berempati terhadap orang lain (Dariah 2018).

Berdasarkan definisi atau pengertian metode yang dikembangkan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa metode merupakan suatu cara strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri anak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bermain peran juga main simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi, dan bermain drama, sangat penting untuk perkembangan kemandirian anak usia tiga sampai dengan enam tahun. Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi (Sari 2020).

Menurut Moeslichtoen bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu dengan menggunakan bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu dan binatang tertentu yang di dalam dunia nyata tidak dilakukan (Anggraini and Putri 2019). Menurut Syaiful Sagala bermain peran adalah suatu metode pengajaran yang dalam pelaksanaannya peserta didik akan mendapatkan tugas dari guru untuk mendratisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problema agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dalam situasi sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan pembelajaran di mana anak memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda-benda tertentu dalam situasi sosial yang mengandung suatu problema agar peserta didik mampu memecahkan permasalahan yang muncul.

METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen. Rancangan eksperimen yang digunakan adalah nonequivalent control group. 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 experimental design yang sulit dilaksanakan yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Subyek penelitian pada riset ini adalah anak taman kanak-kanak usia 5-6 tahun (kelompok B) Tk Al Muttaqin. Subyek penelitiannya yaitu anak kelompok B di Tk Al Muttaqin Tanggamus, 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 Al Muttaqin Tanggamus. Riset ini dilakukan di semester II tahun ajaran 2020-2021. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui dua teknik, yakni; Teknik observasi kemandirian anak dengan cara memberikan tanda (\surd) pada kolom skor (1,2,3,4) sesuai dengan kriteria. Teknik 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.

Instrument penelitian dimaksudkan sebagai alat dari teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik 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 peneliti 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 nonparametrik) akan dilakukan uji asumsi terlebih dahulu. Bila asumsi parametrik terpenuhi, maka akan digunakan pendekatan parametrik dengan rumus uji sampel independen. Sedangkan bila asumsi parametrik tidak terpenuhi maka digunakan pendekatan non parametrik dengan rumus uji Wilcoxon.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis maka data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis terlebih dahulu dengan uji asumsi (Uji asumsi digunakan sebelum dilakukan pengujian hipotesis) uji asumsi meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, adapun penjelasannya 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 diambil dari suatu Populasi, apabila kedua kelompok mempunyai varian yang sama maka kelompok tersebut dapat dikatakan homogeny. 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.

RESULT AND DISCUSSION

Upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kemandirian anak dengan bermain peran yang lebih dikenal dengan istilah bermain pura-pura ataupun khayalan. Bermain peran yang bersifat makro dilakukan secara terstruktur dengan umumnya mengangkat tema besar telah ditentukan guru, misalnya bermain peran dengan tema “pasar-pasaran”. Guru telah mendisplay atau mensetting tempat bermain.

Kondisi perilaku anak-anak yang sekolah di Tk Al Muttaqin Tanggamus pun berbeda-beda. Ada anak yang sulit menyukai situasi, teman dan lingkungan baru disekolahnya, ada yang mudah marah atau kesal, dan sulit dialihkan perhatiannya, sering mendorong, memukul dan berkelahi dengan teman-temannya. Selain itu juga ada anak pandai bergaul, memiliki rasa percaya diri yang tinggi, bersikap ceria, tetapi ada juga anak yang tidak suka bergaul dengan teman-temannya, memiliki rasa takut yang, tidak berani berbicara dengan guru atau orang lain.

Kondisi semacam ini dapat dilihat pada saat kegiatan belajar mengajar, dan juga pada saat jam istirahat, anak yang memiliki perilaku yang kurang baik biasanya akan muncul seperti suka mengganggu, berkelahi dengan teman-

temannya maka kebiasaan ini akan muncul. Begitu pula dengan anak yang sulit beradaptasi dengan sekolah maka kegiatannya hanya diam saja, akan tetapi berbeda dengan anak yang ceria, mudah bergaul, percaya diri maka mereka akan asik bermain dengan temannya.

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 (B1 = 15 anak, B2 = 15 anak) dan kelas kontrol (B3 = 15 anak, B4 = 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.

Berdasarkan data 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.

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.

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 mondar-mandir, menumbuhkan sosialisasi dan kerjasama. 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 bersimpati kepada orang lain. Vigotsky 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.

Pada analisis hasil pengujian 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 Al Muttaqin Tanggamus”. Sudah terbukti. Manfaat bermain peran Role-playing 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. Peneliti 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.

CONCLUSION

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 Al Muttaqin Tanggamus” Sudah diterima. Dengan kata lain bahwa permainan peran yang diterapkan efektif meningkatkan/ mengembangkan kemandirian dan rasa percaya diri anak.

REFERENCES

- Anggraini, Wardah, and Anggi Darma Putri. 2019. “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.” *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development* 1 (2): 104–14. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>.
- Dariah, Neneng. 2018. “PERAN ORANG TUA DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN PERAN (Study Kasus di Kelompok Bermain Al-Munawar).” *Comm-Edu (Community Education Journal)* 1 (3): 154. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v1i3.1592>.
- Fitri Martianawati. 2017. “PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KEMANDIRIAN ANAK KELOMPOK B DI TK MANDIRI PEDURUNGAN SEMARANG.”
- Halifah, Syarifah. 2020. “Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak” 4 (3).
- Ilvina. 2021. “UPAYA GURU MENGEMBANGKAN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI DI TK KARUNIA CERIA SUKABUMI.”
- Kurniawati, Weni. 2019. “MEDIA PENDIDIKAN DALAM

- PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM” 2 (02).
- Maryam, Siti. 2019. “Meningkatkan Kemandirian Anak Menggunakan Metode Bermain Peran pada Kelompok A TK PGRI Jatisela.”
- Nikmah, Faziadatun, Umi Anugerah Izzati, and Eko Darminto. 2022. “Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama* 8 (1): 295–308. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.487>.
- Nurnaningsih, Syarifah, and Zahрати Mansoer. 2019a. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kemandirian melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia Dini.”
- . 2019b. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kemandirian melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia Dini.”
- Priyanti, Nina Yuminar. 2022. “Upaya meningkatkan Kemandirian Anak melalui Metode Bermain Peran pada Kelompok B di TK Khulafaur Rasyidin.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8 (4). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.4034>.
- Puspita, Laila, and Ratika Novianti. 2017. “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN RECIPROCAL TEACHING DENGAN TEKNIK MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN METAKOGNISI DAN AFEKTIF PADA KONSEP SISTEM SIRKULASI KELAS XI IPA DI SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG.” *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi* 8 (1): 78–90. <https://doi.org/10.24042/biosf.v8i1.1265>.
- Putri, Nur Rahmatika, Muhammad Yusri Bachtiar, and Andi Sri Wahyuni Asti. 2020a. “PENGARUH METODE BERMAIN PERAN MIKRO TERHADAP KEMANDIRIAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH CAMBAYA.”
- . 2020b. “PENGARUH METODE BERMAIN PERAN MIKRO TERHADAP KEMANDIRIAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH CAMBAYA.”
- Sa’diyah, Halimatus, Andi Warisno, and Nur Hidayah. 2021. “IMPLEMENTASI MANAJEMEN KEPALA MADRASAH DALAM UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI MADRASAH TSANAWIYAH HIDAYATUL MUBTADIIN DESA SIDOHARJO JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2020/202” 7 (2).
- Sari, Mala. 2020. “Pengintegrasian Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Anak Usia Dini” 4.
- Sitti Aisyah, Abd. Munir, and Arsyad Said. 2021. “Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Kelompok A TK Alkhairaat Balongga Kecamatan Dolo Selatan: Increasing Children Autonomy Through Role Play at Group A Children of Alkhairat Balongga Kindergarten, District of Dolo Selatan.” *Jurnal Kolaboratif Sains* 4 (3): 137–45. <https://doi.org/10.56338/jks.v4i3.1797>.
- Sugiyono. 2017. “Metode Penelitian Pendidikan. BANDUNG: Alfabeta,CV.” In *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Wijayanto, Arif. 2020. “Peran Orangtua dalam Mengembangkan

Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini.” *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 4 (1): 55–65. <https://doi.org/10.21831/diklus.v4i1.30263>.

Windi Sugiarti. 2022. “PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI DI KELOMPOK B2 RAUDHATUL ATHFAL NURUL YAQIN DESA SIMPANG SUNGAI DUREN, KECAMATAN JAMBI LUAR KOTA, KABUPATEN MUARO JAMBI.”