

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
PERKEMBANGAN *SELF CONFIDENCE* ANAK USIA 4-5
TAHUN DI TK BARONA ACEH JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

WULAN DARI

NIM. 180210078

**Mahasiswi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH, DARUSSALAM
2023 M /1445 H**

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
PERKEMBANGAN *SELF CONFIDENCE* ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI TK BARONA ACEH JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam

Oleh

**WULAN DARI
NIM. 180210078**

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Zikra Hayati, M. Pd
NIP. 198410012015032005

Pembimbing II,

Hijriati, M. Pd.I
NIP. 199107132019032013

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP PERKEMBANGAN
SELF CONFIDENCE ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK BARONA ACEH
JAYA**

SKRIPSI

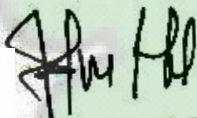
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal:

Jumat, 01 Desember 2023 M
17 Jumadil Awal 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



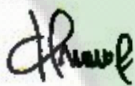
Zikra Hayati, M.Pd
NIP. 198410012015032005

Sekretaris,



Hijriati, M.Pd.I
NIP. 199107132019032013

Penguji I,



Rani Puspa Juwita, M.Pd
NIP. 199006182019032016

Penguji II,



Munawwarah, S.Pd.I, M.Pd
NIP. 199312092019032021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Danzalem Banda Aceh



Prof. Safrul Muhsin, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19730102 199703 1 003

16

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wulan Dari
NIM : 180210078
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Perkembangan Self Confidence Anak Usia 4-5 Tahun di TK Barona Aceh Jaya

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak manipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 4 November 2023

Yang Menyatakan,



Wulan Dari
NIM. 180210078

ABSTRAK

Nama : Wulan Dari
NIM : 180210078
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PIAUD
Judul : Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Perkembangan Self Confidence Anak Usia 4-5 Tahun di TK Barona Aceh Jaya
Tanggal Sidang : 1 Desember 2023
Tebal Skripsi : 68 Halaman
Pembimbing I : Zikra Hayati, M.Pd
Pembimbing II : Hijriati, M. Pd.I
Kata Kunci : *Metode Role Playing, self confidence, AUD*

Role playing adalah salah satu metode pembelajaran pada anak usia dini yang sering digunakan dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode *role playing* adalah jenis aktivitas anak usia dini dalam memerankan peran yang dilakoni oleh anak sesuai dengan tema yang diangkat dalam pembelajaran. Pada TK Barona Aceh Jaya ditemukannya permasalahan perkembangan *self confidence* anak yang belum berkembang seperti anak tidak berani tampil depan kelas, anak tidak berani komunikasi dengan teman sebaya dan gurunya, anak tidak berani mendeskripsikan hasil karyanya di depan kelas. Untuk itu peneliti bertujuan melakukan penelitian untuk mengembangkan *self confidence* anak TK Barona Aceh Jaya melalui metode *role playing* di TK Barona. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-eksperimental*. Populasi pada penelitian ini kelas A dan sampel penelitian yaitu memakai sampel total yang berjumlah 8 orang peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap perkembangan *self confidence* anak usia 4-5 tahun di TK Barona Aceh Jaya melalui hasil penelitian membuktikan bahwa hasil uji normalitas mendapatkan hasil normal lebih besar dari $>0,05$ dan uji hipotesis dengan jenis uji *one Sampel T- Test* diperoleh nilai $0,001 < 0,05$ artinya H_a diterima dan H_o ditolak maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan *self confidence* anak usia 4-5 tahun di TK Barona Aceh Jaya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya yang sangat besar, sehingga penulis dengan kondisi sehat Sentosa dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Perkembangan *Self Cofidence* Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Barona Desa Tanoh Mayang Kec. Teunom Kab. Aceh Jaya”** dengan sebaik mungkin.

Shalawat serta salam penulis sanjungkan kepada baginda nabi besar Muhammad SAW yang telah memberikan umat islam dari alam jahiliyah kealam islamiah dan nikmatnya mempelajari ilmu pengetahuan.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari arahan dan bimbingan pihak terkait yang telah memberikan masukan dan bimbingan yang sangat baik agar penulisan skripsi ini bisa diselesaikan. Maka dari itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A, M.Ed., Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S. Ag, MA. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Ibu Zikra Hayati, M.Pd. Selaku Pembimbing I yang berperan penting dalam penyelesaian skripsi ini dalam membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini bisa selesai dengan baik.

4. Ibu Hijriati, M.Pd. I, selaku pembimbing II yang mengarahkan, membimbing dan memberikan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu Dosen, para Asisten, karyawan-karyawan dan semua bagian akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis selama ini.
6. Ibu Rohani, S.Pd. selaku kepala sekolah TK Barona Aceh Jaya beserta dewan guru yang telah banyak membantu peneliti dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi.
7. Ibu ayah tercinta dan keluarga besar.

Penulis menyadari, ada banyak sekali kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Baik dari teknik penulisan, tata bahasa dan lain sebagainya. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun agar penulis bisa membuat tulisan yang lebih baik kedepannya.

Banda Aceh, 21 November 2023
Penulis,

Wulan Dari
NIM. 180210078

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PENGESAHAN KEASLIAN	
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Defenisi Operasional	6
F. Hipotesis penelitian	8
BAB II: LANDASAN TEORI	
A. Metode <i>Role Playing</i>	9
1. Pengertian Metode <i>Role Playing</i>	9
2. Jenis-jenis <i>Role Playing</i>	10
3. Manfaat <i>Role Playing</i>	11
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Role Playing</i>	12
5. Langkah Langkah <i>Role Playing</i>	14
B. Percaya Diri (<i>Self Confidence</i>)	15
1. Pengertian Percaya Diri (<i>Self Confidence</i>).....	15
2. Indikator Percaya Diri (<i>Self Confidence</i>) Anak Usia Dini 4-5 Tahun.....	17
3. Faktor Rendahnya Rasa Percaya Diri (<i>Self Confidence</i>) Pada Anak Usia Dini	18

4. Faktor Pembangun Rasa Percaya Diri (<i>Self Confidence</i>) Anak Usia Dini	20
5. Pengaruh <i>Role Playing</i> terhadap <i>Self Confidence</i>	21
C. Anak Usia Dini 4-5 Tahun.....	22
D. Penelitian yang Relevan	39
 BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	42
B. Populasi dan Sampel Penelitian	43
C. Teknik Pengumpulan Data.....	44
D. Instrumen Penelitian.....	45
E. Teknik Analisa Data.....	48
 BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Tempat Penelitian	34
B. Hasil Penelitian.....	35
C. Pembahasan	36
 BAB V : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	38
B. Saran	39
 DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN.....	43
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan Penelitian	43
Tabel 3.2	Sampel Anak Untuk Diteliti	43
Tabel 3.2	Kisi-kisi Lembar Observasi Indikator Rasa Percaya Diri Anak	46
Tabel 4.1	Sarana Sekolah di TK BARONA Aceh Jay	53
Tabel 4.2	Prasarana Sekolah TK BARONA Aceh Jaya.....	54
Tabel 4.3	Data keadaan Pendidik Tenaga Kependidikan TK BARONA Aceh Jay.....	54
Tabel 4.4	Data Peserta Didik TK BARONA Aceh Jaya A1 (Kelas Eksperimen)	55
Tabel 4.5	Jadwal Peneliti.....	55
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Anak pada Kelas A	56
Tabel 4.7	Hasil Penilaian Anak pada Kelas A	56
Tabel 4.8	Hasil <i>Pre Test</i>	57
Tabel 4.8	Hasil <i>Post Test</i>	58
Tabel 4.11	Hasil Uji Normalitas.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Skripsi

Lampiran 2 Surat Penelitian dari Kampus

Lampiran 3 Surat Telah Melakukan Penelitian dari Lokasi Penelitian

Lampiran 4 Lembar Validasi

Lampiran 5 Lemar Observasi

Lampiran 6 Lembar Uji T

Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 8 Biografi Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan pada jenjang pendidikan anak usia dini yang pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak (kompetensi).¹ Salah satu kompetensi pada anak usia dini adalah tercapainya perkembangan sosial emosional anak secara optimal.

Perkembangan social emosional anak usia dini merupakan proses yang terjadi secara bertahap; emosi yang kompleks seperti berkembang dari emosi yang lebih sederhana. Karakteristik pola reaksi emosional seseorang mulai berkembang pada masa bayi dan merupakan elemen dasar kepribadian. Namun demikian, seiring tumbuhnya anak, beberapa respons emosional mungkin berubah. Seorang bayi berusia 3 bulan tersenyum melihat wajah orang asing, mungkin ketika berusia 8 bulan ia akan merasa cemas akan kehadiran orang

¹ Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Deepublish, 2018), h. 44.

asing.² Salah satu bagian penting dari perkembangan social emosional yaitu rasa percaya diri anak atau *self confidence*.

Percaya diri (*Self Confidence*) adalah perilaku yang dimiliki seseorang yang mempunyai kepercayaan pada kemampuan diri sendiri sehingga mampu menghadapi segala situasi yang terjadi dengan bagus. Adanya kepercayaan diri yang baik seseorang akan memiliki rasa optimis sehingga dapat memberikan perubahan besar terhadap perkembangan kepribadiannya.³ Dari penjelasan tersebut, dijelaskan bahwa percaya diri merupakan rasa keyakinan pada anak bahwa mampu untuk menghadapi segala kemungkinan yang akan terjadi, sehingga anak akan lebih mudah untuk berkembang dan menghadapi segala kondisi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 2 Januari 2023 di TK Barona Desa Tanoh Mayang Aceh Jaya menemukan permasalahan pada saat proses belajar anak usia 4 - 5 tahun anak tidak percaya diri. Pada TK Barona Desa Tanoh Mayang Aceh Jaya tersebut anak usi 4-5 tahun perkembangan sosial emosional anak masih tergolong kurang, hal ini terlihat seperti anak kurang percaya diri dan juga kurangnya rasa ingin tahu saat ingin menampilkan tugas yang telah diberikan. Selain itu diperkuat saat belajar anak kurang berani berbicara dengan teman sebaya, guru dan orang lain,

² Tien Asmara, *Membangun Kecerdasan Emosi dan Sosial Anak Sejak Usia Dini*, (Jakarta: LINDAN BESTARI), h. 40.

³ Triyulia, Fivi, Hayani Wulandari, And Idat Muqodas. "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Self Confidence Anak Usia Dini." *Prosiding Seminar Nasional PgpauD Upi Kampus Purwakarta*. Vol. 1. No. 1. 2022.

anak belum berani bermain dengan teman sebaya, anak belum berani mendeskripsikan karya yang telah dibuat contohnya anak tidak berani menjelaskan hasil karya gambar bebas tema buah di depan kelas dengan guru dan teman sebayanya, anak belum berani menyampaikan kalimat yang tersusun dari satu atau dua kata.

Salah satu cara pendidikan dan pengajaran pada anak usia dini adalah memberikan pengajaran melalui permainan atau bermain. Metode yang cocok dalam menstimulus rasa percaya diri pada anak usia dini yaitu menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini. juga dimaksudkan untuk belajar anak. Karena memang belajarnya anak melalui aktivitas bermain. Jadi bermain bagi anak usia dini mempunyai kedudukan yang sangat penting. Banyak manfaat yang bisa diperoleh dari kegiatan bermain. Oleh karenanya, bermain tidak bisa dilepaskan dari anak usia dini. Bermain menjadi prioritas utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Selain itu, bermain dapat pula menstimulasi berbagai perkembangan anak, seperti fisik-motorik, kognitif, logika-matematika, bahasa, moral-agama, sosial-emosional, dan seni. Melalui bermain pula kreativitas anak akan terbangun dan berkembang dengan maksimal. Dalam rangka mengetahui peran penting bermain bagi perkembangan anak, berikut akan diuraikan mengenai konsep dasar bermain bagi anak usia dini, mulai dari pengertian sampai prinsip-prinsip dan

manfaat bermain bagi anak usia dini.⁴ Dari penjelasan tersebut dapat di jelaskan bermain merupakan sebuah aktivitas yang sangat erat dalam proses pembelajaran dan pengembangan aspek perkembangan pada anak. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak yaitu melalui permainan *Role Playing*.

Metode bermain peran (*Role Playing*) adalah cara untuk seseorang atau individu bertingkah laku pada kondisi tertentu untuk melakukan lakon masing-masing di sebuah permainan kelompok yang diperankan. Pada hakekatnya metode bermain peran adalah suatu langkah atau metode untuk mengekspresikan diri dengan bertindak seperti orang tertentu dalam perannya sendiri. Anak-anak mendapatkan kebebasan untuk menggunakan objek di lingkungan mereka dan membayangkan diri mereka sebagai karakter ketika mereka memainkan peran mereka. Anak-anak dapat memainkan peran seorang petani yang menggali ladangnya, kupu-kupu mengisap madu dari bunga, pohon bergerak tertiuip angin, dan sebagainya.⁵

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa *role playing* adalah metode belajar dimana seorang anak memerankan dan menghayati sebuah tokoh yang akan dibawa oleh anak tersebut. Metode bermain role merupakan permainan yang menyenangkan untuk anak dimana anak dapat bermain peran dan

⁴ Fadhillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media, 2019), h. 51.

⁵Mel Sirbarman, *Pembelajaran Petualangan dan Permainan Peran*, (Jakarta: Nusamedia, 2021), h.70.

mengekspresikan perasaannya dan dapat meningkatkan salah satu aspek kompetensi yang ada pada pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan maka perlunya upaya agar *self confidence* anak dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya melalui metode *role playing*. Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut peneliti ingin meneliti lebih lanjut dan menganalisis permasalahan tersebut melalui judul yang diangkat **“Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Perkembangan Self Cofidence Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Barona Desa Tanoh Mayang Aceh Jaya”**.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ada dalam uraian di atas adalah Apakah terdapat Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Perkembangan *Self Cofidence* Anak Usia 4-5 Tahun di TK Barona Desa Tanoh Mayang Kec. Teunom Kab. Aceh Jaya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh *Role Playing* berpengaruh terhadap perkembangan *self cconfidence* pada anak usia 4-5 tahun di TK Barona Desa Tanoh Mayang Kec.Kab Teunom.Jaya Aceh

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh *role playing* terhadap perkembangan *Self Confidence* anak usia 4-5 tahun pada satuan pendidikan AUD.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru yaitu melalui penelitian ini diharapkan penelitian ini dapat membantu guru dalam mengembangkan aspek perkembangan *self confidence* anak usia 4-5 tahun melalui metode *role playing* di TK Barona Aceh Jaya.
- b. Manfaat bagi sekolah yaitu melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah sebagai masukan dalam membantu sekolah dalam mengembangkan aspek perkembangan *self confidence* anak usia 4-5 tahun melalui metode *role playing* di TK Barona.
- c. Manfaat bagi peneliti dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat menambah pengalaman dan wawasan secara ilmiah tentang pengaruh *role playing* dalam membentuk *Self Confidence* anak usia 4-5 tahun pada desa Barona Mayang, kec. Teunom, kab. Aceh Jaya.

E. Defenisi Operasional

1. Metode *Role Playing*

Metode bermain peran adalah strategi atau metode untuk mengekspresikan diri melalui tindakan-tindakan tertentu. individu dalam perannya masing-masing. Secara sederhana, metode bermain peran adalah cara mengajar dengan mendramatisasi atau memerankan bagaimana berperilaku dalam hubungan sosial. Ini menekankan pada kehidupan nyata dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dengan memainkan peran yang relevan dengan kehidupan nyata.⁶

2. Percaya Diri (*Self Confidence*)

Percaya diri (*Self Confidence*) anak usia dini adalah kepercayaan akan kemampuan sendiri yang memadai dan menyadari kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak yang merupakan proses mandiri bagi anak usia dini dalam bentuk tingkah laku seseorang yang memiliki keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri sehingga mampu menghadapi segala situasi yang terjadi dengan baik. Adanya kepercayaan diri yang baik seseorang anak akan memiliki rasa optimis dan menghasilkan perilaku positif pada anak sehingga dapat memberikan perubahan besar terhadap perkembangan kepribadiannya.⁷ Indikator kepercayaan diri pada anak usia dini ada

⁶ Mel Silberman, *Pembelajaran Petualangan dan Permainan Peran*, (Jakarta: Nusamedia, 2021), h. 26.

⁷ Triyulia, "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Self Confidence Anak Usia Dini." *Prosiding Seminar Nasional Pgpau Upi Kampus Purwakarta*. Vol. 1. No. 1. 2022.

beberapa seperti keyakinan berkomunikasi, ketangkasan dan penampilan diri.⁸

Rasa percaya diri yang di maksud dalam penelitian ini adalah kepercayaan anak usia dini yang dikembangkan yaitu indikator self confidence anak seperti keyakinan berkomunikasi, ketangkasan dan penampilan diri.

F. Hipotesis penelitian

Hipotesis adalah pernyataan bahwa beberapa asumsi benar yang hendak dipecahkan melalui penelitian⁹. Adapun desain hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ho : Metode *role playing* tidak dapat berpengaruh terhadap perkembangan *self confidence* anak usia 4-5 tahun di TK Barona Aceh Jaya.

Ha : Metode *role playing* berpengaruh terhadap perkembangan *self confidence* anak usia 4-5 tahun di TK Barona Aceh Jaya

Dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini berdasarkan desain diatas maka hipotesis penelitian ini adalah Metode *role playing* berpengaruh terhadap perkembangan *self confidence* anak usia 4-5 tahun di TK Barona Aceh Jaya

⁸ Hapsari, Mahrita Julia. "Upaya Meningkatkan Self-Confidence Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Inkuiri Terbimbing." *Jurnal Prosiding Isbn* (2011): 978-979.

⁹ Lolang, Enos. "Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif." *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 3.3 (2014): 685-695.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode bermain peran (*Role Playing*) pada buku Hasrian Rudi yang berjudul *Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar peserta didik)* adalah metode yang diciptakan oleh George Shaftel. Metode *role playing* adalah teknik untuk orang-orang bertingkah laku dalam kondisi tertentu untuk melakukan peran masing-masing pada sebuah permainan kelompok yang memerankan peran di masyarakat.¹⁰ Metode *role playing* disebut juga teknik atau jalan untuk menunjukkan peran dengan cara bertingkah laku orang tertentu dengan posisi sendiri dengan memerankan peran masing-masing. Dengan menerima umpan balik dari guru, anak-anak dapat belajar menghargai karakteristik karakter atau objek yang dimaksud sambil mengembangkan imajinasi mereka melalui memerankan karakter atau objek tertentu.¹¹

¹⁰ Hasrian Rudi, *Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar peserta didik)*, (Medan: Umsu Press, 2023), h. 14.

¹¹ Andi Aslidah, *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*, (Sulawesi Selatan: Kaaffah Learning Center, 2018), h.59.

Anak-anak memperoleh pengalaman penting melalui kegiatan Bermain Peran, yang membantu mereka memperoleh pengetahuan dan kemampuan yang akan mereka butuhkan di masa depan. Moral, religius, perkembangan emosi, sosial, fisik, kognitif, dan bahasa semuanya akan mendapat manfaat dari pengalaman Bermain Peran.

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *Role Playing* adalah permainan dimana seorang anak digambarkan sebagai berbagai karakter atau objek dengan maksud untuk mengembangkan imajinasi dan apresiasi anak terhadap peran yang dimainkannya.

2. Jenis-jenis *Role Playing*

Secara teori *Role Playing* dapat dibedakan menjadi 2, yaitu:

a. *Role Playing* makro

Role Playing makro yaitu permainan peran dengan menggunakan ruang lingkup yang cukup besar, agar anak dapat melakonkan dengan langsung peran yang akan ditentukannya, misalnya: pilot, petani, guru, dan sebagainya.

b. *Role Playing* mikro

Anak-anak memainkan peran dalang atau sutradara dalam permainan peran, menggunakan alat permainan kecil seperti kertas atau karton

untuk membuat boneka. Anak-anak dapat memainkan banyak peran sekaligus dalam permainan peran mikro.¹²

3. Manfaat *Role Playing*

Permainan bermain peran tidak sia-sia. Anak-anak dapat belajar tentang berbagai topik perkembangan dengan berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran. Kegiatan-kegiatan tersebut juga memberikan beberapa keuntungan untuk topik yang dapat dipelajari anak. Berikut ini adalah beberapa keuntungan dari metode bermain peran untuk perkembangan anak:

- a. Dapat membangun rasa percaya diri pada anak melalui berpura-pura menjadi peran yang anak inginkan, dapat membuat anak merasakan sensasi saat menjadi karakter-karakter yang diperankan sehingga rasa percaya diri pada anak meningkat.
- b. Mengembangkan kemampuan berbahasa, dimana saat anak bermain peran anak akan berbicara layaknya karakter atau tokoh yang diperankan. Hal ini dapat memperbanyak kosa kata anak. Membantu anak mengulangi dialog yang pernah didengar dan anak menjadi percaya diri dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri, meningkatkan kreatifitas dan akal, sehingga anak mempunyai akal yang banyak untuk membangun dunia impian.

¹²Sit, Masganti, Et Al. "*Buku Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*." (2016).

- c. Memberikan kesempatan untuk menyelesaikan berbagai masalah, khususnya melatih pikiran anak untuk menemukan berbagai solusi.
- d. Membangun kemampuan sosial dan empati ketika anak sedang menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang lain, sehingga akan membuat anak dapat menghargai perasaan orang lain dan membantu menumbuhkan rasa empati.
- e. Mendorong anak-anak untuk percaya bahwa mereka dapat membayangkan apa saja, seperti bahwa mereka dapat membantu mereka mencoba untuk mencapai tujuan dan impian mereka.¹³

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain peran memiliki sejumlah manfaat untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. Anak akan meningkatkan keterampilan komunikasinya, mampu memecahkan berbagai masalah, memperoleh kepercayaan diri, memiliki kesempatan untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya, dan dapat belajar bagaimana bekerja dalam kelompok melalui permainan peran.

4. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Dalam metode *Role Playing* terdapat beberapa kelebihan dan juga kekurangan, adapun kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing* yaitu:

- a. Kelebihan *Role Playing*

¹³Andi Aslidah, *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*, (Sulawesi Selatan: Kaaffah Learning Center, 2018), h.59.

- 1) Siswa dapat melatih diri untuk memahami dan mempertahankan materi permainan. Sebagai pemain, Anda harus memahami isi cerita, terutama yang berkaitan dengan konten yang akan dimainkan. Daya ingat dan kemampuan siswa akan diperkuat dengan cara ini.
- 2) Siswa akan terbiasa mengambil alih dan memunculkan ide-ide baru. Siswa didorong untuk menyuarakan pendapatnya selama bermain berdasarkan materi dan waktu yang tersedia.
- 3) Dimungkinkan untuk mengembangkan bakat terpendam anak-anak, sehingga memungkinkan munculnya generasi seniman usia sekolah. Jika seni drama mereka diajarkan dengan baik, suatu hari mereka akan menjadi pemain yang baik.
- 4) Dalam rangka mengajarkan anak untuk menghargai karya atau hasil belajar anak lain, kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibangun seefektif mungkin.
- 5) Anak-anak memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk menerima dan berbagi tanggung jawab dengan rekan kerja.
- 6) Adalah mungkin untuk mengembangkan bahasa lisan anak-anak menjadi bahasa yang koheren yang dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain.

b. Kekurangan *Role Playing*

Berikut ini adalah kekurangan dan kekurangan metode *Role Playing*:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak melakukan role play kurang aktif.

- 2) Membutuhkan banyak waktu, baik pada saat pertunjukan maupun pada saat persiapan diperlukan untuk memahami materi pelajaran.
- 3) Saat bermain di ruang yang relatif besar, area bermain terbatas membatasi mobilitas pemain.
- 4) Suara tepuk tangan penonton dan pemain sesekali mengganggu kelas lain.¹⁴

5. Langkah Langkah *Role Playing*

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam metode Role Playing yang harus diselesaikan sebelum memulai aktivitas Role Playing:

- a. Identifikasi masalah atau materi pelajaran dan tujuan Role Playing.
- b. Instruktur memberikan gambaran tentang masalah dalam situasi bermain.
- c. Guru memilih anak-anak yang akan berpartisipasi dalam permainan peran, peran yang harus mereka mainkan, dan jumlah waktu yang diberikan kepada mereka.
- d. Instruktur mendorong anak-anak, terutama mereka yang berpartisipasi dalam permainan peran, untuk mengajukan pertanyaan.
- e. Sekelompok aktor mulai memainkan peran dalam bermain peran.
- f. Instruktur membangkitkan minat anak.

¹⁴ Rumilasari, Ni Putu Dessy, et al. "Pengaruh metode bermain peran (role playing) terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 4.2 (2016).

- g. Beberapa aktor yang mengalami kesulitan akan mendapatkan bantuan dari instruktur.
- h. Bermain peran akan dihentikan pada saat jam sibuk. Hal ini dimaksudkan agar anak-anak berpikir tentang cara memecahkan masalah permainan.
- i. Diskusikan peran yang dimainkan. Sebelum melakukan kegiatan *Role Playing*.¹⁵

B. Percaya Diri (*Self Confidence*)

1. Pengertian Percaya Diri (*Self Confidence*)

Seseorang yang memiliki keyakinan akan kemampuannya sendiri mampu mengendalikan perilakunya, memungkinkannya menghadapi segala situasi dengan tepat. Jika seseorang memiliki kepercayaan diri yang baik, ia akan optimis, yang dapat membuat perubahan besar dalam perkembangan kepribadiannya.¹⁶

Rasa percaya diri ini memegang peran penting bagi seseorang, termasuk anak usia dini, dalam bersikap dan bertindak atau dalam beraktivitas sehari - hari. Anak yang memiliki kepercayaan diri lebih berani untuk melakukan sesuatu, menentukan pilihan sesuai dengan kehendaknya sendiri, dan bertanggung jawab terhadap konsekuensi yang ditimbulkan

¹⁵Rumilasari, Ni Putu Dessy, et al. "Pengaruh metode bermain peran (role playing) terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 4.2 (2016).

¹⁶Triyulia, Fivi, Hayani Wulandari, And Idat Muqodas. "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Self Confidence Anak Usia Dini." *Prosiding Seminar Nasional Pgpau Upi Kampus Purwakarta*. Vol. 1. No. 1. 2022.

karena pilihannya. Kepercayaan diri sangat terkait dengan kemandirian anak. Dalam kasus tertentu, anak yang memiliki percaya diri yang tinggi dapat menutupi kekurangan dan kebodohan yang melekat pada dirinya. Untuk itu, dalam berbagai kesempatan sikap percaya diri perlu ditanamkan dan dipupuk sejak awal pada anak usia dini ini.¹⁷

Percaya diri adalah sikap yang menunjukkan memahami kemampuan diri dan nilai harga diri, tidak hanya di miliki orang dewasa perlu di milik oleh semua anak, hanya saja yang membedakan besar dan kecil presentasi rasa percaya diri tiap anak berbeda-beda. Rasa percaya diri anak juga di pengaruhi dengan penggunaan bahasa dalam lisan keseharian dan *body language* orang-orang terdekatnya. Apa yang dilihat, didengard dan dirasakan oleh anak secara langsung memberikan pengaruh bagi rasa percaya dirinya berani menyampaikan aspirasi dan keinginannya. Percaya diri adalah percaya pada kemampuan sendiri, mampu mengandalkan kemampuan sendiri, siswa adalah seseorang yang sedang menempuh pendidikan secara formal, siswa merupakan penerus estafet bangsa seharusnya memiliki kepercayaan diri, agar berani menyampaikan aspirasi dan keinginannya, pada proses pembelajaran jika rasa percaya diri anak rendah maka pada

¹⁷ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h. 45.

dirinya ada keraguan, keputusan menghindari kontak fisik dan memberikan alasan ketika gagal melakukan sesuatu.¹⁸

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah rasa keyakinan pada anak bahwa mampu untuk menghadapi segala kemungkinan yang akan terjadi, sehingga anak akan lebih mudah untuk berkembang dan menghadapi segala kondisi.

2. Indikator Percaya Diri (*Self Confidence*) Anak Usia Dini 4-5 Tahun

Indikator kepercayaan diri pada anak usia dini ada beberapa yaitu sebagai berikut:

a. Kemampuan Komunikasi

Tanda pertama adalah kemampuan komunikasi, yang dibuktikan dengan tindakan anak yang menunjukkan bahwa dia percaya diri dengan gerakannya dan percaya bahwa dia dapat berbicara komunikasi secara verbal kepada orang lain seperti keluarga, teman, guru dan lingkungan masyarakat.

b. Ketangkasan

Perilaku anak-anak yang cukup berani untuk mencoba menghadapi semua tantangan yang dihadirkan dan berani tampil dengan bebas di depan orang banyak merupakan indikator keberanian selanjutnya.

¹⁸ Kastanja, Johana, and Sri Watini. "Implementasi Metode Bernyanyi Asyik dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Nasional." *JIIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5.7 (2022): 2636-2639.

c. Penampilan Diri

Penampilan diri sikap positif anak yang terakhir merupakan tanda percaya diri karena anak bertindak teguh ketika dihadapkan pada kesulitan dan gigih dalam mencoba berulang kali (tanpa putus asa), menunjukkan bahwa ia mampu menyelesaikan masalah yang ada. Indikator pertama yaitu keyakinan diri dengan bentuk perilaku anak yakin dirinya bisa dalam melakukan kegiatan yang dilakukan yang diberikan dan anak yakin dengan gerakannya sehingga tidak melihat anak lain disampingnya.¹⁹

3. Faktor Rendahnya Rasa Percaya Diri (*Self Confidence*) Pada Anak Usia Dini

Potensi yang dimiliki seorang anak dalam kaitannya dengan lingkungan tempat tinggalnya merupakan landasan bagi perkembangannya secara utuh. Orang tua adalah figur penting yang berperan dalam pertumbuhan psikologis anak. Namun, ada orang tua yang tanpa menyesuaikan dengan kemampuan anak itu sendiri, meningkatkan kepercayaan diri anak mereka dengan menempatkan harapan yang tinggi pada anak. akan meningkatkan harapan orang tua terhadap anak-anak mereka melalui paksaan "tidak pada

¹⁹Irani, Indira, Dwi Nurhayati Adhani, and Dias Putri Yuniar. "Kepercayaan Diri Anak Usia 4-5 tahun yang Mengikuti Ekstrakurikuler Tari Melalui Tari Karapan Sapi." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 8.2 (2021): 34-45.

tempatnyanya", sehingga anak sering menerima kritik, mengalami ketakutan, dan merasa kecewa. Akibatnya anak kehilangan harga diri Anak dapat mengalami kehilangan rasa percaya diri yang berlangsung hingga dewasa jika hal ini dibiarkan berlanjut. Karena terdapat tahapan perkembangan yang ideal bagi anak, hal ini akan sangat mengganggu perkembangannya dalam banyak hal. Pembelajaran di PAUD yang terus menekankan keterampilan akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung, merupakan faktor lain yang dapat berkontribusi pada anak. rendahnya rasa percaya diri. Hal ini sering didapat dari cara orang tua memperlakukan anaknya, yang harus bisa membaca, menulis, dan berhitung untuk mendapatkan nilai bagus. Akibatnya, harga diri anak rendah.²⁰

Jika anak kurang percaya diri, mereka cenderung menghindari semua aktivitas yang ditawarkan, dan akibatnya, memiliki sedikit kesempatan untuk melakukan semua aktivitas. Pada umumnya lingkungan sekolah adalah tempat anak-anak yang memiliki harga diri rendah berperilaku. Anak-anak yang memiliki rasa takut bersosialisasi dengan orang lain, anak-anak yang memiliki rasa takut bermain dengan teman, dan anak-anak yang selalu menyendiri saat bertemu teman baru merupakan contoh dari Hal ini terjadi karena anak berinteraksi dengan lingkungannya karena takut tidak diterima.

²⁰Masriani, Masriani, and Dina Liana. "Optimalisasi Pengembangan Percaya Diri pada Anak Usia Dini." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5.01 (2022): 37-46.

Anak-anak dengan tingkat kepercayaan diri yang rendah dapat diidentifikasi dengan beberapa ciri, antara lain kecenderungan mereka untuk menyerah setiap saat, kecenderungan mereka untuk berpikir negatif dan pesimis, keinginan mereka untuk selalu ditenangkan dengan kalimat motivasi seperti "Ayo, kamu bisa," rasa cemas mereka yang kuat, kecenderungan mereka untuk tetap diam, dan kecenderungan mereka untuk menarik diri dari lingkungannya. Rendahnya rasa percaya diri anak disebabkan oleh kurangnya perhatian orang tua, orang tua yang sering membanding-bandingkan anaknya dengan orang lain, dan anak yang sering diejek karena alasan fisik dan lainnya.

4. Faktor Pembangun Rasa Percaya Diri (*Self Confidence*) Anak Usia Dini

Bagaimana orang tua dan anak dapat menjadi panutan yang sehat bagi anak-anaknya bukanlah fokus utama dari proses membangun rasa percaya diri. Tidak sesederhana membalikkan telapak tangan untuk mengembangkan rasa percaya diri di usia muda. bagi anak Anda untuk mengembangkan dan memperluas rasa percaya diri mereka, gunakan strategi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mereka. Bangun rumah yang aman dan mengundang, dan ajari anak kemandirian sejak usia muda. Dorong mereka untuk membawa mereka keluar dari masa kecil mereka untuk bertemu orang baru sehingga mereka bisa terbiasa bertemu orang baru. Buat pernyataan positif tentang semua aktivitas yang dilakukan anak Anda.

Untuk membangun kepercayaan diri, anak-anak tumbuh dengan menyesuaikan kebiasaan dan upaya mereka, serta keterampilan mereka dan mendapatkan pengalaman mereka sendiri. Anak juga membutuhkan panutan yang baik sebagai panutan dalam mengembangkan sikap dan perilaku.²¹

6. Pengaruh *Role Playing* terhadap *Self Confidence*

Metode bermain peran merupakan suatu cara yang digunakan untuk meniru cara bertingkah laku seseorang dalam sebuah drama. Tingkah laku yang ditekankan dalam metode bermain peran, kaitannya dengan hubungan sosial. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sania menyatakan bahwa metode bermain peran mendayagunakan pengaruh kinestetik atau gerakan, sebab subjek di-minta untuk melakukan suatu peranan tertentu. Bermain Peran pada Anak Usia Dini adalah perkembangan sosial dan emosi merupakan suatu proses pemerolehan kemampuan untuk berperilaku yang sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri seseorang anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio emosional, lewat kegiatan yang

²¹Utami, Rafida Wahyu Tri, Mohammad Hanafi, and PramonoGiriKriswoyo. "Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan percaya diri pada anak usia prasekolah (4-5 tahun) di pendidikananakusidiiniinsanharapanklaten." *Jurnal Keperawatan Soedirman* 12.2 (2017): 84-92.

menyenangkan dan sesuai dengan tuntutan dan harapan-harapan sosial yang berlaku di masyarakat.²²

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain role playing memiliki pengaruh terhadap aspek perkembangan social emosional anak pada bagian percaya diri anak atau *self confidence*. Melalui *role playing* dapat menstimulus perkembangan percaya diri anak melalui aktivitas-aktivitas permainan yang terdapat pada *role playing* tersebut.

C. Anak Usia Dini 4 – 5 Tahun

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak menjadi siap dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui jalur Pendidikan formal, nonformal dan atau informal. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini pada

²² Sannia, Attra Sannia, and Delfi Eliza Eliza. "Pengaruh Macro Role Play Terhadap Self Confident Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pembina 01 Linggo Sari Baganti." *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD* 9.2 (2022): 162-172.

jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.²³

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangannya dengan baik.

²³ Mohammad Darajat, *Mengembangkan Karakter Kebangsaan Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Deepublish, 2022), h. 27.

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosioemosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.²⁴

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Karakteristik anak usia dini antara lain; a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) merupakan pribadi yang unik, c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa paling potensial untuk belajar, e) menunjukkan sikap egosentris, f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g) sebagai bagian dari makhluk sosial, penjelasannya adalah sebagai berikut. Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa

²⁴ Dek Ngurah, *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Penerbit NEM, 2021), h. 36.

yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya.

Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak. Anak usia dini suka berfantasi dan berimajinasi. Hal ini penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya. Anak usia dini suka membayangkan dan mengembangkan suatu hal melebihi kondisi yang nyata. Salah satu khayalan anak misalnya kardus, dapat dijadikan anak sebagai mobil-mobilan. Rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali hal-hal yang biasa membuatnya senang.

Sering merasa bosan dengan satu kegiatan saja. Bahkan anak mudah sekali mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang dianggapnya lebih menarik. Anak yang egosentris biasanya lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dan tindakannya yang bertujuan untuk menguntungkan dirinya, misalnya anak masih suka berebut mainan dan menangis ketika keinginannya tidak dipenuhi. Anak sering bermain dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya. Melalui bermain ini anak belajar bersosialisasi. Apabila anak belum dapat beradaptasi dengan teman lingkungannya, maka anak akan di jauhi oleh teman-temannya.

Dengan begitu anak akan belajar menyesuaikan diri dan anak akan mengerti bahwa dia membutuhkan orang lain di sekitarnya.

Pendidik perlu memahami karakteristik anak untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Pendidik dapat memberikan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak. Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut.

- 1) Usia 0–1 tahun Perkembangan fisik pada masa bayi mengalami pertumbuhan yang paling cepat dibanding dengan usia selanjutnya karena kemampuan dan keterampilan dasar dipelajari pada usia ini. Kemampuan dan keterampilan dasar tersebut merupakan modal bagi anak untuk proses perkembangan selanjutnya. Karakteristik anak usia bayi adalah sebagai berikut:
 - a) Keterampilan motorik antara lain anak mulai berguling, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan,
 - b) Keterampilan menggunakan panca indera yaitu anak melihat atau mengamati, meraba, mendengar, mencium, dan mengecap dengan memasukkan setiap benda ke mulut,
 - c) Komunikasi sosial anak yaitu komunikasi dari orang dewasa akan mendorong dan memperluas respon verbal dan non verbal bayi.
- 2) Anak Usia 2–3 tahun Usia ini anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat pada perkembangan fisiknya. Karakteristik yang dilalui anak usia 2-3 tahun antara lain:

- a) Anak sangat aktif untuk mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Eksplorasi yang dilakukan anak terhadap benda yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif,
 - b) Anak mulai belajar mengembangkan kemampuan berbahasa yaitu dengan bercelotoh. Anak belajar berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran,
 - c) Anak belajar mengembangkan emosi yang didasarkan pada faktor lingkungan karena emosi lebih banyak ditemui pada lingkungan.
- 3) Anak usia 4–6 tahun Anak pada usia ini kebanyakan sudah memasuki Taman Kanak-kanak. Karakteristik anak 4-6 tahun adalah:
- a) Perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan sehingga dapat membantu mengembangkan otot-otot anak,
 - b) Perkembangan bahasa semakin baik anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya,
 - c) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat ditunjukkan dengan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Anak sering bertanya tentang apa yang dilihatnya,
 - d) Bentuk permainan anak masih bersifat individu walaupun dilakukan anak secara bersama-sama.
- 4) Anak usia 7–8 tahun Karakteristik anak usia 7-8 tahun adalah:

- a) Dalam perkembangan kognitif, anak mampu berpikir secara analisis dan sintesis, deduktif dan induktif (mampu berpikir bagian per bagian),
- b) Perkembangan sosial, anak mulai ingin melepaskan diri dari orangtuanya. Anak sering bermain di luar rumah bergaul dengan teman sebayanya,
- c) Anak mulai menyukai permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi,
- d) Perkembangan emosi anak mulai berbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak.

Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada. Sedangkan karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut: a) egosentris, b) memiliki curiosity yang tinggi, c) makhluk sosial, d) the unique person, e) kaya dengan fantasi, f) daya konsentrasi yang pendek, g) masa belajar yang paling potensial. Egosentris adalah salah satu sifat seorang anak dalam melihat dan memahami sesuatu cenderung dari sudut pandang dan kepentingan diri sendiri. Anak mengira bahwa semuanya penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Melalui interaksi dengan orang lain anak membangun konsep diri sehingga anak dikatakan sebagai makhluk sosial. Anak memiliki daya imajinasi yang berkembang melebihi

apa yang dilihatnya. Anak juga memiliki daya perhatian yang pendek kecuali terhadap hal-hal yang bersifat menyenangkan bagi anak. Berbagai perbedaan yang dimiliki anak penanganan yang berbeda mendorong pada setiap anak. Pada masa belajar yang potensial ini, anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang dengan cepat.

Anak usia dini merupakan masa peka dalam berbagai aspek perkembangan yaitu masa awal pengembangan kemampuan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, serta kognitif. Anak memiliki 4 tingkat perkembangan kognitif yaitu tahapan sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Dalam tahap sensori motorik (0-2 tahun), anak mengembangkan kemampuannya untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan dengan gerakan dan tindakan fisik. Anak lebih banyak menggunakan gerak refleks dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

Pada perkembangan pra operasional, proses berpikir anak mulai lebih jelas dan menyimpulkan sebuah benda atau kejadian walaupun itu semua berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Pada tahap operasional konkrit, anak sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkrit dan dapat memahami suatu pernyataan, mengklasifikasikan serta mengurutkan. Pada tahap operasional formal, pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan

kejadian di depan matanya. Pikiran anak terbebas dari kejadian langsung. Dilihat dari perkembangan kognitif, anak usia dini berada pada tahap pra operasional. Anak mulai proses berpikir yang lebih jelas dan menyimpulkan sebuah benda atau kejadian walaupun itu semua berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya. Anak mampu mempertimbangkan tentang besar, jumlah, bentuk dan benda-benda melalui pengalaman konkret. Kemampuan berfikir ini berada saat anak sedang bermain.²⁵

3. Prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Beberapa prinsip perkembangan anak usia dini yaitu sebagai berikut: Aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif satu sama lain saling terkait secara erat. Perkembangan anak tersebut terjadi dalam suatu urutan yang berlangsung dengan rentang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi. Perkembangan berlangsung ke arah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang lebih meningkat. Pengalaman pertama anak memiliki pengaruh kumulatif dan tertunda terhadap perkembangan anak.

Perkembangan dan belajar dapat terjadi karena dipengaruhi oleh konteks sosial dan kultural yang merupakan hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial tempat anak

²⁵ Fina, *Perkembangan Motorik AUD*, (Jakarta: Guepedia, 2021), h. 31.

tinggal. Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan ketika mereka mengalami tantangan. Sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta merefleksikan perkembangan anak yaitu dengan bermain. Melalui bermain anak memiliki kesempatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya sehingga anak disebut dengan pembelajar aktif. Anak akan berkembang dan belajar dengan baik apabila berada dalam suatu konteks komunitas yang aman (fisik dan psikologi), menghargai, memenuhi kebutuhan-kebutuhan fisiknya, dan aman secara psikologis.

Anak menunjukkan cara belajar yang berbeda untuk mengetahui dan belajar tentang suatu hal yang kemudian mempresentasikan apa yang mereka tahu dengan cara mereka sendiri. Dari berbagai uraian, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip anak usia dini adalah anak merupakan pembelajar aktif. Perkembangan dan belajar anak merupakan interaksi anak dengan lingkungan antara lain melalui bermain. Bermain itu sendiri merupakan sarana bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Melalui bermain anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh sehingga perkembangan anak akan mengalami percepatan.²⁶

²⁶ Ni Luh, *Stimulus Perkembangan Agama dan Moral Anak Usia Dini*, (Jakarta: Jakad Media Publishing, 2020), h. 18.

4. Macam-macam Perkembangan Anak Usia Dini

a. Perkembangan fisik

Perkembangan fisik/motorik akan mempengaruhi kehidupan anak baik secara langsung ataupun tidak langsung. Hurlock menambahkan bahwa secara langsung, perkembangan fisik akan menentukan kemampuan dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak memandang dirinya sendiri dan orang lain. Perkembangan fisik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus, yang selanjutnya lebih disebut dengan motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar berhubungan dengan gerakan dasar yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul dan menarik. Sedangkan motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggunting, mengancingkan baju dan mengikat tali sepatu. Berk menyatakan bahwa anak usia lima tahun memiliki banyak tenaga seperti anak usia empat tahun, tetapi keterampilan gerak motorik halus maupun kasar sudah mulai terarah dan terfokus

Keterampilan gerak motorik menjadi lebih diperhalus dan keterampilan gerak motorik kasar menjadi lebih gesit dan serasi. Pada usia kanak-kanak 4-6 tahun, keterampilan dalam menggunakan otot tangan dan otot kaki sudah mulai berfungsi. Keterampilan yang

berhubungan dengan tangan adalah kemampuan memasukan sendok kedalam mulut, menyisir rambut, mengikat tali sepatu sendiri, mengancingkan baju, melempar dan menangkap bola, menggunting, menggores pensil atau krayon, melipat kertas, membentuk dengan lilin serta mengecat gambar dalam pola tertentu. Dari kajian tentang perkembangan fisik-motorik diatas dapat diketahui bahwa pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B) otot kasar dan otot halus anak sudah berkembang. Anak memiliki banyak tenaga untuk melakukan kegiatan dan umumnya mereka sangat aktif. Anak sudah dapat melakukan gerakan yang terkordinasi. Keterampilan yang menggunakan otot kaki dan tangan sudah berkembang dengan baik. Anak sudah dapat menggunakan tanganya untuk menggoreskan pensil atau krayon sehingga anak dapat membuat gambar yang diinginkanya. Gambar karya anak tersebut akan digunakan dalam rangka peningkatan kemampuan bicara anak.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Keat menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berfikir dan mengerti. Proses mental yang dimaksud adalah proses pengolahan informasi yang menjangkau kegiatan kognisi,

intelegensi, belajar, pemecahan masalah dan pembentukan konsep. Hal ini juga menjangkau kreativitas, imajinasi dan ingatan. Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas. Anak mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa anak sudah sistematis, anak dapat melakukan permainan simbolis. Namun, pada tahap ini anak masih egosentris. Pada tahap pra-operasional, anak mulai merepresentasikan dunianya dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Anak mulai berfikir simbolik, pemikiran-pemikiran mental muncul, egosentrisme tumbuh, dan keyakinan magis mulai terkonstruksi. Pada tahap praoperasional dapat dibagi dalam sub-sub tahap, yaitu sub tahapan fungsi simbolik dan sub tahapan pemikiran intuitif. Sub tahap fungsi simbolik terjadi antara usia 2 sampai 4 tahun. Dalam sub tahap ini anak mulai dapat menggambarkan secara mental sebuah objek yang tidak ada. Menurut DeLoache, kemampuan ini akan sangat memperluas dunia anak. Pada usia ini anak-anak mulai menggunakan desain-desain acak untuk menggambar orang, rumah, mobil, awan dan sebagainya. Mereka mulai menggunakan bahasa dan melakukan permainan “pura-pura”. Namun pada sub tahap ini anak masih berfikir egosentris dan animisme. Anak belum mampu membedakan perspektif diri sendiri dan perspektif orang lain.

Sub-tahap pemikiran intuitif, terjadi antara usia 4 sampai 7 tahun. Anak mulai mempraktikkan penalaran primitif dan ingin mengetahui jawaban dari berbagai pertanyaan. Namun anak masih berfikir secara sentralisasi, yaitu pemusatan perhatian pada suatu karakteristik dan pengabaian karakteristik lain. Cara berfikir anak pada tahap ini masih irreversible (tidak dapat dibalik). Anak belum mampu meniadakan suatu tindakan dari arah sebaliknya. Imajinasi anak usia 5 tahun mulai berkembang, masih berfikir hal yang konkret, dapat melihat benda dari kategori yang berbeda, senang menyortir dan mengelompokan, pemahaman konsep meningkat, dan mengetahui tentang apa yang asli dan palsu. Dari kajian mengenai perkembangan kognitif anak diketahui bahwa unsur yang menonjol pada tahap pre-operasional adalah mulai digunakannya bahasa simbolis yang berupa gambaran dan bahasa ucapan. Anak dapat berbicara tanpa dibatasi waktu sekarang dan dapat membicarakan satu hal bersama-sama. Dengan bahasa anak dapat mengenal bermacam benda dan mengetahui nama-nama benda yang dikenal melalui pendengaran dan penglihatanya. Perkembangan bahasa ini akan sangat memperlancar perkembangan kognitif anak.

c. Perkembangan Bahasa

Penguasaan bahasa anak berkembang menurut hukum alami, yaitu mengikuti bakat, kodrat dan ritme yang alami. Menurut Lenneberg

perkembangan bahasa anak berjalan sesuai jadwal biologisnya. Hal ini dapat digunakan sebagai dasar mengapa anak pada umur tertentu sudah dapat berbicara, sedangkan pada umur tertentu belum dapat berbicara. Perkembangan bahasa tidaklah ditentukan pada umur, namun mengarah pada perkembangan motoriknya. Namun perkembangan tersebut sangat dipengaruhi oleh lingkungan. Bahasa anak akan muncul dan berkembang melalui berbagai situasi interaksi sosial dengan orang dewasa. Bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Peranan bahasa bagi anak usia dini diantaranya sebagai sarana untuk berfikir, sarana untuk mendengarkan, sarana untuk berbicara dan sarana agar anak mampu membaca dan menulis. Melalui bahasa seseorang dapat menyampaikan keinginan dan pendapatnya kepada orang lain. Anak-anak usia 5 tahun telah mampu menghimpun 8000 kosakata. Mereka dapat membuat kalimat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal, kalimat mejemuk, serta bentuk penyusunan lainnya. Mereka telah belajar menggunakan bahasa dalam situasi yang berbeda. Kemampuan bahasa berkaitan erat dengan kemampuan kognitif anak, walaupun mulanya bahasa dan pikiran merupakan dua aspek yang berbeda. Namun sejalan dengan perkembangan kognitif anak, bahasa menjadi ungkapan dari pikiran. Anak usia 5 tahun semakin pintar dalam kemampuan mereka mengkomunikasikan gagasan dan perasaan mereka dengan kata-kata.

d. Perkembangan Emosi

Emosi merupakan perasaan atau afeksi yang melibatkan perpaduan antara gejala fisiologis dan gejala perilaku yang terlihat. Perkembangan emosi memainkan peranan yang penting dalam kehidupan terutama dalam hal penyesuaian pribadi dan sosial anak dengan lingkungan. Adapun dampak perkembangan emosi adalah sebagai berikut:

- a) Emosi menambah rasa nikmat bagi pengalaman sehari-hari
- b) Emosi menyiapkan tubuh untuk melakukan tindakan
- c) Emosi merupakan suatu bentuk komunikasi
- d) Emosi mengganggu aktifitas mental
- e) Reaksi emosi yang diulang-ulang akan menjadi kebiasaan.

Seiring dengan bertambahnya usia anak, berbagai ekspresi emosi diekspresikan secara lebih terpolak karena anak sudah dapat mempelajari reaksi orang lain. Reaksi emosi yang timbul berubah lebih proporsional, seperti sikap tidak menerima dengan cemberut dan sikap tidak patuh atau nakal. Beberapa ciri-ciri emosi pada anak antara lain:

- 1) Emosi anak berlangsung singkat dan sementara
- 2) Terlihat lebih kuat dan hebat
- 3) Bersifat sementara
- 4) Sering terjadi
- 5) Dapat diketahui dengan jelas dari tingkah lakunya.

Anak usia TK berada pada tahap *innitiative vs guilt* yang sedang berkembang kearah *industry vs inferiority*. Pada tahap ini anak mengalami perkembangan yang positif dalam kreativitas, banyak ide, imajinasi, bernani mencoba, berani mengambil resiko dan mudah bergaul. Pada tahap ini anak dapat menunjukan sikap inisiatif, yaitu mulai lepas dari ikatan orang tua, bergerak bebas dan mulai berinteraksi dengan lingkungan. Mereka dituntut untuk mengembangkan perilaku yang diharapkan dalam lingkungan sosialnya, serta bertanggungjawab atas apa yang dilakukanya. Hal ini ditunjang dengan perkembangan motorik dan bahasanya yang sudah dapat menjelaskan dan mencoba apa yang dia inginkan.

e. Perkembangan Moral

Pertumbuhan moral pada masa kanak-kanak awal berada pada tahap rendah, disebabkan karena pola pikir anak masih belum mencapai titik dimana anak belum mempelajari dan menerapkan prinsip benar dan salah. Perkembangan moral pada masa ini adalah anak hanya patuh pada perintah dan larangan yang diajarkan oleh orang dewasa. Peraturan dan hukum yang digunakan untuk anak berfungsi sebagai pedoman penilaian yang baik. Hukuman diberikan bagi yang melanggar peraturan dan hadiah bagi yang berperilaku baik atau mematuhi aturan. Dalam masa kanak-kanak awal, perkembangan moral pembelajaran menitik beratkan pada aspek pendidikan disiplin serta mentaati peraturan.

Pembelajaran moral dapat diberikan melalui dongeng untuk membentuk kepribadian anak.

f. Perkembangan Seni

Seni merupakan suatu ekspresi untuk mengekspresikan diri dengan melalui gerakan, music, drama untuk menghargai hasil karyanya.²⁷

D. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2021 oleh Indira Irani, Dwi Nurhayati Adhani, dan Dias Putri Yuniar yang berjudul " *Kepercayaan Diri Anak Usia 4-5 Tahun yang Mengikuti Ekstrakurikuler Tari Melalui Tari Karapan Sapi*". Melalui kegiatan tari Karapan Sapi, penelitian menunjukkan bahwa keberanian, rasa percaya diri, dan sikap positif merupakan indikator rasa percaya diri pada anak usia 4-5 tahun. namun mereka masih membutuhkan bantuan dari pelatih tari karena masih cenderung memperhatikan temannya. Indikator kedua pada masing-masing dari tiga subjek berani melakukan langkah-langkah tari yang diinstruksikan tanpa bantuan instruktur tari. Indikator ketiga dari tiga pantang menyerah saat berlatih tari dengan antusias mencoba dan mencoba kembali gerakan tari tanpa bantuan pelatih tari.²⁸

²⁷ Masganti, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2020), h. 47.

²⁸ Irani, Indira, Dwi Nurhayati Adhani, and Dias Putri Yuniar. "Kepercayaan Diri Anak Usia 4-5 tahun yang Mengikuti Ekstrakurikuler Tari Melalui Tari Karapan Sapi." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 8.2 (2021): 34-45.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan variable metode percaya diri, perbedaan dalam penelitian sebelumnya untuk meningkatkan rasa percaya diri anak melalui kegiatan ekstrakurikuler seni tari. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan metode role playing untuk meningkatkan rasa percaya diri anak.

2. Selanjutnya penelitian ini juga pernah dilaksanakan tahun 2017 oleh Rafida Wahyu Tri Utami, Moh Hanafi, Pramono Giri Kriswoyo dalam jurnal yang berjudul "*Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan percaya diri pada anak usia pra sekolah (4-5 tahun) di pendidikan anak usia dini insan harapan klaten*". Berdasarkan temuan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Terdapat peningkatan rata-rata percaya diri anak sesudah dilakukan terapi bermain peran.²⁹

Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama meneliti rasa percaya diri anak. Perbedaannya adalah, penelitian sebelumnya hanya focus khusus percaya diri saja, sedangkan penelitian yang akan dilakukan secara keseluruhan percaya diri anak atau *self confidence*.

²⁹Utami, Rafida Wahyu Tri, Mohammad Hanafi, And Pramono Giri Kriswoyo. "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 (2017): 84-92.

3. Penelitian relevan dari Nuhayati yang dilakukan pada tahun 2021 dengan judul penelitian “*Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak usia Dini Selama Masa Learning From Home*”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di desa Tongkodapat disimpulkan bahwa, Motivasi berprestasi mempunyai pengaruh langsung yang sangat nyata terhadap hasil belajar anak usia dini di Desa Tongko, hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi prestasi anak maka semakin tinggi pula hasil belajarnya. Salah satu alternatif solusi telah banyak dinyatakan para ahli pendidikan anak bahwa pendidikan yang diberikan pada anak usia dini dibawah 8 tahun, bahkan sejak masih dalam kandungan sangatlah penting. Metode role playing dapat mempengaruhi motivasi prestasi pada anak usia dini karena dengan motivasi prestasi anak usia dini bisa lebih mengenal karakteristik satu sama lain, serta meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini di desa Tongko³⁰

Persamaan dalam penelitian ini sama-sama tentang rasa percaya diri anak, sedangkan perbedaannya penelitiannya, penelitian sebelumnya menggunakan metode role playing untuk meningkatkan motivasi belajar anak, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini 4-5 tahun.

³⁰ Nuryati, Nuryati, et al. "Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa *Learning From Home*." *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.2 (2021): 139-148.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Jenis penelitian yang dikenal sebagai penelitian kuantitatif menghasilkan beberapa temuan yang dapat dicapai melalui penerapan teknik statistik atau metode kuantifikasi (pengukuran) lainnya.³¹. Desain penelitian yang digunakan yaitu *pre-eksperiment* jenis *one group Pretest-Posttest*. Pemilihan desain penelitian ini didasari karena sampel dalam penelitian ini hanya satu kelas saja dan diambil sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Selain itu, keberhasilan penelitian ini juga ditentukan oleh nilai yang didapatkan responden pada saat pretest dan posttest. Langkah pertama yang dilakukan pada desain penelitian ini yaitu menentukan sampel penelitian. Langkah kedua yaitu sampel diberikan pretest (O₁). Tahap ketiga yaitu sampel melakukan kegiatan pembelajaran (X). Langkah terakhir yaitu sampel diberikan posttest (O₂). Desain penelitian ini terlihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelas	Pre Test	Treatment	Post Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

³¹Jaya, I. Made Laut Mertha. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori, Penerapan, Dan Riset Nyata*. Anak Hebat Indonesia, 2020.

- O₁ : Observasi awal kegiatan menggunakan metode *role playing*
- X : Kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan menggunakan metode *role playing*
- O₂ : Observasi setelah melakukan kegiatan menggunakan metode *role playing*.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan makhluk hidup yang memiliki karakteristik yang sama (species yang sama), hidup di wilayah geografis yang sama pada waktu tertentu, dan mampu bereproduksi di antara sesama makhluk hidup tersebut.³² Populasi yang ada adalah seluruh anak usia 4-5 tahun di TK Barona Desa Tanoh Mayang Kec. Teunom Kab. Aceh Jaya yang berjumlah 8 orang.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik atau bagian kecil dari anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur sehingga dapat mewakili dari populasi. Total sampling adalah cara yang terbaik untuk menentukan besar sampel. Total sampling artinya seluruh unit populasi diambil sebagai unit sampel.³³

³² Jaya, I. Made Laut Mertha. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori, Penerapan, Dan Riset Nyata*. (Anak Hebat Indonesia, 2020), h.23.

³³ Eddy, *Metode Berhitung Besar Sampel pada Penelitian*, (Jakarta: NEM, 2022), h. 43.

Sampel dalam penelitian mengambil *total sampling* dengan sampel yang didapatkan sebanyak 8 orang dalam satu kelas. Kelas tersebut akan diberi perlakuan sebelum menggunakan *role playing* dan sesudah menggunakan metode *role playing*. Pengambilan sampel penelitian pada kelas A karena focus penelitian sesuai dengan permasalahan yaitu anak usia 4-5 tahun.

Tabel 3.2 Sampel Anak Untuk Diteliti

No	Kelas	Jumlah Anak
1	Eksperimen	8
	Jumlah	8

Sebelum diberi perlakuan, satu kelompok kelas akan diberikan *pre-test* terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan pada masing masing kelas. selanjutnya di lakukan *post-test* untuk mendapatkan pemahaman akhir yang kemudian akan dapat memperlihatkan perbedaan prestasi belajar siswa antara kelas eksperimen.

3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode observasi sebagai metode pengumpulan data sesuai dengan penelitian kuantitatif dan jenis sumber data yang tersedia. Adapun Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

- a. Observasi.

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang sedang diamati, yang merupakan metode atau metode pengumpulan informasi atau data.³⁴

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengambilan dalam semua gambar dalam bentuk kejadian berupa gambar, dan lain sebagainya.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, yang didasarkan pada metode penelitian kuantitatif dan jenis sumber data yang ada. Observasi adalah jenis bimbingan yang mencakup sejumlah daftar jenis kegiatan dan perilaku yang akan diamati. tugas pengamat adalah memberikan evaluasi dengan mencatat skor yang diperoleh dari pedoman observasi yang dibuat dari observasi yang dilakukan. Instrumen grid digunakan untuk menganalisis instrumen penilaian. Adapun kisi-kisi dari lembar observasi yang dipakai pada penelitian yaitu:

³⁴Mania, Sitti. "Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 11.2 (2008): h. 220-233.

Tabel 3.3 Lembar Observasi Indikator Rasa Percaya Diri Anak

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan berkomunikasi	1. Anak belum mampu komunikasi dengan bertanya, mengungkapkan kalimat, menjawab pertanyaan pada setiap orang dengan baik dan benar				
		2. Anak ragu-ragu komunikasi dengan bertanya, mengungkapkan kalimat, menjawab pertanyaan pada setiap orang dengan baik dan benar				
		3. Anak mampu komunikasi dengan bertanya, mengungkapkan kalimat, menjawab pertanyaan pada setiap orang dengan baik dan benar dengan bantuan guru				
		4. Anak mampu melaksanakan komunikasi dengan bertanya, mengungkapkan kalimat, menjawab pertanyaan pada setiap orang dengan baik dan benar tanpa bantuan guru				
2.	Ketangkasan	1. Anak belum mampu menyampaikan				

		kebutuhan diri secara langsung				
		2. Anak ragu-ragu menyampaikan kebutuhan diri secara langsung				
		3. Anak mampu menyampaikan kebutuhan diri secara langsung dengan bimbingan guru				
		4. Anak mampu menyampaikan kebutuhan diri secara langsung tanpa bimbingan guru				
3.	Penampilan Diri	1. Anak tidak berani menampilkan diri sendiri dengan teman dan guru				
		2. Anak ragu-ragu menampilkan diri sendiri dengan teman dan guru dengan malu-malu dan bimbingan guru				
		3. Anak mulai berani menampilkan diri sendiri dengan teman dan guru dengan malu-malu tanpa bimbingan guru				
		4. Anak berani menampilkan diri sendiri dengan teman dan guru tanpa malu-malu dan bimbingan guru				
Skor yang di capai						
Skor maksimum						

(Sumber: Permendikbud 137, 2014)³⁵

Kriteria Penilaian:

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Penelitian ini menggunakan instrumen dengan *chek list* dengan menerapkan skala pengukuran. Skala pengukuran ini akan di dapatkan dengan jawaban yang sesuai dengan pencapaian perkembangan anak.

5. Teknik Analisa Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif sudah jelas. Dengan kata lain, bertujuan untuk menguji hipotesis yang dituangkan dalam proposal atau memberikan jawaban atas rumusan masalah. Teknik statistik yang tersedia digunakan dalam proses analisis data karena data bersifat kuantitatif dengan kelas eksperimen diuji.

Daftar distribusi frekuensi dan grafik yang terkait mewakili hasil analisis data deskriptif. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, inferensi statistik, kemudian digunakan untuk melakukan perhitungan dan menguji hipotesis. Uji-t diminta untuk digunakan untuk menguji hipotesis yang ada. Berikut ini adalah langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian ini:

³⁵Permedikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau sampel diambil dari data penelitian berdistribusi normal disebut sebagai tujuan dari uji normalitas. Menentukan taraf signifikansi 5% atau 0,05, apabila probabilitas $> 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika probabilitas $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.³⁶

2. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan dengan uji t dengan metode Independent sample t-test. Uji ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 19. Uji independent sample t-test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Sebelum melakukan uji independent sample t-test data harus berdistribusi normal dan homogen. Setelah dilakukan uji-t maka hal selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan membandingkan nilai t dari tabel distribusi (ttabel). Cara penentuan nilai (ttabel) didasarkan pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan $dk = n - 2$ kriteria hipotesis untuk uji yaitu:

- a. H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_a diterima
- b. H_a ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 diterima.³⁷

³⁶ Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 158.

³⁷ Fajri Ismail, *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: Kencana, 2018), h. 236.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan pada TK Barona Aceh Jaya Jl. Pendidikan Desa Tanoh Mayang Kec. Teunom Kabupaten Aceh Jaya. Keadaan fisik TK Barona termasuk keadaan degan katagori sekolah yang baik karena memiliki bangunan yang cukup luas dan permanen. TK Barona Aceh Jaya memiliki luas bangunan sekolah 40 M X 80 M = 32000 Sarana dan prasarana yang terdapat di TK Barona Aceh Jaya tersebut berdasarkan peneliti lakukan yang di peroleh yaitu memiliki dan memenuhi standar sarana dan prasaran yang terdapat pada umumnya. Sarana dan prasarana yang tersedia cukup lengkap dan mampu untuk keberlangsungan proses pembelajaran di dalam kelas dan proses administrasi lainnya demi tercapainya tujuan lembaga.

Adapaun sarana dan prasaran yang terdapat di TK Barona Aceh Jays tersebut yaitu meliputi gedung kelas dan gedung kantor dan satu kamar mandi, halaman sekolah yang cukup luas, meja, kursi, lemari, tikar, alat permainan. TK Barona Aceh Jaya ini memiliki 5 sumber daya tenaga pendidik yang terdiri dari 1 kepala sekolah, 1 bendahara, dan 3 tenaga pendidik atau guru. Sedangkan jumlah peserta didik yang terdapat di TK Barona Aceh Jaya yaitu berjumlah 28 orang dengan rincian 20 peserta didik usia 5-6 tahun dan 8 orang peserta didik anak

usia 4-5 tahun. Sekolah TK Barona Aceh Jaya memiliki sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran seperti pada table berikut:

Tabel 4.1 Sarana Sekolah di TK BARONA Aceh Jaya

No	Jenis Ruangan	Kondisi
1.	Ruang Kelas	Baik
2.	Ruang Kepala	Baik
3.	Ruang Guru	Baik
4.	Kamar Mandi/WC	Baik

Sumber : Data Dokumentasi TK BARONA Aceh Jaya

Tabel 4.2 Prasarana Sekolah TK BARONA Aceh Jaya

No	Perkakas Sekolah	Keterangan
1.	Meja/Kursi Murid	Ada/Baik
2.	Meja/Kursi Guru	Ada/Baik
3.	Lemari	Ada/Baik
4.	Rak	Ada/Baik
5.	Papan Tulis Gantung	Ada/Baik
6.	Sarana Dan Prasarana Outdoor/Indoor	Ada/Baik

Sumber : Data Dokumentasi TK BARONA Aceh Jaya

TK Barona Aceh Jaya terletak dilingkungan yang baik dan strategis karena berada di jalan desa jauh dengan jalan raya dekat dengan penduduk dan berada dilingkungan penduduk, TK Barona Aceh Jaya memiliki pekarangan yang luas dikelilingi perpohonan tidak terganggu dengan suara kendaraan. Lokasi sekolah sangatlah cocok untuk proses pembelajaran karena sekolah mudah dijangkau serta sekolah dekat dengan rumah penduduk. Berbagai fasilitas yang tersedia seperti ruang outdoor dan indoor yang aman bagi anak.

Tabel 4.3 Data keadaan Pendidik Tenaga Kependidikan TK BARONA**Aceh Jaya**

No	Nama	Jabatan	Ket
1.	Rohani, S. Pd	Kepala Sekolah	Kepala Sekolah
2.	Suriani, S. Pd	Bendahara	Bendahara
3.	Surjani S. Pd	Guru	Guru Kelas A1
4.	Eli Suriana, S. Pd	Guru	Guru Kelas B 1
5.	Alfa Syahri S.Pd	Guru	Guru Kelas B 2

Sumber : Data Dokumentasi TK Bina BARONA Aceh Jaya

**Tabel 4.4 Data Peserta Didik TK BARONA Aceh Jaya A1 (Kelas
Eksperimen)**

No	Nama Anak	Jenis Kelamin
1.	Asyeesya Maulida	Perempuan
2.	Alfis Aminullah	Laki-Laki
3.	Adara Fredila Limbong	Perempuan
4.	Azzaya	Perempuan
5.	Asraaf Ananda Fata	Laki-Laki
6.	Aulia Habil Ramadhani	Laki-Laki
7.	Fizzatun Nafisa	Perempuan
8.	Dzaki Hafid	Laki-Laki

Sumber : Data Dokumentasi TK BARONA Aceh Jaya

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Tk Barona Aceh Jaya yang Jl. Pendidikan Desa Tanoh Mayang Kec. Teunom Kabupaten Aceh Jaya pada tanggal 05 s/d 10 Juni 2023. Berikut jadwal penelitian pada tabel:

Tabel 4.5 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan	Kelas
1.	Senin/ 05 Juni 2023	30 Menit	<i>Pre Test</i>	Eksperimen

2.	Selasa/ 06 Juni 2023	40 Menit	Treatment 1	Eksperimen
3.	Rabu/ 07 Juni 2023	40 Menit	Treatment 2	Eksperimen
4.	Kamis/ 08 Juni 2023	40 Menit	Treatment 3	Eksperimen
5.	Sabtu/ 10 Juni 2023	30 Menit	<i>Post Test</i>	Eksperimen

Sumber : Hasil Penelitian Pada Tanggal 05 s/d 10 Juni 2023

Penelitian dilaksanakan pada kelas, yaitu A yang berjumlah 8 orang anak selama penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Anak pada Kelas A

No	Nama Anak	Pre Test	Post Test
1.	AM	5	9
2.	AA	4	9
3.	AFL	3	8
4.	A	5	8
5.	AAF	5	9
6.	AHR	3	10
7.	FN	3	9
8.	DF	4	10
Jumlah		31	72
Rata-rata		3,87	9

Rumus yang digunakan dalam mencari nilai rata-rata hitung yaitu sebagai berikut:

$$N = \frac{\sum x}{\sum y}$$

Keterangan:

N = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Total nilai anak

$\sum y$ = Jumlah Anak

Tabel 4. 7 Kategori Penilaian Keberhasilan Anak

No	Kategori	Keterangan	Skor	Interval
1	BB	Belum Berkembang	1	0-25
2	MB	Mulai Berkembang	2	26-50
3	BSH	Berkembang Sesuai Harapan	3	51-75
4	BSB	Berkembang Sangat Baik	4	76-100

(Sumber: Johni, 2013)

Nilai Rata-rata dari *Pre Test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil *Pre Test*

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati			Total Skor	Presentase
		Indikator I	Indikator II	Indikator III		
1.	AM	1	2	2	5	41,66
2.	AA	1	2	1	4	33,33
3.	AFL	1	1	1	3	25
4.	A	1	2	2	5	41,66
5.	AAF	2	1	2	5	41,66
6.	AHR	1	1	1	3	25
7.	FN	1	1	1	3	25
8.	DF	1	2	2	5	41,66
Jumlah		274,97				
Rata-rata		34, 37 %				

Nilai yang diperoleh pada penjabaran tabel hasil *Pretest* adalah sebagai berikut:

1. Rumus perolehan nilai maksimum menggunakan rumus:

$$\text{Skala tertinggi} \times \text{jumlah banyaknya pertanyaan} = 3 \times 4 = 12$$

2. Rumus untuk mendapatkan nilai presentase adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F : Banyaknya jumlah pertanyaan

N : Jumlah Skor yang diperoleh

$$P = \frac{5}{12} \times 100\%$$

$$P = 41,66\%$$

3. Rumus untuk mendapatkan nilai rata-rata adalah:

$$N = \frac{\sum x}{\sum y}$$

Keterangan:

$\sum x$: jumlah seluruh nilai anak

$\sum y$: total keseluruhan anak

$$N = \frac{274,97}{8}$$

$$N = 34,37\%$$

Berdasarkan tabel hasil *Pretest* pada TK Barona Aceh Jaya di atas memperoleh nilai rata-rata pada anak sejumlah 34,37% dengan kategori Interval perkembangan *Self Condidence* anak TK Barona termasuk kedalam kategori mulai berkembang atau MB sebelum menggunakan metode *roll playing*.

Tabel 4. Hasil *Post Test*

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati			Total Skor	Presentase
		Indikator I	Indikator II	Indikator III		
1.	AM	3	3	3	9	75
2.	AA	3	3	3	9	75
3.	AFL	2	2	4	8	66,66
4.	A	4	2	2	8	66,66
5.	AAF	3	3	3	9	75
6.	AHR	3	3	4	10	83,33
7.	FN	3	3	3	9	75
8.	DF	4	3	3	10	83,33
Jumlah		599,98				
Rata-rata		74,99 %				

Nilai yang diperoleh pada penjabaran tabel hasil *Postest* adalah sebagai berikut:

1. Rumus perolehan nilai maksimum menggunakan rumus: Skala tertinggi x jumlah banyaknya pertanyaan = $3 \times 4 = 12$
2. Rumus untuk mendapatkan nilai presentase adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F : Banyaknya jumlah pertanyaan

N : Jumlah Skor yang diperoleh

$$P = \frac{9}{12} \times 100\%$$

$$P = 75 \%$$

3. Rumus untuk mendapatkan nilai rata-rata adalah:

$$N = \frac{\sum x}{\sum y}$$

Keterangan:

$\sum x$: jumlah seluruh nilai anak

$\sum y$: total keseluruhan anak

$$N = \frac{599,98}{8}$$

$$N = 74,99 \%$$

Berdasarkan tabel hasil *Posttest* pada TK Barona Aceh Jaya di atas memperoleh nilai rata-rata pada anak sejumlah 74,99% dengan kategori Interval perkembangan *Self Condidence* anak TK Barona termasuk kedalam Berkembang Sesuai Harapan atau BSB sesudah menggunakan metode *roll playing*.

B. Pengelolaan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas ini diuji menggunakan bantuan program SPSS 19 dengan menggunakan metode *Shapiro-Wik*. Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini adalah jika nilai pada kolom $\text{sig} < \alpha$, maka tolak H_0 . Bentuk hipotesis untuk uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H :Data dari populasi berdistribusi normal

H : Data dari populasi tidak berdistribusi normal

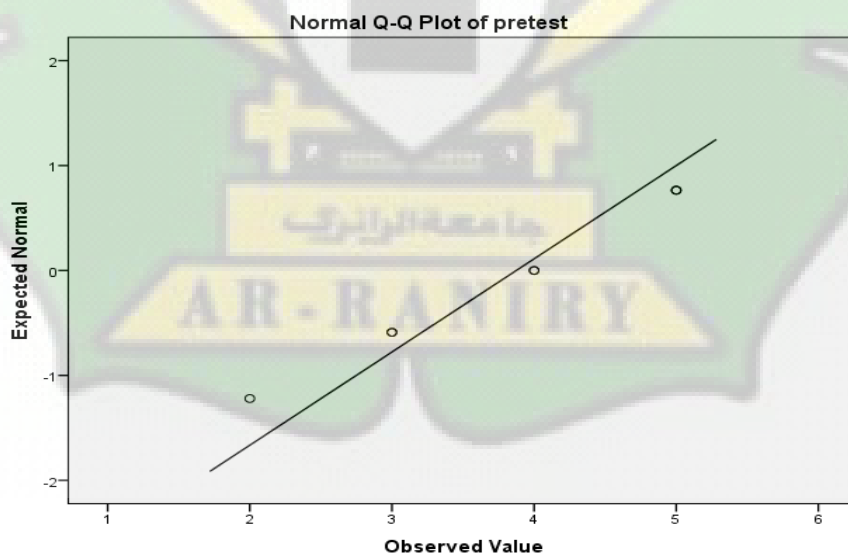
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.216	8	.200*	.882	8	.197
posttest	.250	8	.150	.849	8	.093

Sumber: Output SPSS 19

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

a. Lilliefors Significance Correction



Berdasarkan *output* di atas, dilihat bahwa nilai signifikansi (Sig) untuk data uji *Shapiro-Wilk* adalah $> 0,05$. Nilai signifikansi (Sig) *pretest* diperoleh sebesar 0,197 dan nilai signifikansi (Sig) *posttest* pada kelas diperoleh sebesar 0,093. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data di atas lebih besar dari nilai signifikansi (Sig) 0,05 artinya data berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis apabila data berdistribusi normal maka dilakukan uji independent sampel t- test, dan taraf signifikansi $< 5\%$ atau 0,05. Berikut tabel hasil uji hipotesis.

Tabel 4.13 Hasil Uji Hipotesis

One-Sample Test						
	Mean Difference	Bootstrap ^a				
		Bias	Std. Error	Sig. (2-tailed)	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
pretest	3.875	-.004 ^b	.372 ^b	.001 ^b	3.125 ^b	4.625 ^b
posttest	9.000	.015	.248	.001	8.500	9.500

Sumber: output SPSS 19

Berdasarkan hasil sig (2-tailed) pada *Bootstrap for One-Sample Test* diperoleh nilai sebesar $0,001 < 0,05$. Dimana ketentuan pengambilan keputusan

hipotesis diterima atau ditolak didasarkan nilai signifikansi. Jika signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka hipotesis ditolak. Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $0.001 < 0.05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh sebab itu metode *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan *self confidence* anak usia 4-5 tahun di Tk Barona. Berikut ini penjabaran rumusan dari hipotesis dari pernyataan di atas bahwa:

H_a : Metode *Role Playing* berpengaruh terhadap perkembangan *self confidence* Anak Usia 4-5 Tahun di TK Barona Aceh Jaya.

H_o : Metode *Role Playing* tidak berpengaruh terhadap perkembangan *self confidence* Anak Usia 4-5 Tahun di TK Barona Aceh Jaya.

Bila jumlah t hitung Metode *role playing* berpengaruh terhadap perkembangan *self confidence* anak penerimaan lebih besar atau sama dengan ($\geq$) dari tabel, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian ini adalah H_a diterima dan H_o ditolak.

D. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di TK Barona, sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari satu kelas eksperimen. Pelaksanaan penelitian dimulai

dari tanggal 05 s/d 10 Juni 2023. Kegiatan *pretest* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki setiap anak, kegiatan *pretest* dilakukan di kelas eksperimen.

Hasil *Pretest* pada TK Barona Aceh Jaya di atas memperoleh nilai rata-rata pada anak sejumlah 34,37% dengan kategori Interval perkembangan *Self Condidence* anak TK Barona termasuk kedalam kategori mulai berkembang atau MB sebelum menggunakan metode *roll playing*. Hasil *Posttest* pada TK Barona Aceh Jaya di atas memperoleh nilai rata-rata pada anak sejumlah 74,99% dengan kategori Interval perkembangan *Self Condidence* anak TK Barona termasuk kedalam Berkembang Sesuai Harapan atau BSB sesudah menggunakan metode *roll playing*. Dari hasil tersebut mengalami peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan perkembangan *self confidence* pada anak usia 4-5 tahun di TK Barona Aceh Jaya.

Adapun hasil penelitian untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap perkembangan *self confidence* anak, peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wik dengan bantuan SPSS dengan perolehan nilai $> 0,05$ maka berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti menggunakan uji hipotesis dengan taraf signifikansi 5 % atau 0,05. Nilai yang didapat dari uji tersebut dari nilai sig (2 tailed) sebesar 0,001 yang artinya $< 0,05$. Maka hipotesis dalam penelitian ini diterima atau H_a di terima dan H_o ditolak.

Penelitian yang berkaitan dengan meningkatkan perkembangan Self Confidence anak melalui metode role playing juga dilakukan oleh Siti Nurleni pada tahun 2022 yang berjudul “Mengembangkan Rasa Percaya Diri Melalui Model *Direct Instruction*, Metode Role Playing Berbasis Cerita Daerah” Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut keterlaksanaan aktivitas guru dalam melaksanakan pengembangan rasa percaya diri melalui Model *Direct Instruction* dan metode Role Playing berbasis Cerita Daerah Pada Kelompok B TK Penerus Bangsa PGRI Banjarmasin berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kategori “sangat baik”, aktivitas anak dalam mengembangkan rasa percaya diri melalui model *Direct Instruction* dan metode Role Playing berbasis Cerita Daerah Pada Kelompok B TK Penerus Bangsa PGRI Banjarmasin dalam 2 siklus pertemuan selalu mengalami peningkatan dan berhasil mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria “sangat aktif” dan kemampuan rasa percaya diri anak melalui model *Direct Instruction* dan metode Role Playing berbasis Cerita Daerah Pada Kelompok B TK Penerus Bangsa PGRI Banjarmasin menunjukkan peningkatan setiap pertemuannya dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu 83% anak memperoleh kategori Berkembang Berkembang Sangat Baik (BSB).³⁸

Persamaan penelitian yang diperoleh dari penelitian Siti Nurleni adalah sama-sama menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan *self*

³⁸ Nurleni, Siti, and Chresty Anggreani. "Mengembangkan Rasa Percaya Diri Melalui Model *Direct Instruction*, Metode Role Playing Berbasis Cerita Daerah." *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)* 2.2 (2022): 1-7.

confidence anak. Perbedaannya yaitu peneliti yang dilakukan oleh Siti Nuleni menggunakan metode *role playing* berbasis cerita anak untuk mengembangkan rasa percaya diri anak. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan metode *role playing* dengan tema transportasi untuk meningkatkan *self confidence* anak di TK Barona Aceh Jaya.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Perkembangan *Self Confidence* Anak Usia 4-5 Tahun di TK Barona Aceh Jaya” mendapatkan kesimpulan penelitian yaitu:

Dari disimpulkan bahwa metode *role playing* memberikan pengaruh terhadap perkembangan *self confidence* anak usia 4-5 tahun di TK Barona Aceh Jaya. Keberhasilan metode *role playing* ini dapat berpengaruh terhadap perkembangan *self confidence* anak dapat dibuktikan melalui melalui perolehan nilai *pretest* sebelum menggunakan metode *role playing* pada perkembangan *self confidence* memperoleh 34,37% dengan kategori perkembangan Mulai Berkembang atau MB.

Kemudian pada hasil data *pretest* perkembangan *self confidence* anak setelah menggunakan metode *role playing* mengalami kenaikan 74,99% dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan atau BSB. Serta perolehan uji normalitas berdistribusi normal dengan nilai 0,093 bahwa signifikansi $< 0,05$ dan hasil hipotesis t-hitung berdasarkan hasil sig (2-tailed) pada *Bootstrap for One-Sample Test* diperoleh nilai sebesar $0,001 < 0,05$. Dimana ketentuan pengambilan keputusan hipotesis diterima atau ditolak

didasarkan nilai signifikansi. Jika signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis diterima. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka hipotesis ditolak. Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $0.001 < 0.05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan anak usia dini untuk dijadikan sebagai salah satu dari sekian banyak informasi meningkatkan *self confidence* anak.
2. Saran bagi, peneliti selanjutnya memecahkan permasalahan TK Barona Aceh Jaya dari aspek permasalahan khususnya penelitian yang berkaitan *self confidence* anak melalui metode *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Aslidah.2018. *Alat Permainan Edukatif Media Stmulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*, (Sulawesi Selatan: Kaaffah Learning Center)
- Fadhillah. 2019. *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media)
- Hapsari, Mahrita Julia. "Upaya Meningkatkan Self-Confidence Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Inkuiri Terbimbing." *Jurnal Prosiding Isbn* (2011)
- Irani, Indira, Dwi Nurhayati Adhani, and Dias Putri Yuniar. "Kepercayaan Diri Anak Usia 4-5 tahun yang Mengikuti Ekstrakurikuler Tari Melalui Tari Karapan Sapi." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 8.2 (2021)
- Jaya, I. Made Laut Mertha. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori, Penerapan, Dan Riset Nyata*. Anak Hebat Indonesia.
- Lolang, Enos.2014. "Hipotesis Nol Dan Hipotesis Alternatif." *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*.
- Mania, Sitti. "Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran." *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 11.2 (2008)
- Masriani, Masriani, and Dina Liana. "Optimalisasi Pengembangan Percaya Diri pada Anak Usia Dini." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5.01 (2022)
- Mel Sirbarman. 2021. *Pembelajaran Petualangan dan Permainan Peran*, (Jakarta: Nusamedia)
- Mohammad Darajat. 2022. *Mengembangkan Karakter Kebangsaan Bagi Anak Usia Dini*, (Jakarta: Deepublish)
- Muazar Habibi. 2018. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Deepublish)

- Rumilasari, Ni Putu Dessy, et al. "Pengaruh metode bermain peran (role playing) terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 4.2 (2016).
- Sit, Masganti. 2016. "Buku Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)."
- Sukardi. 2021. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*, (Jakarta: Bumi Aksara)
- Tien Asmara. 2022. *Membangun Kecerdasan Emosi dan Sosial Anak Sejak Usia Dini*, (Jakarta: Lindan Bestari)
- Triyulia, Fivi, Hayani Wulandari, And Idat Muqodas. "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Pembentukan Self Confidence Anak Usia Dini." *Prosiding Seminar Nasional Pgpau Upi Kampus Purwakarta*. Vol. 1. No. 1. 2022.
- Utami, Rafida Wahyu Tri, Mohammad Hanafi, and PramonoGiriKriswoyo. "Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan percaya diri pada anak usia prasekolah (4-5 tahun) di Pendidikan anak usia dini insan harapan klaten." *Jurnal Keperawatan Soedirman* 12.2 (2017): 84-92.
- Yus, Anita. 2015. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak: Kencana*. hlm 13-31.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-10814/Un.08/FTK/Kp.07.6/09/2023

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 28 Oktober 2022

MEMUTUSKAN

- PERTAMA : Menunjukkan Saudara :
1. Zikra Hayati, M.Pd
2. Hijriati, M.Pd.I
- Sebagai Pembimbing Pertama
Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : **Wulan Dari**
- NIM : 180210078
- Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
- Judul Skripsi : Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Perkembangan Self Confidence Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Barona Aceh Jaya
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2023 Tanggal 30 November 2022 Tahun Anggaran 2023
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 25 September 2023
An. Rektor
Dekan,



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6455/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2023

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala TK Barona Aceh Jaya

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **WULAN DARI / 180210078**

Semester/Jurusan : / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat sekarang : Lampoh Daya, kec. Jaya Baru, kota Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Perkembangan Self Confidence Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Barona Aceh Jaya**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 06 Juni 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 16 Juli 2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH JAYA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
TK NEGERI BARONA

Jalan Meulaboh – Banda Aceh Desa Tanoh Manyang Kec. Teunom Kode Pos. 23653

Nomor : /12/06/2023
Lampiran : 1 Lembar
Perihal : Izin Mengadakan Penelitian

Dengan hormat.

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepala sekolah taman kanak-kanak Barona, Kec Teunom Kab Aceh Jaya

Nama : Wulan Dari
NIM : 180210078
Semester : X
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Jurusan : PIAUD

Adalah benar mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar- Raniry Fakultas Tarbiyah dan keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang akan mengadakan penelitian dalam rangka menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Perkembangan *Self Confidence* Anak Usia 4-5 Tahun di TK Barona Aceh Jaya”**

Demikian surat ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan dengan semestinya atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Tanoh Manyang, 12 Juni 2023

Kepala TK. Negeri Barona



Ruhani, S.Pd

Nip. 19680808 199110 2001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY Banda Aceh
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon : (0651) 7551423 - Fax. (0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B-348/Un.08/Kp.PIAUD/ 11/2023

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Wulan Dari
Nim : 180210078
Pembimbing 1 : Zikra Hayati, M.Pd
Pembimbing 2 : Hijriati, M.Pd.I
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Perkembangan Self Confidence Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Barona Aceh Jaya

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 11%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui

Ketua Prodi PIAUD



Heliani Fajriah

Banda Aceh, 20 November 2023

Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Perkembangan *Self Confidence* Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Barona Aceh Jaya

Nama Sekolah : TK Barona Aceh Jaya
Kelompok/ Usia : A/4-5 Tahun
Penulis : Wulan Dari
Nama Validator : Lina Amelia, M.Pd
Pekerja Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut Bapak/Ibu.

B. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Aspek yang Diamati	Skala penilaian
I	FORMAT	
	1. Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas ③ 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan urutan letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian ada besar sudah teratur ③ 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. keragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama ③ 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrument	1. Tidak menggunakan format penyusunan yang besar 2. Hanya beberapa bagian yang menggunakan format penyusunan yang besar

		3. Seluruh bagian instrumen terlihat menggunakan format penyusunan yang benar
II	BAHASA	
	1. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami 3. Dapat dipahami dengan baik
	2. Kesederhanaan struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	3. Kejelasan petunjuk dan arah	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
	4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
III	KONTEN SUBTANSI	
	1. Kesesuaian antara aspek yang ditanyakan dengan indikator yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya selesai
	2. Perlengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil 3. Lengkap memuat seluruh indikator

C. Penilaian umum

Kesimpulan penilaian secara umum

a. Lembar instrumen ini:

1. Kurang baik
2. Cukup baik

3. Baik

4. Baik sekali

b. Lembar instrumen ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

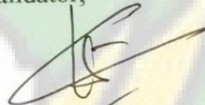
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi

3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi

4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

Banda Aceh, 11 Juli 2023
Validator,



Lina Amelia, M.Pd

NIP. 198509072020122010



LEMBAR OBSERVASI PRETEST

Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Perkembangan *Self Confidence* Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Barona Aceh Jaya

Nama Sekolah : TK Negeri Barona Aceh Jaya
Semester/Bulan : II/ Juni
Hari/Tanggal : Senin 05 Juni 2023
Kelompok Usia : A/ 4-5 Tahun
Nama Anak : AM

A. Petunjuk

Berilah tanda *ceklist* pada kolom yang sesuai menurut Bapak/Ibu

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

B. Lembar Observasi

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan berkomunikasi	1. Anak belum mampu komunikasi dengan bertanya, mengungkapkan kalimat, menjawab pertanyaan pada setiap orang dengan baik dan benar	✓			
		2. Anak ragu-ragu komunikasi dengan bertanya, mengungkapkan kalimat, menjawab pertanyaan pada setiap orang dengan baik dan benar				
		3. Anak mampu komunikasi dengan bertanya, mengungkapkan				

		kalimat, menjawab pertanyaan pada setiap orang dengan baik dan benar dengan bantuan guru				
		4. Anak mampu melaksanakan komunikasi dengan bertanya, mengungkapkan kalimat, menjawab pertanyaan pada setiap orang dengan baik dan benar tanpa bantuan guru				
2.	Ketangkasan	1. Anak belum mampu menyampaikan kebutuhan diri secara langsung				
		2. Anak ragu-ragu menyampaikan kebutuhan diri secara langsung	✓			
		3. Anak mampu menyampaikan kebutuhan diri secara langsung dengan bimbingan guru				
		4. Anak mampu menyampaikan kebutuhan diri secara langsung tanpa bimbingan guru				
3.	Penampilan Diri	1. Anak tidak berani menampilkan diri sendiri dengan teman dan guru				
		2. Anak ragu-ragu menampilkan diri sendiri dengan teman dan guru dengan malu-malu dan bimbingan guru	✓			
		3. Anak mulai berani menampilkan diri sendiri dengan teman dan guru dengan malu-malu tanpa bimbingan guru				

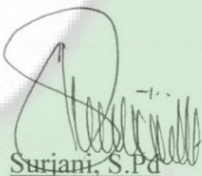
		4. Anak berani menampilkan diri sendiri dengan teman dan guru tanpa malu-malu dan bimbingan guru				
Skor yang di capai						
Skor maksimum						

Aceh Jaya, 12 Juni 2023

Mengetahui,

Kepala TK Negeri Barona

Guru Kelas



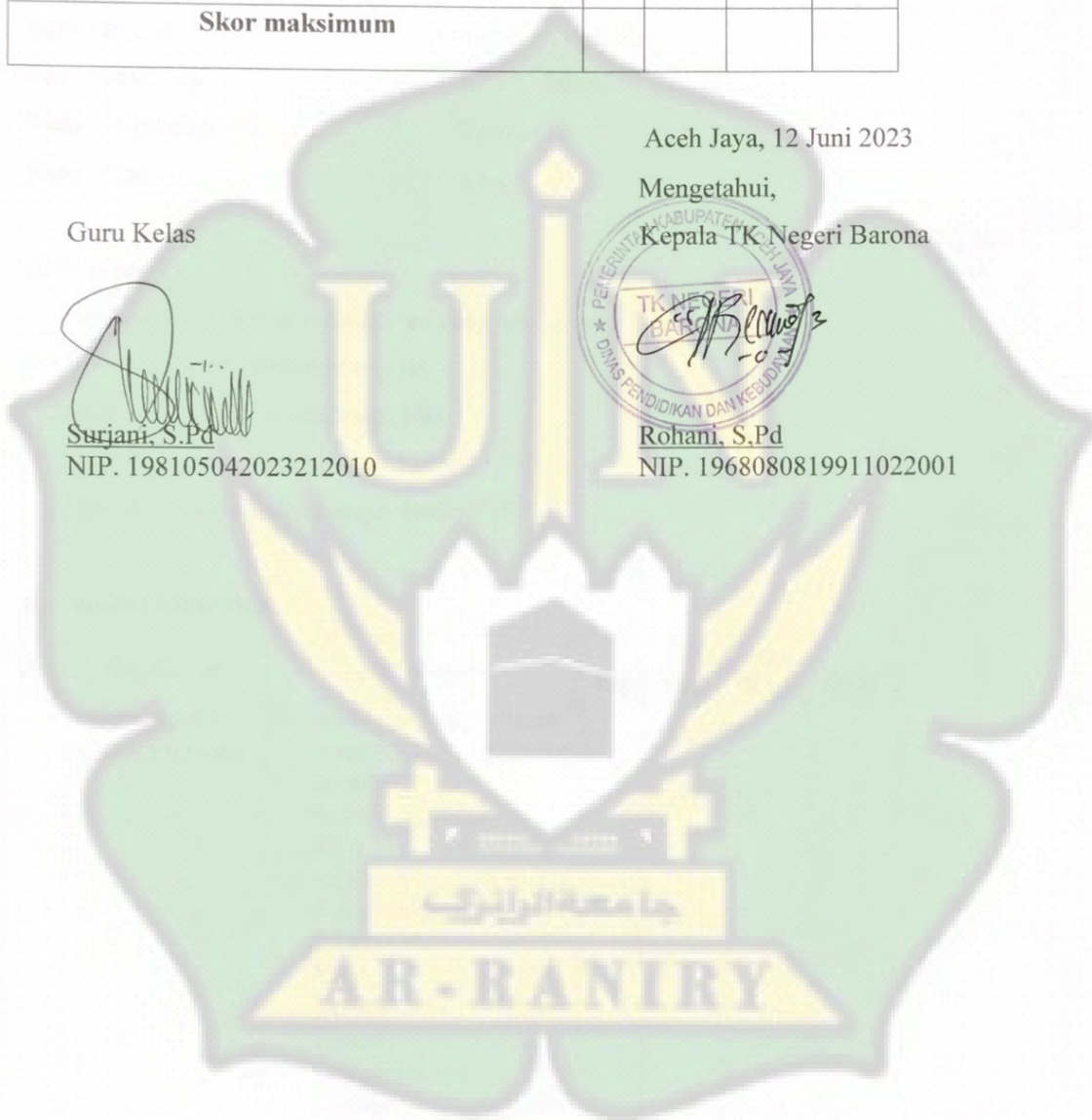
Surjani, S.Pd

NIP. 198105042023212010



Rohani, S.Pd

NIP. 1968080819911022001



LEMBAR OBSERVASI POSTEST

Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Perkembangan *Self Confidence* Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Barona Aceh Jaya

Nama Sekolah : TK Negeri Barona Aceh Jaya
Semester/Bulan : II/Juni
Hari/Tanggal : Sabtu 10 Juni 2023
Kelompok Usia : A/ 4-5 Tahun
Model Pembelajaran : Kelompok
Nama Anak : AM

A. Petunjuk

Berilah tanda *ceklist* pada kolom yang sesuai menurut Bapak/Ibu

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

B. Lembar Observasi

No	Indikator	Deskriptor	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Kemampuan berkomunikasi	1. Anak belum mampu komunikasi dengan bertanya, mengungkapkan kalimat, menjawab pertanyaan pada setiap orang dengan baik dan benar				
		2. Anak ragu-ragu komunikasi dengan bertanya, mengungkapkan kalimat, menjawab pertanyaan pada setiap orang dengan baik dan benar				
		3. Anak mampu komunikasi dengan bertanya, mengungkapkan			✓	

		kalimat, menjawab pertanyaan pada setiap orang dengan baik dan benar dengan bantuan guru				
		4. Anak mampu melaksanakan komunikasi dengan bertanya, mengungkapkan kalimat, menjawab pertanyaan pada setiap orang dengan baik dan benar tanpa bantuan guru				
2.	Ketangkasan	1. Anak belum mampu menyampaikan kebutuhan diri secara langsung				
		2. Anak ragu-ragu menyampaikan kebutuhan diri secara langsung				
		3. Anak mampu menyampaikan kebutuhan diri secara langsung dengan bimbingan guru			✓	
		4. Anak mampu menyampaikan kebutuhan diri secara langsung tanpa bimbingan guru				
3.	Penampilan Diri	1. Anak tidak berani menampilkan diri sendiri dengan teman dan guru				
		2. Anak ragu-ragu menampilkan diri sendiri dengan teman dan guru dengan malu-malu dan bimbingan guru				
		3. Anak mulai berani menampilkan diri sendiri dengan teman dan guru dengan malu-malu tanpa bimbingan guru			✓	

		4. Anak berani menampilkan diri sendiri dengan teman dan guru tanpa malu-malu dan bimbingan guru				
Skor yang di capai						
Skor maksimum						

Aceh Jaya, 12 Juni 2023

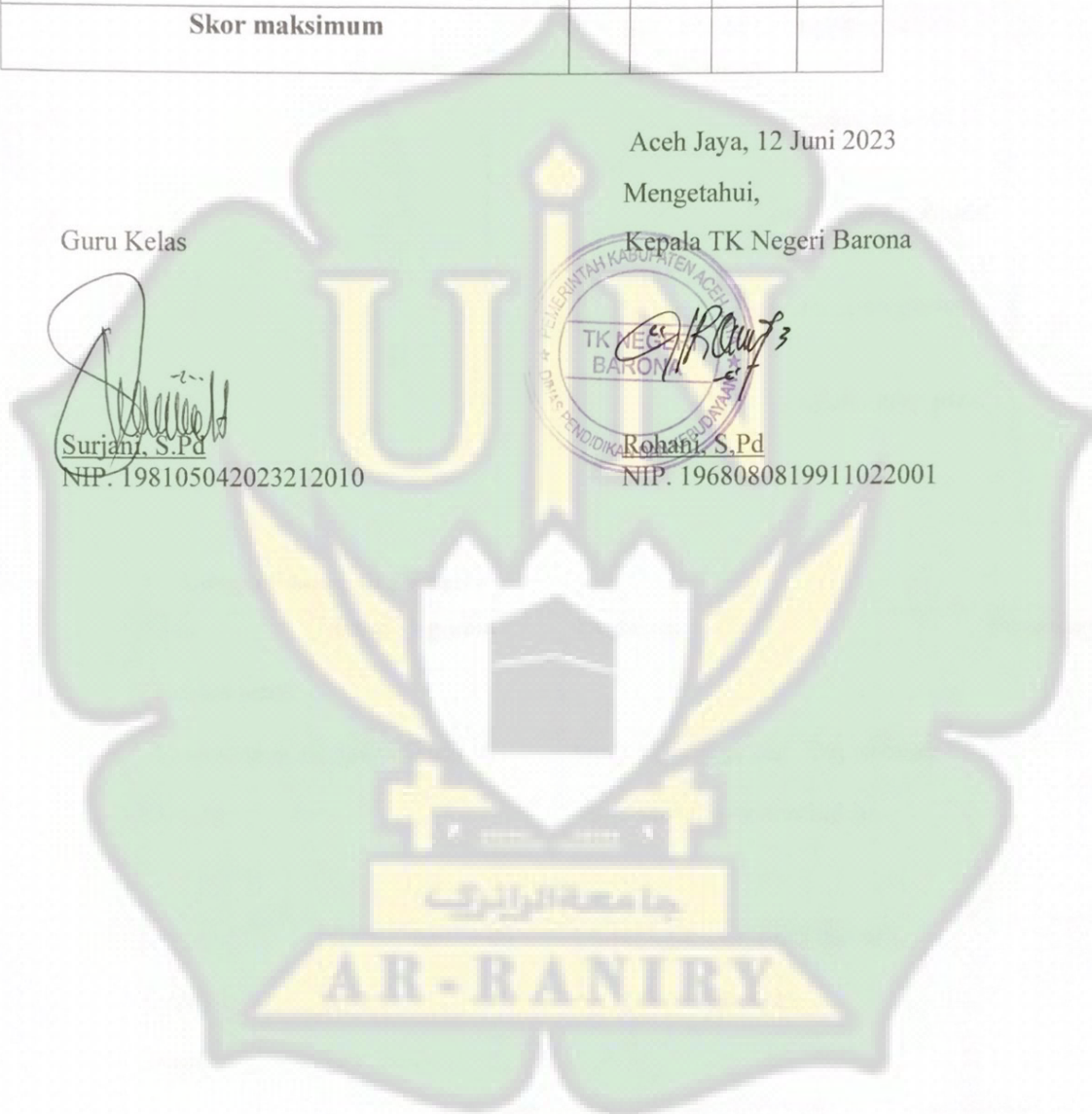
Mengetahui,

Kepala TK Negeri Barona

Guru Kelas


Surjani, S.Pd
NIP. 198105042023212010


Rohani, S.Pd
NIP. 1968080819911022001



LAMPIRAN 6 RPPH

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK

Model Kelompok

Pretest

Semester/ bulan/Minggu	:	2/ Juni /
Ke-		
Hari/Tanggal	:	Senin / 05 Juni 2023
Kelompok/Usia	:	A/ 4-5 Tahun
Tema/Subtema	:	Transportasi / Transportasi Darat (Mobil)
Materi	:	1. Mengulang surah An-nas 2. Mengulang doa-doa harian 3. Mengulang hadist pendek 4. Menyebutkan nama transportasi darat mobil 5. Mengenal bentuk transportasi darat mobil
Alat/Sumber Belajar	:	Kertas Hvs warna, gambar pola mobil, lem dll.

Kompetensi Dasar (KD)	:	2.1, 3.1, 4.1,
Tujuan	:	1. Anak terbiasa mengulang surah pendek An-Nass 2. Anak terbiasa dan mengenal doa-doa harian 3. Anak terbiasa dan mengulang hadist pendek 4. Anak mengenal nama transportasi darat mobil 5. Anak mengenal bentuk transportasi darat mobil

1. Langkah-langkah Kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Penyambutan Anak dan Masa Transisi (45 menit)		Guru menunggu dan Penyambutan Anak saat datang kesekolah	
Kegiatan Awal (25 menit)	Materi Pagi/Jurnal Pagi (10 menit)	kegiatan (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	
	Kegiatan berkumpul	▪ Mengulang hadist singkat ▪ Mengulang doa harian	

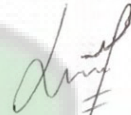
	(kegiatan pembiasaan, 15 menit)	▪ Membaca dan mengulang Surah An-Nass ▪ Berdoa sebelum belajar. ▪ Menggunakan kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat. ▪ Mengenalkan kegiatan hari ini dan aturan yang digunakan saat bermain.	
	Inti (60 menit)	- Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain. - Ada tiga kegiatan bermain dan satu kegiatan pengaman: • Guru mengamati perkembangan percaya diri anak melalui bermain peran transportasi - Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat. - Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.	5 M Pendekatan Saintifik

Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	kegiatan penutup Kegiatan Beres-beres <i>Recalling:</i> - Mengajak anak untuk merapikan alat permainan yang telah digunakan - Mengajak anak untuk mencuci tangan selesai dari kegiatan bermain - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain. - Berdiskusi tentang anak yang tidak mau bermain sesuai dengan aturan. - Menceritakan pengalaman saat bermain. - Penguatan pengetahuan yang didapat anak - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. - Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek - Berdoa dan salam	5 M Pendekatan Saintifik
--------------------	----------------	--	--------------------------

Aceh Jaya, 05 Juni 2023

Mengetahui,

Peneliti



Wulan/Dari

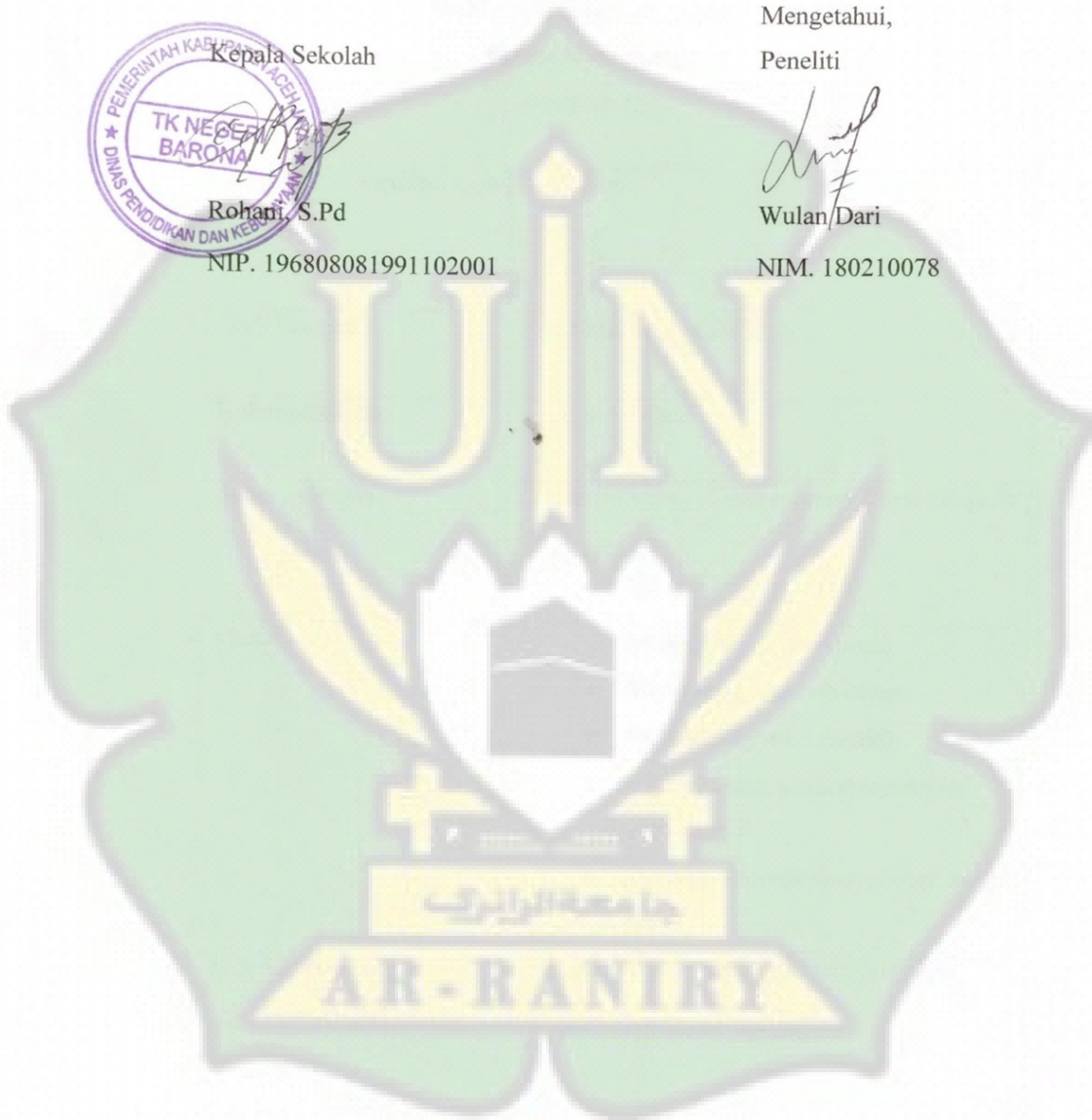
NIM. 180210078



Kepala Sekolah

Rohani, S.Pd

NIP. 196808081991102001



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK

Model Kelompok

Treatment I

Semester/ bulan/Minggu	:	2/ Juni /
Ke-		
Hari/Tanggal	:	Selasa/ 06 Juni 2023
Kelompok/Usia	:	A/ 4-5 Tahun
Tema/Subtema	:	Transportasi / Transportasi Darat (Sepeda Motor)
Materi	:	• Mengulang surah An-nas • Mengulang doa-doa harian • Mengulang hadist pendek • Menyebutkan nama transportasi darat mobil • Mengenai bentuk transportasi darat mobil
Alat/Sumber Belajar	:	Kertas Hvs warna, gambar pola sepeda, miniature sepeda, lem dll.
Kompetensi Dasar (KD)	:	2.1, 3.1, 4.1,

Tujuan	:	• Anak terbiasa mengulang surah pendek An-Nass • Anak terbiasa dan mengenal doa-doa harian • Anak terbiasa dan mengulang hadist pendek • Anak mengenal nama transportasi darat sepeda • Anak mengenal bentuk transportasi darat sepeda
--------	---	--

2. Langkah-langkah Kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Penyambutan Anak dan Masa Transisi (45 menit)		Guru menunggu dan Penyambutan Anak saat datang kesekolah	
Kegiatan Awal (25 menit)	Materi Pagi/Jurnal Pagi (10 menit)	kegiatan (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	
	Kegiatan berkumpul	▪ Mengulang hadist singkat ▪ Mengulang doa harian ▪ Membaca dan mengulang Surah An-Nass	

	(kegiatan pembiasaan, 15 menit)	▪ Berdoa sebelum belajar. ▪ Menggunakan kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat. ▪ Mengenalkan kegiatan hari ini dan aturan yang digunakan saat bermain.	
Inti (60 menit)		- Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain. - Ada tiga kegiatan bermain dan satu kegiatan pengaman: • Guru mempersilahkan anak bermain peran transportasi sepeda motor sesuai dengan kreasi anak • Guru dan anak tanya jawab tentang bermain peran berkaitan transportasi sepeda motor - Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat. - Apabila tidak tersedia tempat maka anak	5 M Pendekatan Saintifik

		melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.	
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	kegiatan penutup Kegiatan Beres-beres <i>Recalling:</i> - Mengajak anak untuk merapikan alat permainan yang telah digunakan - Mengajak anak untuk mencuci tangan selesai dari kegiatan bermain - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain. - Berdiskusi tentang anak yang tidak mau bermain sesuai dengan aturan. - Menceritakan pengalaman saat bermain. - Penguatan pengetahuan yang didapat anak - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.	5 M Pendekatan Saintifik

		- Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek - Berdoa dan salam	
--	--	--	--



Kepala Sekolah

Rohani, S.Pd

NIP. 196808081991102001

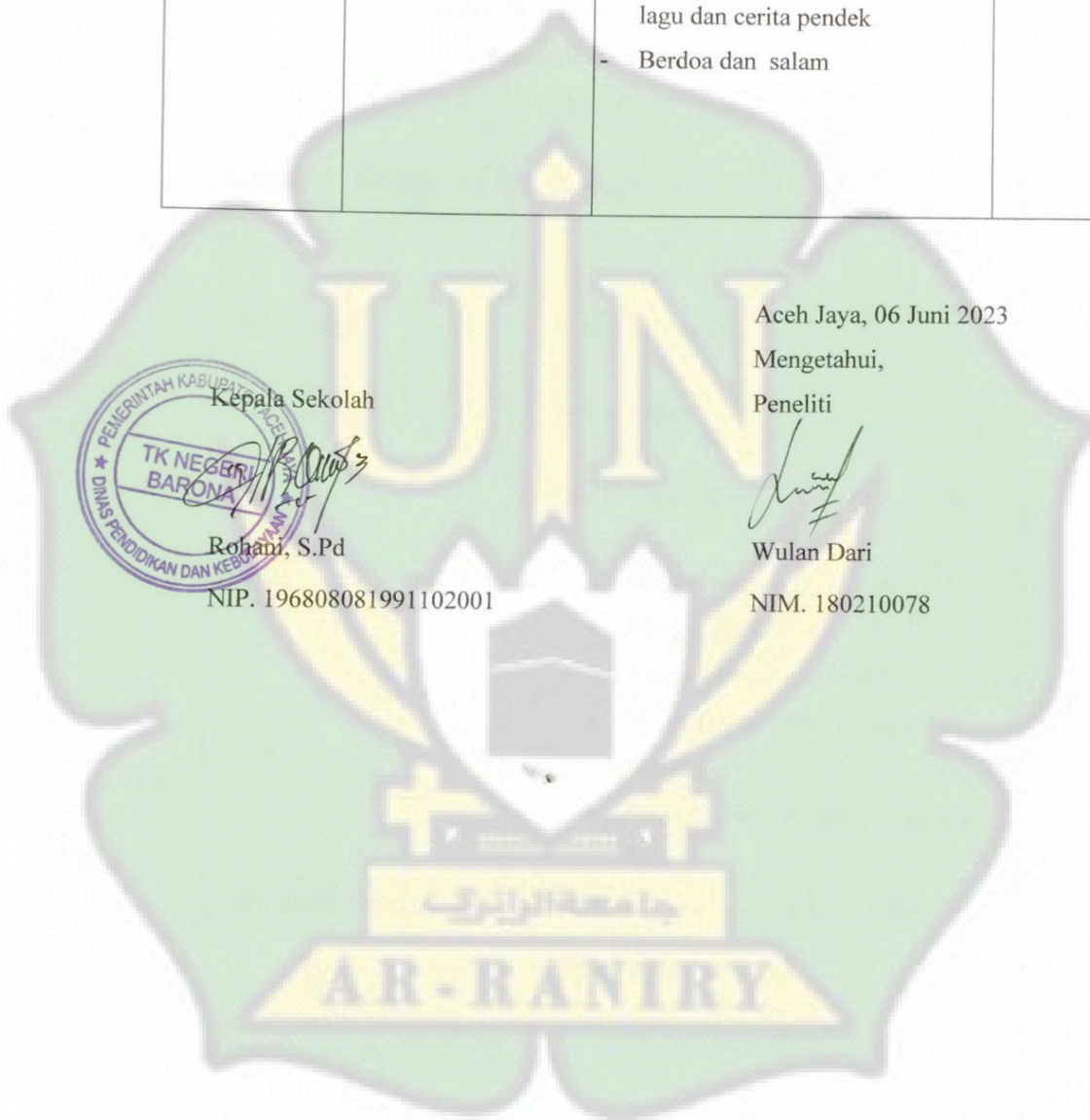
Aceh Jaya, 06 Juni 2023

Mengetahui,

Peneliti

Wulan Dari

NIM. 180210078



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK

Model Kelompok

Treatment II

Semester/ bulan/Minggu	:	2/ Juni /
Ke-		
Hari/Tanggal	:	Rabu / 07 Juni 2023
Kelompok/Usia	:	A/ 4-5 Tahun
Tema/Subtema	:	Transportasi / Transportasi Darat (Bus)
Materi	:	• Mengulang surah An-nas • Mengulang doa-doa harian • Mengulang hadist pendek • Menyebutkan nama transportasi darat bus • Mengenal bentuk transportasi darat bus
Alat/Sumber Belajar	:	Kertas Hvs warna, gambar pola bus, miniature bus, lem dll.
Kompetensi Dasar (KD)	:	2.1, 3.1, 4.1,
Tujuan	:	• Anak terbiasa mengulang surah pendek An-Nass

	• Anak terbiasa dan mengenal doa-doa harian • Anak terbiasa dan mengulang hadist pendek • Anak mengenal nama transportasi darat bus • Anak mengenal bentuk transportasi darat bus
--	--

3. Langkah-langkah Kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Penyambutan Anak dan Masa Transisi (45 menit)		Guru menunggu dan Penyambutan Anak saat datang kesekolah	
Kegiatan Awal (25 menit)	Materi Pagi/Jurnal Pagi (10 menit)	kegiatan (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	
	Kegiatan berkumpul (kegiatan pembiasaan, 15 menit)	▪ Mengulang hadist singkat ▪ Mengulang doa harian ▪ Membaca dan mengulang Surah An-Nass ▪ Berdoa sebelum belajar.	

		▪ Menggunakan kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat. ▪ Mengenalkan kegiatan hari ini dan aturan yang digunakan saat bermain.	
Inti (60 menit)		- Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain. - Ada tiga kegiatan bermain dan satu kegiatan pengaman: • Guru mempersilahkan anak bermain peran transportasi bus sesuai dengan kreasi anak • Guru dan anak tanya jawab tentang bermain peran berkaitan transportasi bus - Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat. - Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.	5 M Pendekatan Saintifik

Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	kegiatan penutup Kegiatan Beres-beres <i>Recalling:</i> - Mengajak anak untuk merapikan alat permainan yang telah digunakan - Mengajak anak untuk mencuci tangan selesai dari kegiatan bermain - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain. - Berdiskusi tentang anak yang tidak mau bermain sesuai dengan aturan. - Menceritakan pengalaman saat bermain. - Penguatan pengetahuan yang didapat anak - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. - Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek - Berdoa dan salam	5 M Pendekatan Saintifik
--------------------	----------------	---	--------------------------

Aceh Jaya, 07 Juni 2023

Mengetahui,

Peneliti


Wulan Dari

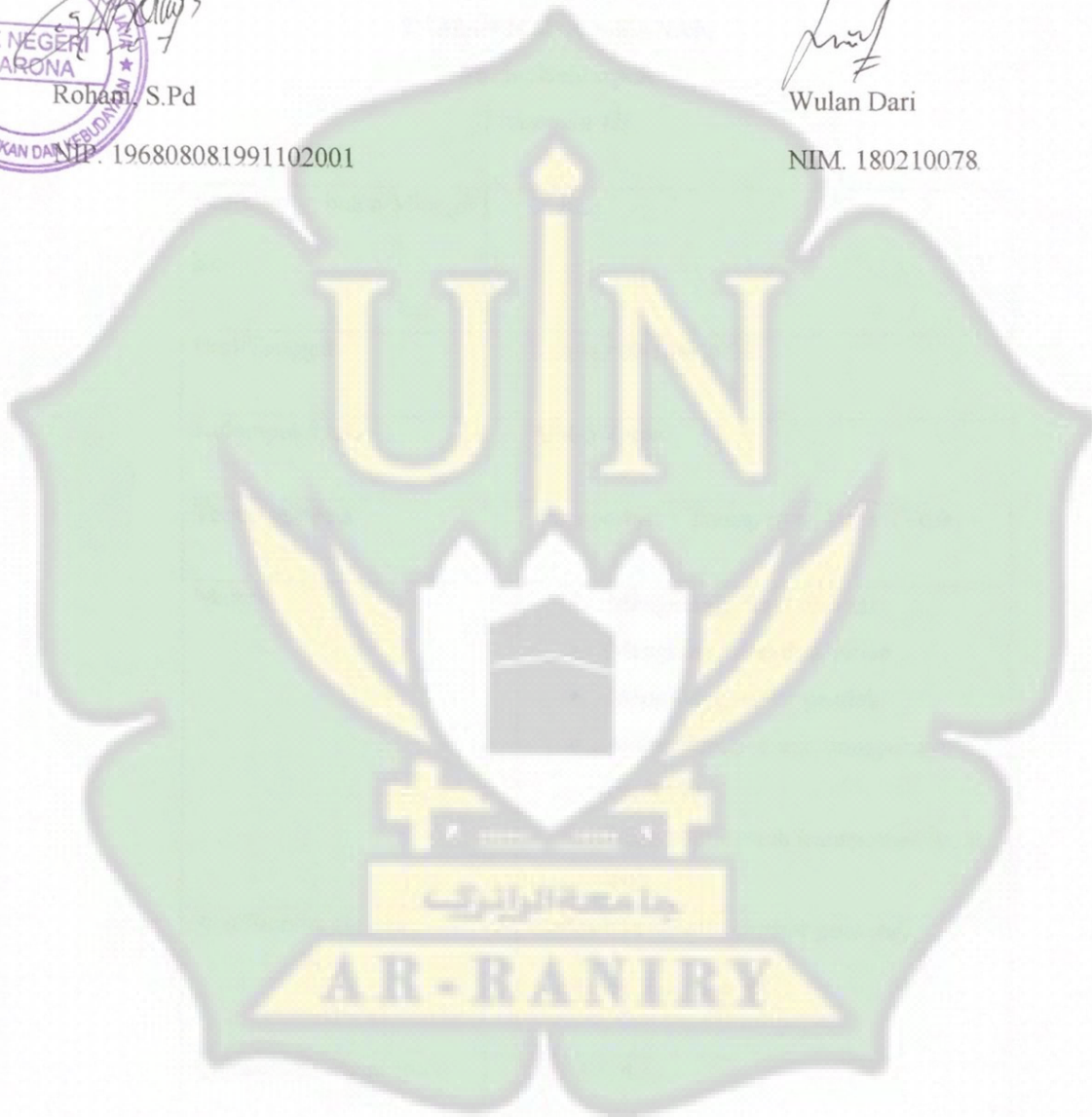
NIM. 180210078

Kepala Sekolah



Rohan, S.Pd

NIP. 196808081991102001



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK

Model Kelompok

Treatment III

Semester/ bulan/Minggu	: 2/ Juni /
Ke-	
Hari/Tanggal	: Kamis / 08 Juni 2023
Kelompok/Usia	: A/ 4-5 Tahun
Tema/Subtema	: Transportasi / Transportasi Darat (Truk)
Materi	: • Mengulang surah An-nas • Mengulang doa-doa harian • Mengulang hadist pendek • Menyebutkan nama transportasi darat truk • Mengenal bentuk transportasi darat truk
Alat/Sumber Belajar	: Kertas Hvs warna, gambar pola truk, miniature truk, lem dll.
Kompetensi Dasar (KD)	: 2.1, 3.1, 4.1,
Tujuan	: • Anak terbiasa mengulang surah pendek An-Nass

	• Anak terbiasa dan mengenal doa-doa harian • Anak terbiasa dan mengulang hadist pendek • Anak mengenal nama transportasi darat truk • Anak mengenal bentuk transportasi darat truk
--	--

4. Langkah-langkah Kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Penyambutan Anak dan Masa Transisi (45 menit)		Guru menunggu dan Penyambutan Anak saat datang kesekolah	
Kegiatan Awal (25 menit)	Materi Pagi/Jurnal Pagi (10 menit)	kegiatan (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	
	Kegiatan berkumpul (kegiatan pembiasaan, 15 menit)	▪ Mengulang hadist singkat ▪ Mengulang doa harian ▪ Membaca dan mengulang Surah An-Nass ▪ Berdoa sebelum belajar.	

		▪ Menggunakan kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat. ▪ Mengenalkan kegiatan hari ini dan aturan yang digunakan saat bermain.	
Inti (60 menit)		- Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain. - Ada tiga kegiatan bermain dan satu kegiatan pengaman: • Guru mempersilahkan anak bermain peran transportasi sesuai dengan kreasi anak • Guru dan anak tanya jawab tentang bermain peran berkaitan transportasi • Guru mengamati perkembangan percaya diri anak melalui bermain peran transportasi - Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat.	5 M Pendekatan Saintifik

		- Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.	
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	kegiatan penutup Kegiatan Beres-beres <i>Recalling:</i> - Mengajak anak untuk merapikan alat permainan yang telah digunakan - Mengajak anak untuk mencuci tangan selesai dari kegiatan bermain - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain. - Berdiskusi tentang anak yang tidak mau bermain sesuai dengan aturan. - Menceritakan pengalaman saat bermain. - Penguatan pengetahuan yang didapat anak - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.	5 M Pendekatan Saintifik

		- Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek	
		- Berdoa dan salam	

Aceh Jaya, 08 Juni 2023

Mengetahui,

Kepala Sekolah



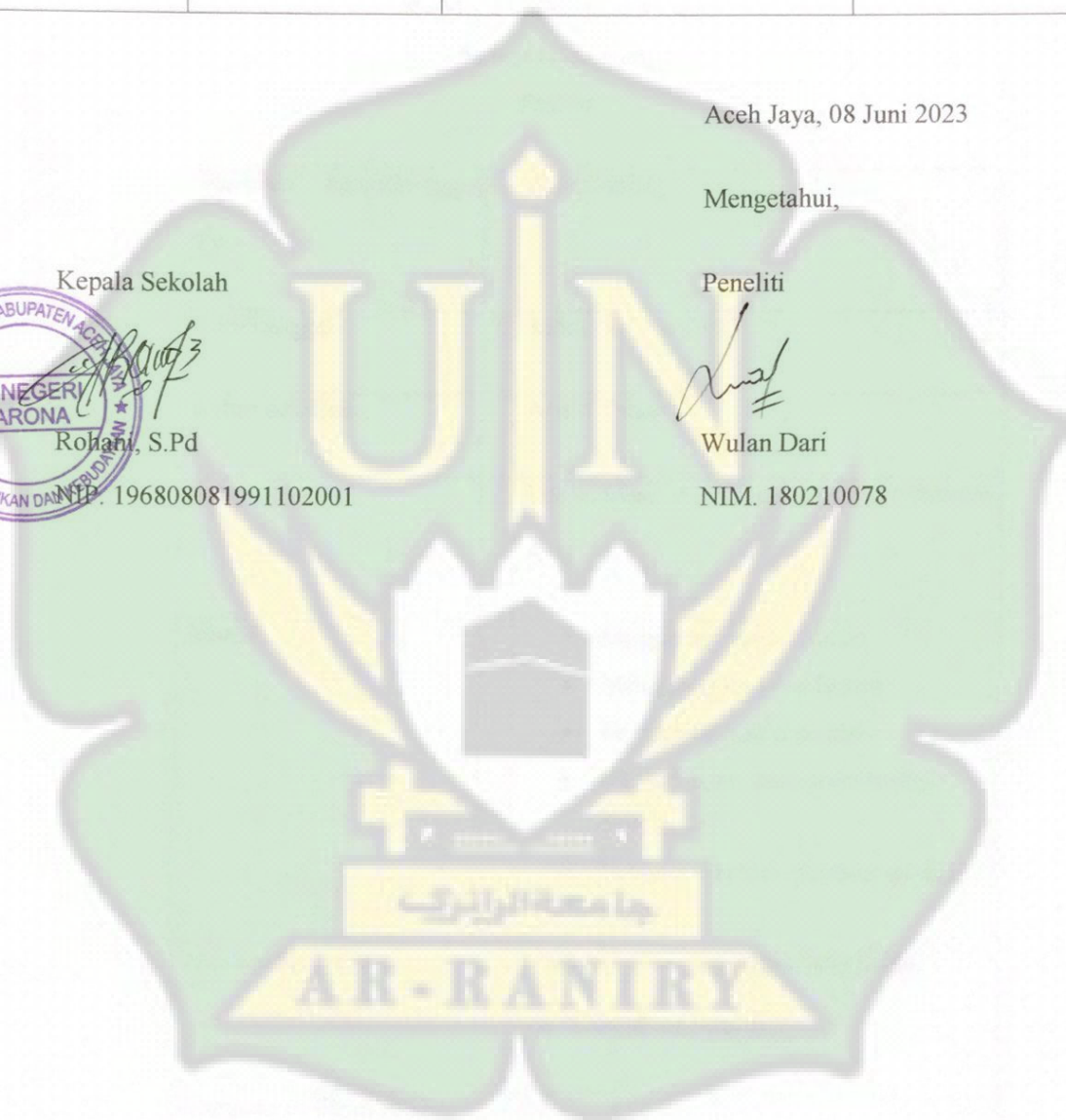
Rohani, S.Pd

NIP. 196808081991102001

Peneliti

Wulan Dari

NIM. 180210078



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TAMAN KANAK-KANAK

Model Kelompok

Posttest

Semester/ bulan/Minggu Ke-	: I/ November /
Hari/Tanggal	: Sabtu / 10 Juni 2023
Kelompok/Usia	: A/ 4-5 Tahun
Tema/Subtema	: Transportasi / Transportasi Darat (Kereta Api)
Materi	: • Mengulang surah An-nas • Mengulang doa-doa harian • Mengulang hadist pendek • Menyebutkan nama transportasi darat becak • Mengenal bentuk transportasi darat becak
Alat/Sumber Belajar	: Kertas Hvs warna, gambar pola becak, miniature becak, lem dll.
Kompetensi Dasar (KD)	: 2.1, 3.1, 4.1,

Tujuan	:	• Anak terbiasa mengulang surah pendek An-Nass • Anak terbiasa dan mengenal doa-doa harian • Anak terbiasa dan mengulang hadist pendek • Anak mengenal nama transportasi darat becak • Anak mengenal bentuk transportasi darat becak
--------	---	--

5. Langkah-langkah Kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Penyambutan Anak dan Masa Transisi (45 menit)		Guru menunggu dan Penyambutan Anak saat datang kesekolah	
Kegiatan Awal (25 menit)	Materi Pagi/Jurnal Pagi (10 menit)	kegiatan (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	
	Kegiatan berkumpul	▪ Mengulang hadist singkat ▪ Mengulang doa harian ▪ Membaca dan mengulang Surah An-Nass	

	(kegiatan pembiasaan, 15 menit)	▪ Berdoa sebelum belajar. ▪ Menggunakan kata: tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat. ▪ Mengenalkan kegiatan hari ini dan aturan yang digunakan saat bermain.	
Inti (60 menit)		- Anak mengamati bahan-bahan yang akan digunakan untuk bermain. - Ada tiga kegiatan bermain dan satu kegiatan pengaman: • Guru mengamati perkembangan percaya diri anak tanpa arahan permainan dari guru • Guru mempersilahkan anak bermain peran transportasi sesuai dengan kreasi anak • Guru dan anak tanya jawab tentang bermain peran berkaitan transportasi • Guru mempersilahkan anak mendeskripsikan apa permainan yang diperankan oleh anak melalui tema transportasi Kereta Api	5 M Pendekatan Saintifik

		- Anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan pada kelompok bahan yang lainnya bila tersedia tempat. - Apabila tidak tersedia tempat maka anak melakukan kegiatan pada kegiatan pengaman.	
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	kegiatan penutup Kegiatan Beres-beres <i>Recalling:</i> - Mengajak anak untuk merapikan alat permainan yang telah digunakan - Mengajak anak untuk mencuci tangan selesai dari kegiatan bermain - Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain. - Berdiskusi tentang anak yang tidak mau bermain sesuai dengan aturan.	5 M Pendekatan Saintifik

		- Menceritakan pengalaman saat bermain. - Penguatan pengetahuan yang didapat anak - Menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari. - Kegiatan penenangan berupa: lagu dan cerita pendek - Berdoa dan salam.	
--	--	---	--



Kepala Sekolah

Rohani, S.Pd

NIP. 196808081991102001

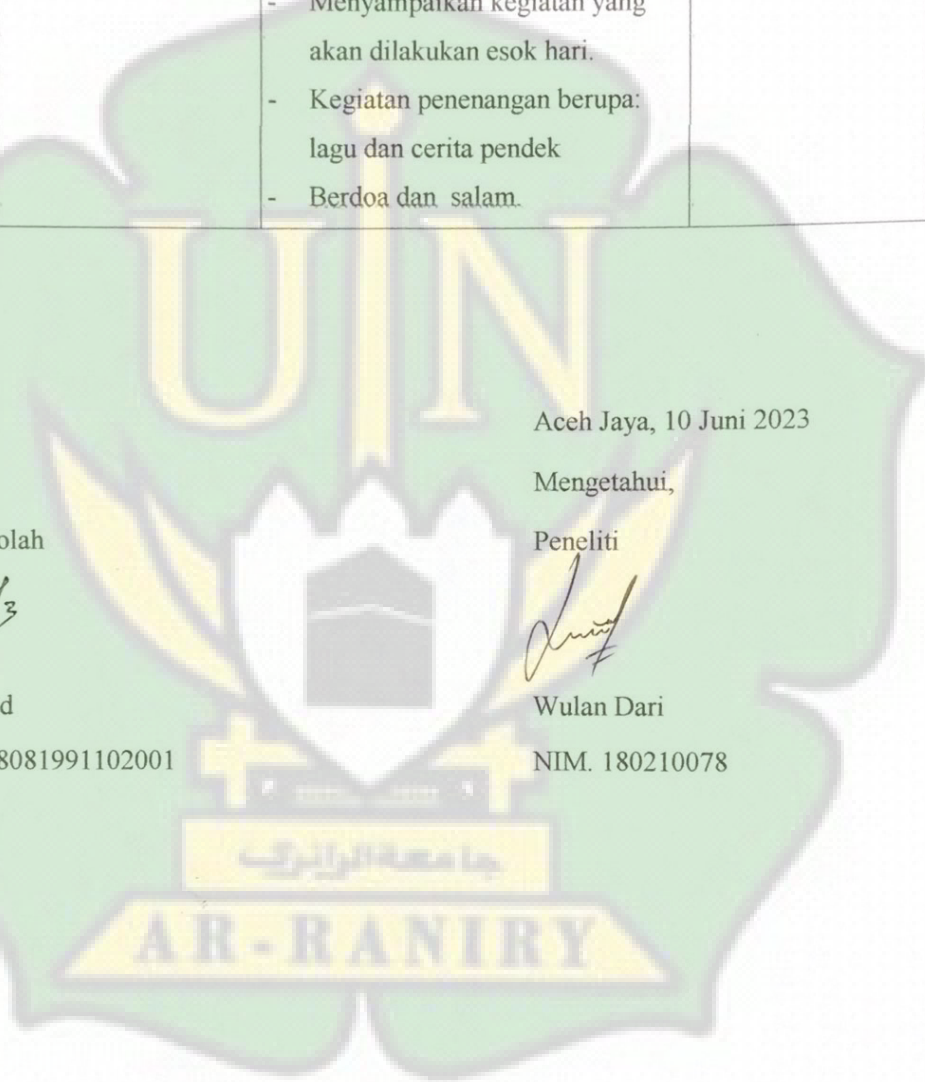
Aceh Jaya, 10 Juni 2023

Mengetahui,

Peneliti

Wulan Dari

NIM. 180210078



Lampiran 8. Uji T

LAMPIRAN HASIL OUTPUT OLAH DATA

Uji Normalitas

Descriptives			
pretest	Mean		Statistic
			Std. Error
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.88
		Upper Bound	2.93
	5% Trimmed Mean		4.82
	Median		3.92
	Variance		4.00
	Std. Deviation		1.268
	Minimum		1.126
	Maximum		2
	Range		5
	Interquartile Range		3
	Skewness		2
	Kurtosis		-.488
treatment1	Mean		.752
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	-488
		Upper Bound	1.481
	5% Trimmed Mean		-.989
	Median		5.00
	Variance		2.67
	Std. Deviation		4.37
	Minimum		5.63
	Maximum		5.00
	Range		5.00
	Interquartile Range		.571
	Skewness		.756
	Kurtosis		.000
			-.700
treatment2	Mean		1.481
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.267
		Upper Bound	6.50
	5% Trimmed Mean		5.87
	Median		7.13
	Variance		6.56
	Std. Deviation		7.00

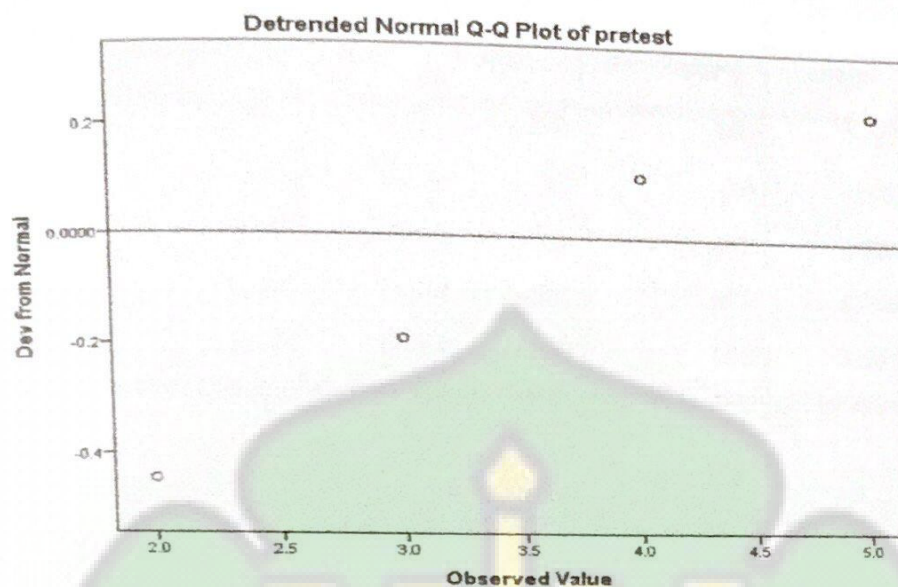
treatment3	Mean		8.13	.350
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	7.30	
		Upper Bound	8.95	
	5% Trimmed Mean		8.08	
	Median		8.00	
	Variance		.982	
	Std. Deviation		.991	
	Minimum		7	
	Maximum		10	
	Range		3	
	Interquartile Range		2	
	Skewness		.862	.752
	Kurtosis		.840	1.481
posttest	Mean		9.00	.267
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	8.37	
		Upper Bound	9.63	
	5% Trimmed Mean		9.00	
	Median		9.00	
	Variance		.571	
	Std. Deviation		.756	
	Minimum		8	
	Maximum		10	
	Range		2	
	Interquartile Range		2	
	Skewness		.000	.752
	Kurtosis		-.700	1.481

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.216	8	.200*	.882	8	.197
treatment1	.250	8	.150	.849	8	.093
treatment2	.371	8	.002	.724	8	.004
treatment3	.300	8	.032	.872	8	.156
posttest	.250	8	.150	.849	8	.093

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

a. Lilliefors Significance Correction



Uji T

One-Sample Statistics

		Statistic	Bootstrap ^a			
			Bias	Std. Error	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
pretest	N	8				
	Mean	3.88	.00	.37	3.13	4.63
	Std. Deviation	1.126	-.091	.215	.535	1.414
	Std. Error Mean	.398				
posttest	N	8				
	Mean	9.00	.02	.25	8.50	9.50
	Std. Deviation	.756	-.062	.144	.356	.926
	Std. Error Mean	.267				
treatment1	N	8				
	Mean	5.00	.00	.25	4.50	5.50
	Std. Deviation	.756	-.064	.150	.354	.926
	Std. Error Mean	.267				
treatment2	N	8				
	Mean	6.50	.01	.25	6.00	6.88
	Std. Deviation	.756	-.088	.206	.354	.991
	Std. Error Mean	.267				
treatment3	N	8				
	Mean	8.13	.02	.33	7.50	8.75
	Std. Deviation	.991	-.090	.244	.354	1.309
	Std. Error Mean	.350				

One-Sample Test

	Mean Difference	Bootstrap ^a				
		Bias	Std. Error	Sig. (2-tailed)	95% Confidence Interval	
					Lower	Upper
pretest	3.875	-.004 ^b	.372 ^b	.001 ^b	3.125 ^b	4.625 ^b
posttest	9.000	.015	.248	.001	8.500	9.500
treatment1	5.000	.000 ^c	.249 ^c	.001 ^c	4.500 ^c	5.500 ^c
treatment2	6.500	-.001 ^d	.241 ^d	.001 ^d	6.000 ^d	6.875 ^d
treatment3	8.125	.017 ^e	.325 ^e	.001 ^e	7.500 ^e	8.750 ^e



LAMPIRAN DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN



Hari Pertama : *Pre Test* Perkembangan *Self Confidence* AUD

Pada hari pertama penelitian, peneliti melakukan penilaian tahap awal *Pre test* tentang sejauh apa perkembangan dan pencapaian *self confidence*. Penilaian awal *Pre test* untuk mendapatkan hasil perkembangan *self confidence* anak apakah sudah berada tahap Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan atau Berkembang Sangat Baik.



Hari Kedua : setelah mendapatkan sejauh apa perkembangan *self confidence* anak, selanjutnya peneliti melakukan pengenalan aktivitas *roll playing* pada anak dimulai dari pengenalan dan tanya jawab, aturan bermain dan cara bermain *roll playing* dengan tema transportasi dengan sub tema sepeda motor untuk meningkatkan *self confidence* anak.



Hari Ketiga: pada hari ketiga ini, setelah sebelumnya mengenalkan permainan *roll playing* dan tata cara memainkannya, peneliti menerapkan bermain *roll playing* dengan tema transportasi dengan sub tema Bus untuk meningkatkan *self confidence* anak.



Hari Keempat: Penerapan permainan *roll playing* dan tata cara memainkannya, peneliti menerapkan bermain *roll playing* dengan tema transportasi dengan sub tema Truk untuk meningkatkan *self confidence* anak.



Hari Kelima: Penerapan permainan *roll playing* dan tata cara memainkannya, peneliti menerapkan bermain *roll playing* dengan tema transportasi dengan sub tema Kereta Api untuk meningkatkan *self confidence* anak.

