MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI SIWA MELALUI BERMAIN PERAN MARKET DAY DI TK ANANDA KABUPATEN GORONTALO

Silvia Olii[1], Irmawati Duko Ishak[2],
[1]Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Indonesia
Email : oliisilvia23@qmail.com

Received: 10 Mei 2025
Revised: 11 Mei 2025
Accepted: 12 Mei 2025
Published: 1 Juni 2025

ABSTRACT
The purpose of this studyvwas to improve students self-confidence trough market day role-play activities at Ananda Kindergarten, Gorontalo Regency. This research used a classroom action approach. Besed one the results of the study, the us of the market day role-play method in improving self-condifence in Group B students, 14, or 70%, had not yet developed. Then, in the first cyle of action, the number increased to 10 students, or 50%, who had developed as expected. Then in the swcond meeting, the number increased again to 65%, or approximately 13 student, who had developed. In the second cycle, meeting 1, student performance increased to 75%, or 15 students. In the second meeting, the success indicator was exceeded, reaching 90%, or approximately 18 student. The research concluded that the use of the market day role-play method can increase self-condifidence in Group B students at Ananda Kindergarten in Gorontalo Regency.

Keywords **:** *Early Childhood; Self-Condidence; Role-Play; market day*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah langkah awal dan sangat penting dalam pembentukan karakter serta kepribadian anak. Pada masa ini (*golden age*), anak mengalami banyak peningkatan baik dalam pertumbuhan dan perkembangannya dalam semua bidang, termasuk dalam bidang fisik, kognitif, sosial, emosional, maupun dalam bidang Bahasa dan seni. Anak yang percaya diri memiliki keberanian untuk mengutarakan pendapat, mengekspresikan diri, dan tidak takut mencoba hal baru, serta memiliki keyakinan terhadap kemampuan yang dimilikinya.Selain itu, aspek lain yang turut membangun rasa percaya diri pada perkembangan sosial emosional anak yaitu keberanian mereka dalam hal menyampaikan pendapat, mampu berinteraksi dengan orang lain, serta keyakinan terhadap potensi diri sendiri. Anak yang memiliki rasa percaya diri yang kuat lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sosial dan mampu menghadapi berbagai tantangan belajar disekolah.

Guru dapat menanamkan pemahaman bahwa setiap anak memiliki potensi dan keistimewaan yang di anugerahkan oleh allah SWT sehingga mereka merasa yakin untuk mencoba dan berani berpendapat. Pesan dalam ayat ini juga memberi motivasi agar seseorang tidak mudah bersedih atau takut.

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

Hal Yang dapat diterapkan pada anak usia dini sebagai salah satu upaya untuk menumbuhkan kemampuan tersebut adalah dengan mengajak anak untuk tidak takut melakukan kesalahan dan tetap bersemangat mencoba hal baru, karena melalui pengalaman tersebut rasa percaya diri mereka akan berkembang secara alami.

Berdasarkan hasil observasi awal kepada siswa kelompok B di TK Ananda Kabupaten Gorontalo, dari 20 siswa terdapat 14 siswa atau 70% yang menunjukkan Tingkat rasa percaya diri yang rendah. Contoh, masih ada Siswa yang tampak malu berbicara dan berpendapat didepan orang lain, ada juga siswa yang belum tertarik mencoba hal baru dan masih bergantung pada guru, hal ini di karenakan penggunaan strategi pembelajaran yang belum sesuai. Kondisi ini tentu memerlukan perhatian dan penanganan melalui kegiatan yang menyenangkan, kontekstual, serta Selaras dengan ciri-ciri perkembangan anak usia dini. Berdasarkan uraian di atas, peneliti berusaha untuk mencari Solusi terhadap pemecahan masalah ini, melalui suatu kajian ilmiah berupa penelitian dengan judul **"Meningkatkan Kemampuan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Kegiatan Bermain Peran *Market Day* di TK Ananda kabupaten Gorontalo"**
Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa adalah melalui kegiatan bermain peran. Dengan kegiatan ini, anak-anak diberi kesempatan untuk berbicara dengan leluasa, meniru berbagai peran sosial di sekitar mereka, serta melatih keberanian dalam berinteraksi dengan orang lain. Dalam prosesnya, mereka juga belajar cara berbicara, bernegosiasi, dan mengambil keputusan sesuai dengan peran yang sedang mereka mainkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di identifikasi bahwa:
masih ada siswa yang tampak malu berbicara dan berpendapat didepan orang lain
Sebagian besar siswa belum tertarik mencoba hal baru dan masih bergantung pada guru
penggunaan Strategi pembelajaran yang belum sesuai.Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka dapat di tarik rumusan masalah penelitian yaitu"apakah penerapan kegiatan bermain peran *market day* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa di TK Ananda kabupaten gorontalo?"Berdasarkan identifikasi dari hasil dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka upaya pemecahan masalah pada penelitian ini dilakukan melalui kegiatan bermain peran *market day* sebagai bagian dari pembelajaran pada anak usia dini yang kreatif dan menyenangkan.

Pemecahan masalah ini dirancang dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:
Merancang metode bermain peran *market day* yang cukup menarik dan sesuai berdasarkan tingkat perkembangan anak. Guru menyiapkan perlengkapan seperti meja jualan, uang mainan, produk buatan anak (makanan ringan, minuman atau hasil karya) serta tanda peran (penjual, pembeli, kasir)

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

Menjelaskan tujuan dan aturan permainan kepada siswa sebelum kegiatan dimulai agar mereka memahami peran yang akan dimainkan serta sikap yang diharapkan seperti sopan, jujur, dan percaya diri saat berbicara.
Membagi siswa kedalam kelompok peran seperti penjual, pembeli, dan kasir. Guru memberi kesempatan yang adil agar setiap siswa dapat mencoba berbagai peran di siklus yang berbeda.

Melaksanakan kegiatan market day dilingkungan sekolah secara nyata, Dimana siswa berinteraksi langsung satu sama lain dalam suasana seperti pasar kecil. Siswa berlatih menawarkan barang, melayani pembeli, membayar dan menghitung uang.
Memberikan motivasi dan bimbingan selama kegiatan berlangsung. guru memberikan pujian atau umpan balik positif untuk menumbuhkan keberanian siswa yang masih ragu atau malu tampil.

Melakukan refleksi bersama anak setelah kegiatan selesai. guru mengajak anak berdiskusi tentang pengalaman mereka, apa yang mereka rasakan, dan hal apa yang membuat mereka senang atau bangga.
Melaksanakan tindakan secara berulang (dalam dua siklus) agar peningkatan rasa percaya diri siswa dapat di amati secara bertahap dan berkelanjutan.
Melalui langkah-langkah tersebut, diharapkan siswa dapat; (1) Berani berbicara didepan teman dan guru, (2) Mampu mengekspresikan pendapat dengan percaya diri. (3) Berani mencoba kegiatan baru secara mandiri. (4) Mau tampil dalan kegiatan bermain peran (5) Tidak malu saat berinteraksi dengan teman. (6) Menunjukkan keyakinan terhadap kemampuan dirinya.

Dengan demikian, implementasi kegiatan bermain peran berbasis *market day* terbukti menjadi pilihan pembelajaran yang efektif sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan rasa percaya diri anak di TK Ananda Kabupaten Gorontalo.
Penelitian ini tujuannya untuk meningkatkan kemampuan rasa percaya diri Siswa melalui kegiatan bermain peran *market day* di TK Ananda kabupaten gorontalo.
Tujuan umum adalah untuk membantu anak mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan sosial mereka pada lingkungan yang aman dan menyenangkan. Tujuan khusus Meningkatkan kemampuan berkomunikasi, melatih keterampilan sosial, meningkatkan imajinasi dan kreativitas, serta membantu siswa mengatasi rasa takut dan cemas dalam berinteraksi.

Penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini dapat disajikan dalam tabel berikut.
Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, kegiatan bermain peran maupun market day terbukti dapat meningkatkan aspek perkembangan sosial emsoional anak, khususnya keberanian, interaksi sosial, dan kepercayaan diri. persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada Upaya meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini melalui kegiatan aktif dan menyenangkan.

Adapun Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada kegiatan bermain peran market day sebagai Tindakan pembelajaran. Penelitian

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

sebelumnya menggunakan metode bermain peran makro secara umum, sedangkan penelitian ini menggunakan metode bermain peran berbasis market day yang mensimulasikan kegiatan jual beli. Kegiatan market day memberikan pengalaman nyata kepada anak untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan tampil sehingga diharapkan lebih efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri anak. Belum banyak penelitian yang secara khusus menggunakan metode bermain peran market day sebagai Upaya untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak usia 5-6 tahun.

Peter Lauster (2012) menjelaskan bahwa, kepercayaan diri tidak hanya terbentuk dari faktor bawaan, tetapi lebih banyak dipengaruhi oleh pengalaman hidup yang dapat dipelajari dan ditanamkan melalui proses pendidikan. Faktor keturunan dinilai tidak memberikan pengaruh yang signifikan dalam pembentukan kepribadian seseorang. Selain itu,kepercayaan diri juga berperan dalam memengaruhi berbagai aspek sikap individu, seperti kehati-hatian, tingkat ketergantungan, rasa suka atau tidak suka, toleransi, serta arah cita-cita yang ingin dicapai. Willis (1985) juga menambahkan bahwa, kepercayaan diri merupakan keyakinan seseorang yang mampu menghadapi berbagai masalah secara tepat serta dapat memberikan dampak positif atau menyenangkan bagi orang lain. Sejalan dengan pendapat tersebut, Anthony (1992) menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan Kondisi emosional yang sehat dimana seseorang dapat menerima apa adanya, mengenal diri sendiri, selalu berpikir positif, tidak selalu mengandalkan orang lain, serta mampu berjuang mencapai target. Kumara (1998) menjelaskan bahwa kepercayaan diri adalah Salah satu karakter kepribadian yang mencerminkan adanya kepercayaan terhadap kemampuan diri sendiri.

Lev Vygotsky menjelaskan bahwa bermain peran membantu anak berkembang melalui interaksi sosial dan imajinasi. Saat anak berpura-pura menjadi penjual, pembeli, dokter, guru,dll, anak belajar menggunakan Bahasa, aturan sosial, dan mengontrol perilaku. Hubungannya dengan percaya diri Adalah, anak berani berbicara kepada teman, anak berani mengambil peran tertentu, anak merasa mampu melakukan tugas dalam permainan, dan anak belajar tampil di hadapan orang lain. Kesimpulannya, semakin sering berhasil dalam peran,maka semakin tumbuh kayakinan diri.

Metode bermain peran digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan partisipasi serta keaktifan belajar siswa. (Wirna Tangahu, 2025). Dalam teorinya, Piaget (dalam Mutiah, 2010:102) menyatakan bahwa saat bermain, anak tidak mempelajari hal yang sepenuhnya baru, melainkan mempraktikkan serta memperkuat keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya.

METODE

Penelitian ini dilakukan di TK Ananda yang beralamat di desa buhu kecamatan tibawa, kabupaten gorontalo. penetapan lokasi ini dilakukan dengan mempertimbangkan bahwa di TK tersebut terdapat anak-anak kelompok B yang rasa percaya dirinya msih rendah.

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan waktu pelaksanaan dimulai pada bulan November hingga Desember 2025. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah kajian reflektif yang dilakukan guru untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan secara berulang dalam siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang di lakukan menerapkan model Penelitian Tindakan Kelas. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di TK Ananda kabupaten Gorontalo dengan menerapkan metode bermain peran *market day* ntuk meningkatkan rasa percaya diri siswa. Penelitian ini dimulai pada semester ganjil tahun ajaran 2025, berlangsung dari bulan November sampai bulan desember dan di sesuaikan dengan Kalender Pendidikan.

Subjek penelitian ini Adalah siswa TK Ananda kelompok B yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan rasa percaya diri siswa dengan menggunakan metode bermain peran *market day*. penilaian terhadap siswa dilakukan langsung oleh peneliti untuk mengetahui perkembangan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang disusun sesuai dengan prosedur Penelitian Tindakan Kelas. Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, dan siklus II, dua kali pertemuan.

Penelitian diawali dengan observasi awal untuk mengidentifikasi sejauh mana rasa percaya diri pada siswa berkembang. Selanjutnya, proses pembelajaran dilanjutkan pada siklus I dan siklus II hingga indikator keberhasilan tercapai, yaitu mencapai nilai sebesar 85% dalam kategori berkembang sesuai harapan.

Keunggulan dari penelitian ini terletak pada penerapan metode bermain peran makro yang terbukti tidak hanya mengembangkan rasa percaya diri, melainkan juga membuat anak lebih berani berbicara, berani tampil di depan teman, serta mampu berinteraksi sosial secara positif. Temuan Ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan, yang menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran memiliki peran penting dalam mengoptimalkan perkembangan rasa percaya diri dan kemampuan sosial pada aBerdasarkan data pada observasi awal, dari 20 siswa yang di teliti masih sekitar 70% atau 14 siswa yang belum berkembang dalam memiliki rasa percaya diri. Ketika guru meminta anak untuk tampil didepan kelas, menyapa teman, atau berinteraksi dengan orang lain, masih Sebagian siswa yang terlihat malu-malu, takut berbicara, dan belum berani mengekspresikan diri dengan baik. Hal ini disebabkan karena anak-anak jarang di beri kesempatan untuk tampil atau berinteraksi secara langsung dalam situasi yang menuntut keberanian. Untuk lebih jelasnya peneliti menjabarkan kemampuan anak pada setiap aspek yang di amati pada observasi awal, yaitu dalam aspek berani tampil, berbicara, dan berinteraksi. Dari 20 siswa yang diteliti, masih sekitar 70% atau 14 siswa

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

yang belum berkembang, dan baru sekitar 30% yang sudah berkembang sesuai harapan. Sama halnya pada aspek keberanian tampil didepan umum dan berinteraksi. Saat melakukan kegiatan bermain peran masih sekitar 70% atau 14 siswa yang belum berkembang dan terdapat 30% atau 6 siswa yang sudah berkembang dalam melakukan percobaan.

Dari pengamatan siklus II pada siswa kelompok B di TK Ananda kabupaten Gorontalo dapat disimpulkan dari beberapa aspek penilaian dari enam indikator bahwa dari 20 orang siswa yang diamati sudah sekitar 18 orang siswa yang mampu melakukannya dengan baik, sementara sisanya 2 orang yang masih perlu bimbingan dan arahan dari guru, Hasil Tindakan siklus II ini dinilai sudah melebihi capaian indikator kinerja yang diharapkan karena pembelajaran ini dikatakan berhasil apabila siswa mampu mencapai 80%. Sehingga peneliti sepakat untuk tidak melanjutkan Tindakan pada siklus berikutnya, karena pada pelaksanaan Tindakan siklus II ini sudah mengalami peningkatan yang cukup signifikan yakni awalnya masih 60% pada siklus 1 kemudian sudah meningkat menjadi 90% pada siklus II.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang metode bermain peran pada kegiatan *market day* memberikan dampak positif kepada siswa, karena pada usia TK secara langsung mereka dapat menangkap apa yang di ajarkan, khususnya dalam hal keberanian dan rasa percaya diri. kegiatan ini merupakan salah satu indikator pengembangan sosial emosional dan keamndirian. Melatih keberanian dan rasa percaya diri pada anak dapat membantu perkembangan karakter, dalam proses pembelajaran anak-anak untuk memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengalaman dan pemahamannya akan lebih kaya dan lebih bermanfaat.

Proses pembelajaran di TK lebih ditekankan pada berbuat dari pada mendengarkan ceramah, maka mengajar anak usia 5-6 tahun lebih diutamakan pada pemberian bahan dan aktivitas yang sedemikian rupa sehingga anak belajar dari pengalamannya sendiri, dan membuat Kesimpulan dengan pikirannya sendiri. Dalam hal ini pengunaan metode bermain peran sangat cocok dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasa percaya diri. apalgi dalam melatih keberanian kepada anak, bukan hanya dalam bentuk khayalan saja tetapi melalui paraktek langsung, sehingga dengan mudah anak memahami dan melakukan apa yang di ajarkan kepada mereka.

Sesuai dengan pendapat Lev Vygotsky bahwa bermain peran membantu anak berkembang melalui interaksi sosial dan imajinasi. Saat anak berpura-pura menjadi penjual, pembeli dan sebagianya, anak belajar menggunakan Bahasa, aturan sosial, dan mengontrol perilaku. Hubungannya dengan percaya diri Adalah, anak berani berbicara kepada teman, anak berani mengambil peran tertentu, anak merasa mampu melakukan tugas dalam permainan, dan anak belajar tampil di deoan orang lain. Kesimpulannya, semakin berhasil dalam peran, maka semakin tumbuh keyakinan diri.

Dalam proses belajar mengajar dengan metode bermain peran ini, anak diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati situasi, menganalisis dan membuktikan sendiri mengenai keberaniannya

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

dalam berinteraksi dan berperan. Sehingga metode bermain peran sangat cocok jika digunakan pada pembelajaran tentang peningkatan rasa percaya diri. karena dapat meningkatkan kemampuan keberanian anak walaupun dalam pemberian Tindakan dari siklus 1 dan siklus II masih terdapat kekurangan atau kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Namun kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan Tindakan pada siklus-siklus berikutnya. Dari pelaksanaan Tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, dapat di deskripsikan terjadinya peningkatan pembelajaran rasa percaya diri pada siswa kelompok B.

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran mengenai peningkatan rasa percaya diri yang efektif dan menarik, yang membuat anak lebih aktif serta menghapus persepsi anak mengenai pembelajaran yang pada awalnya membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan rasa percaya diri pada siswa kelompok B di TK Ananda kabupaten Gorontalo. Hasil pengamatan dari siklus 1 ke siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan yakni mencapai 90% melampaui indikator kinerja yang di harapkan yakni 80%.

Dengan demikian peningkatan kemampuan rasa percaya diri melalui kegiatan bermain peran *market day* pada siswa kelompok B di TK Ananda kabupaten Gorontalo telah berhasil. Berdasarkan hasil penelitian siklus II diperoleh siswa yang sudah berkembang sesuai harapan sekitar 18 orang siswa atau 90% dan yang mulai berkembang masih 2 orang siswa atau 10%. Dengan demikian tepatlah jika penerapan kegiatan bermain peran *market day* diterapkan pada siswa kelompok B di TK Ananda, karena dapat meningkatkan kemampuan rasa percaya diri bagi anak usia dini.

KESIMPULAN

Dari pelaksanaan Tindakan yang dilakukan sebanyak dua siklus mengalami peningkatan dalam hal kemampuan rasa percaya diri, sehingga melampaui indikator kinerja yang diharapkan, yang tadinya baru 6 orang siswa yang sudah berkembang, setelah dilakukan pelaksanaan Tindakan dari siklus 1 sampai pada siklus II dengan empat kali pertemuan maka telah meningkat menjadi 18 orang siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan metode bermain peran pada kegiatan *market day*, dapat meningkatkan kemampuan

rasa percaya diri pada siswa kelompok B di TK Ananda kabupaten Gorontalo. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi awal dari 20 orang siswa yang diteliti terdapat 14 orang siswa atau 70% yang belum berkembang. Kemudian dilaksanakan Tindakan siklus 1 pertemuan 1 meningkat menajdi 10 orang siswa atau 50% yang sudah berkembang sesuai harapan. Kemudian pada siklus 1 pertemuan II meningkat lagi menjadi 65% atau sekitar 13 orang siswa yang sudah berkembang. Selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 meningkat sekitar 75% atau 15 orang siswa , dan pada siklus II pertemuan II meningkat menjadi 90% atau 18 orang siswa yang sudah memiliki kemampuan rasa percaya diri

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

dan melebihi indikator kinerja yang diharapkan yakni sekitar 80%. Berdasarkan hasil dari hipotesis Tindakan dalam penelitian ini jika guru menerapkan metode bermain peran *market day*, maka kemampuan rasa percaya diri pada siswa kelompok B di TK Ananda kabupaten Gorontalo dapat ditingkatkan.

Berkaitan dengan kesimpulan diatas, Maka peneliti dapat mengajukan saran-saran sebagai berikut: (1) Bagi sekolah

Memberikan suatu referensi terhadap kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan rasa percaya diri dengan kegiatan atau metode-metode yang baru dan menyenangkan. (2) Bagi pendidik

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pendidik dalam mengembangkan setiap aspek perkembangan anak, khususnya pada peningkatan kemampuan rasa percaya diri melalui metode bermain peran. (3) Bagi Siswa

Memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan kepada anak sekama berada di PAUD melalui kegiatan yang melibatkan interaksi sosial dan tampil didepan umum, sehingga pada proses pembelajaran selanjutnya anak menjadi lebih berani dan percaya diri. (4) Bagi peneliti Untuk penelitian lanjutan tentang kemampuan rasa percaya diri dengan menggunakan metode bermain peran yang tidak menoton saja pada salah satu tema atau situasi.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina , R. 2021. Pengaruh Penerapan Market Dat Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun. Universitas Islam Negeri AR-Ranity. Banda Aceh.

Andine Amelya, Yulianti Fitriyani, Pepi Nuroniah. "Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 tahun Melalui Metode Bermain Peran." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 5, No.1 juli 2024.

Elisabeth Dyah Ayu Permatasari. "Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Gerak dan Lagu." *Jurnal AUDI,* Vol. 1, No. 2.

Ferenika Tesalonika Lasut. "Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Kegiatan Bermain Peran Anak Usia 5-6 tahun di TK YPK ST Theresia Kota Sorong." Skripsi 2023.

Gunarti, W. (2010). Peran Bermain Dalam Peekembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. Jakarta : Pernerbit Universitas Negeri Jakarta.

Copyright © 2025 Journal WALIDAH

Irzawaty, Fitriah Hayati,M.Ed, Fitriyani,M.pd. "Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Kelompok B TKN Bustanil Ilmi." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa,* Vol. 2, No. 2 Juni 2021.

Kemmis, s., & McTaggart, R. (1998). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Penerbit Raja Grafindo Persada

Khirani, " Kepercayaan Diri Anak Usia Dini dalam Kegiatan *Publick Speaking. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.*" Vol. 2, No. 3, September 2024.

Lauster, P. (2002). Tes Kepribadian : Cara Mengenal Kepribadian Diri Sendiri dan Orang Lain. Jakarta : Bumi Aksara.

Lin Diana, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Percaya diri Anak Dikelas B usia 5-6 Tahun di TK Bunga Bangsa Aceh Besar." Skripsi 2024.
Mulyasa, E. (2012). Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung : Penerbit Remaja Rosdakarya

Marko Santoso dkk, "Hubungan Antara Rasa Percaya Diri dan Agresivitas pada Atlet Bola Basket." *Jurrnal Phornesis,*(2005), vol. 7, no. 1, 51-54.

Nafida Wahyu Tri Utami, Moh Hanafi, Pramono Giri Kriswoyo, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 tahun) di Paud Insan Harapan Klaten." *Jurnal Keperawatan Soedirman,* Vol. 12, no. 2 Juli 2017.

Piaget,(Mutiah, 2010:102). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran di TK IT Permata
Sunnah, Banda Aceh. Universitas Syiah Kuala, Indonesia.

Piaget , J. (2010) Psikologi Anak : Perkembangan Kognitif. (Terjemahan Mutiah). Jakarta : Penebit Kencana Prenada Media Group.

Copyright © 2025 Journal WALIDAH