

## Improving Cooperation and Self-Confidence Through Role-Playing in Group B Students of Kartika IV-17 Kindergarten, Madiun City

Dyah Astuti Widyarini<sup>1</sup>, Muhammad Hanif<sup>2</sup>, Ibadullah Malawi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas PGRI Madiun

[dyahastutiwidiarini@gmail.com](mailto:dyahastutiwidiarini@gmail.com), [hanif@unipma.ac.id](mailto:hanif@unipma.ac.id), [ibadullah@unipma.ac.id](mailto:ibadullah@unipma.ac.id)

### Abstract

This study seeks to enhance the collaboration abilities and self-confidence of Group B pupils at TK Kartika IV-17 Madiun, which were identified as being relatively low. This deficiency resulted from the frequent application of the storytelling approach, which was once regarded as effective but, in actuality, depended largely on children's exercises (LKA) and inert listening. Observations indicated that this approach was unsuccessful in promoting collaboration and self-assurance. Therefore, this study was carried out to improve these skills through the use of role-playing techniques. This Classroom Action Research (CAR) comprised two cycles, adhering to the processes of planning, implementation, observation, and reflection. Data were gathered via observation and documentation, then analyzed to assess the enhancement in students' cooperation and self-confidence. The findings demonstrated that the role-playing technique significantly enhanced both attributes among students in Group B. Cooperation scores rose from a pre-cycle score of 108 (Poor) to 198 (Good) in Cycle I, and further increased substantially to 273 (Excellent) in Cycle II. Self-confidence scores increased from a pre-cycle score of 105 (Poor) to 213 (Good) during Cycle I, and reached 268 (Excellent) in Cycle II. Thus, the role-playing method has been demonstrated to offer an effective, collaborative, and meaningful learning experience that enhances the cooperation and self-confidence of Group B students at TK Kartika IV-17 Madiun.

**Keywords:** *Group B Kindergarten Students, role-playing, cooperation, self-confidence.*

### Abstrak

Studi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi dan kepercayaan diri siswa Kelompok B di TK Kartika IV-17 Madiun, yang diidentifikasi relatif rendah. Kekurangan ini disebabkan oleh seringnya penerapan pendekatan bercerita, yang dulunya dianggap efektif tetapi, pada kenyataannya, sangat bergantung pada latihan anak (LKA) dan mendengarkan secara pasif. Observasi menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak berhasil dalam mendorong kolaborasi dan kepercayaan diri. Oleh

### Correspondence authors:

Dyah Astuti Widyarini, [dyahastutiwidiarini@gmail.com](mailto:dyahastutiwidiarini@gmail.com)

### How to Cite this Article

Widyarini, D., Hanif, M., Malawi, I. (2026). Improving Cooperation and Self-Confidence Through Role-Playing in Group B Students of TK Kartika IV-17 Madiun City. *Jurnal Paradigma*, 18(1), 41-52. <https://doi.org/10.53961/paradigma.v18i1.410>



Copyright (c) 2026 Dyah Astuti Widyarini. *Jurnal Paradigma* is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0)

karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan-keterampilan tersebut melalui penggunaan teknik bermain peran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari dua siklus, mengikuti proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis untuk menilai peningkatan kerja sama dan kepercayaan diri siswa. Temuan menunjukkan bahwa teknik bermain peran secara signifikan meningkatkan kedua atribut tersebut di kalangan siswa dalam Kelompok B. Skor kerja sama meningkat dari skor sebelum siklus 108 (Buruk) menjadi 198 (Baik) pada Siklus I, dan meningkat lebih lanjut secara signifikan menjadi 273 (Sangat Baik) pada Siklus II. Skor kepercayaan diri meningkat dari skor sebelum siklus 105 (Buruk) menjadi 213 (Baik) selama Siklus I, dan mencapai 268 (Sangat Baik) pada Siklus II. Dengan demikian, metode bermain peran telah terbukti menawarkan pengalaman belajar yang efektif, kolaboratif, dan bermakna yang meningkatkan kerja sama dan kepercayaan diri siswa Kelompok B di TK Kartika IV-17 Madiun.

**Kata Kunci :** *Peserta Didik Kelompok B Taman Kanak-kanak, bermain peran, kerjasama, percaya diri*

## Pendahuluan

Selama tahun-tahun awal kehidupan, perkembangan anak sangat penting karena meletakkan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak di masa depan. Pada periode inilah sebagian besar potensi kecerdasan manusia terus berkembang pesat. Beberapa tahun pertama kehidupan seorang anak adalah masa keemasan bagi mereka karena pada saat inilah mereka menjadi lebih sensitif dan responsif terhadap efek rangsangan. Akibat setiap anak tumbuh dan berkembang pada kecepatan yang berbeda, fase sensitif yang dialami anak-anak bervariasi dari satu anak ke anak lainnya. Menurut Slamet (dikutip dalam Mufidah: 2022), fase sensitif adalah waktu ketika tubuh dan pikiran siap merespons rangsangan dari lingkungan di sekitarnya. Selama periode waktu ini, dasar untuk pengembangan kemampuan kognitif, linguistik, sosial-emosional, agama dan moral, serta fisik-motorik pada awal kehidupan juga sedang diletakkan.

Tahun-tahun ketika seorang anak berada di masa keemasan mereka dapat berdampak pada sejumlah aspek perkembangan mereka, termasuk kecerdasan, kepribadian, dan kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dalam hal pendidikan anak usia dini, penting untuk memperhatikan fase perkembangan anak dan bersikap hati-hati. Upaya untuk membina anak-anak sejak lahir hingga usia enam tahun disebut sebagai pendidikan anak usia dini (PAUD). Upaya ini dilakukan melalui stimulasi pendidikan untuk membantu anak-anak dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental mereka guna mempersiapkan mereka untuk pendidikan yang lebih tinggi (Nurlaili, dkk., 2022). Taman kanak-kanak adalah komponen pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan anak usia dini bagi anak-anak sebelum mereka mencapai sekolah dasar, sebagaimana dinyatakan oleh Shafira.

Taman kanak-kanak adalah komponen dari pendidikan prasekolah. Fakta bahwa taman kanak-kanak dianggap sebagai jenis pendidikan prasekolah yang sesuai sebagian disebabkan oleh alasan khusus ini. Karena taman kanak-kanak adalah langkah pertama dalam perjalanan menuju pendidikan sekolah, maka demikianlah keadaannya.

Berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran adalah salah satu cara untuk membantu anak muda meningkatkan fitur perkembangan mereka. Menurut Rahmawati dan Puspasari 2020, bermain peran adalah metode yang, ketika diterapkan, berpotensi menyediakan peran dari berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Menurut Kusumanningtyas (2019), pendekatan bermain peran sangat efisien untuk memperkuat berbagai aspek perkembangan anak, termasuk keterampilan sosial-emosional, bahasa, kreativitas, dan pemecahan masalah, sehingga anak-anak dapat belajar secara aktif dan menyenangkan.

Melalui penggunaan permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama dan rasa percaya diri mereka. Sebagai ilustrasi, dalam konteks permainan peran makro, peran-peran seperti dokter, pedagang, pendidik, dan petugas penegak hukum adalah contoh yang dapat ditemukan dalam Nirwana (2019). Ketika anak-anak berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan bermain peran, mereka diizinkan untuk mengekspresikan perasaan mereka semaksimal mungkin sambil tetap mematuhi aturan yang telah ditetapkan sebelum permainan anak-anak dimulai (Jamilah, 2019).

Kerja sama dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan peran, yang memiliki sejumlah keuntungan bagi anak-anak. Misalnya, anak-anak dapat belajar merawat teman mereka dengan membantu mereka ketika mereka mengalami masalah, dan mereka dapat belajar menjadi berani saat berbagi pandangan dan perasaan mereka kepada anggota kelompok lain (Susanto, 2019). Menurut Putri dan Eliza (2019), kerja sama adalah atribut sosial yang memberdayakan anak muda untuk terlibat dalam interaksi sosial satu sama lain. Pada masa bayi awal, antara usia lima dan enam tahun, kolaborasi dapat diperkuat dengan penggunaan bermain peran (Ifani Eja, 2024). Penggunaan bermain peran dapat membantu meningkatkan kolaborasi pada anak usia dini antara empat dan lima tahun (Nur Rokhima, 2022).

Seiring dengan perkembangan kemampuan anak untuk bekerja sama, penanaman rasa percaya diri pada anak merupakan komponen penting dari pertumbuhan dan perkembangan umum mereka. Nurmaniah dan Damayanti (dalam Kurniasih et al., 2021:2) telah menyebutkan bahwa kepercayaan diri memainkan peran penting dalam perkembangan yang bermanfaat bagi anak muda, sehingga membantu mereka mengembangkan diri dengan lebih baik. Dimungkinkan untuk menentukan tingkat kepercayaan diri anak dengan melihat seberapa bersemangat mereka tampil di depan teman sebaya, instruktur, dan orang lain, serta lingkungan

sosial mereka (Suminah 2018:2). Menurut Rahmawati (2020), anak-anak kecil mungkin mengalami peningkatan kepercayaan diri melalui penggunaan bermain peran karena memungkinkan mereka untuk berimajinasi, mengekspresikan diri, berkomunikasi, dan berani mencoba bermain peran sesuai keinginan mereka.

Sebagai hasil dari pengamatan yang dilakukan di Kelompok B TK Kartika IV-17 Kota Madiun, ditemukan bahwa kemampuan anak-anak untuk bekerja sama satu sama lain masih kurang. Kesimpulan ini diambil dari hasil pengamatan. Karena kemampuan mereka untuk berkolaborasi satu sama lain, siswa di Kelompok B memperoleh nilai rata-rata 7,2 dari potensi 108 poin yang bisa mereka dapatkan. Selain itu, siswa dalam Kelompok B terus tidak mampu menunjukkan kepercayaan diri terhadap kemampuan mereka. Siswa dalam Kelompok B memperoleh nilai 7,0 dari kemungkinan 105 poin untuk kepercayaan diri mereka. Ini adalah nilai rata-rata yang diterima semua siswa. Anak-anak di Grup B terus berjuang dengan kepercayaan diri dan bekerja sama sebagai tim, meskipun upaya mereka terus-menerus. Ketika siswa dalam Kelompok B terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknik bercerita, mereka cenderung lebih kolaboratif satu sama lain dan memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih baik. Juga lebih mungkin bahwa mereka akan memiliki sikap positif terhadap pembelajaran. Satu-satunya benda yang digunakan instruktur adalah LKA, yang merupakan singkatan dari Lembar Kerja Anak (Children's Worksheets), dan satu-satunya hal yang dilakukan siswa adalah mendengarkan petunjuk yang diberikan instruktur. Berdasarkan hasil pengamatan, metode yang digunakan guru belum berhasil meningkatkan tingkat kerja sama dan kepercayaan diri siswa. Pemanfaatan permainan peran adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa serta kepercayaan diri mereka.

## **Metode**

Studi ini dijadwalkan akan dilaksanakan pada tahun 2025 di TK Kartika IV-17 yang terletak di Kota Madiun. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki cara-cara pendekatan bermain peran dapat membantu pengembangan kepercayaan diri dan kolaborasi di antara siswa di Kelompok B. Dari lima belas siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini, terdapat empat siswa laki-laki dan sebelas siswa perempuan. Menurut Abdussamad (2021:64), teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yang digunakan untuk menganalisis temuan penelitian. Penelitian ini dilakukan bersama dengan guru kelompok B di TK Kartika IV-17 Kota Madiun. Para instruktur ini bertindak sebagai kolaborator dalam proses pelaksanaan kegiatan dan pemantauan proses pembelajaran. Dalam studi tindakan ini, pengumpulan data akan dilakukan antara bulan April dan September 2025. Sanjaya (dalam

Herawati, 2022) mencatat bahwa pendekatan yang digunakan disebut Studi Tindakan Kelas (CAR), yang merupakan jenis studi reflektif yang dimanfaatkan oleh pendidik. Menurut Arikunto (2010:131), penelitian ini terdiri dari empat komponen yang harus diikuti untuk Komponen-komponen ini meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Model Kemmis dan McTaggart adalah model yang digunakan untuk model PTK. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang pertama adalah tahap pra-siklus yang bertujuan untuk mengevaluasi keadaan dasar kolaborasi dan kemampuan percaya diri pada anak-anak yang terdaftar di Kelompok B di TK Kartika IV-17 Kota Madiun. Proses pengumpulan data terdiri dari mengamati dan mendokumentasikan informasi yang dikumpulkan. Untuk mengumpulkan data atau informasi di lapangan, digunakan observasi, dan menurut Sugiyono (dikutip dalam Syamsiah, 2019), jumlah responden yang diobservasi tidak berlebihan maupun tidak signifikan. Analisis kualitatif mendalam dilakukan pada data yang dikumpulkan untuk memeriksa peningkatan tingkat kolaborasi dan kepercayaan diri anak-anak di setiap siklus. Tujuan dari seluruh prosedur penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kapasitas kolaborasi siswa serta tingkat kepercayaan diri mereka. Indikator keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan kolaborasi dan kepercayaan diri siswa, yang mencapai setidaknya 80% secara kolektif, serta peningkatan penerapan pembelajaran oleh instruktur setiap kali siklus penelitian dilakukan.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Prasiklus**

Sebelum melakukan penelitian tentang proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kerja sama dan kepercayaan diri pada siswa Kelompok B di TK Kartika IV-17 Kota Madiun, peneliti melakukan observasi dan pencatatan dokumen kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kerja sama dan kepercayaan diri pada siswa Kelompok B. Kegiatan-kegiatan ini dirancang untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka dalam bekerja sama dan pemahaman mereka tentang diri sendiri. Siswa tidak memperoleh pengalaman langsung, yang mengakibatkan keterlibatan yang kurang aktif dalam kegiatan belajar. Temuan observasi mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan instruktur di Kelompok B masih bersifat repetitif, kurang komunikasi, hanya melibatkan siswa mendengarkan ceramah dan mendengarkan cerita, serta hanya melibatkan siswa mendengarkan cerita. Sebelum intervensi penelitian (siklus pra atau kondisi awal), temuan penelitian tentang kerja sama dan kepercayaan diri siswa di Kelompok B di TK Kartika IV-17 Kota Madiun mengungkapkan bahwa satu siswa, atau tujuh persen,

mampu menyelesaikan indikator interaksi sosial, satu siswa, atau tujuh persen, menyelesaikan indikator saling membantu, satu siswa, atau tujuh persen, menyelesaikan indikator berbagi, satu siswa, atau tujuh persen, menyelesaikan indikator tanggung jawab, dan dua siswa, atau tiga belas persen, menyelesaikan indikator menunggu giliran. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa siswa dalam Kelompok B tidak berhasil dengan baik dalam ujian yang mengukur tingkat kolaborasi mereka. Akibatnya, diperlukan tindakan untuk meningkatkan evaluasi kolaborasi antar siswa di Kelompok B.

## **Siklus I**

Siklus I didirikan karena ditemukan bahwa siswa di kelompok B di TK Kartika IV-17 Kota Madiun masih memiliki tingkat kepercayaan diri dan kemampuan bekerja sama yang buruk. Hal ini mengarah pada pelaksanaan Siklus I. Peneliti dapat melihat nilai kolaborasi, yang rata-rata 8,2% sebelum siklus, dan nilai kepercayaan diri, yang rata-rata 9,4% sebelum siklus. Ini menunjukkan bahwa memang demikian. Perkembangan kerja sama dan kepercayaan diri siswa yang kurang optimal tidak berarti mereka tidak menerima pendidikan tentang kerja sama dan kepercayaan diri di sekolah; melainkan, hal ini menunjukkan bahwa cara siswa diajar tentang sosialisasi tidak sesuai atau efektif bagi mereka. Akibatnya, guru masih perlu mengembangkan dan memotivasi siswa untuk mempraktikkan indikator-indikator ini agar mencapai hasil yang diinginkan.

Meskipun telah melalui proses persiapan dan pelaksanaan rencana, pertemuan pertama Siklus I tetap bukan usaha yang mudah. Kehadiran rekan kerja di kelas yang berfungsi sebagai pengamat menyebabkan siswa menjadi kurang fokus pada kegiatan yang sedang mereka pelajari. Hal ini karena siswa sering melirik pengamat, yang pada gilirannya menyebabkan mereka mengajukan pertanyaan. Hal ini karena biasanya hanya ada satu instruktur yang hadir di kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, pengaturan tempat duduk siswa saat guru menjelaskan masih belum optimal. Akibatnya, beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan karena mereka tidak dapat melihat dengan baik sendiri. Karena itu, pertemuan siklus pertama tidak seproduktif yang seharusnya, dan itu menjadi titik tinjauan untuk pertemuan berikutnya.

Baik skor kolaborasi sebesar 198, yang berada dalam kategori Baik, maupun skor kepercayaan diri sebesar 213, yang juga berada dalam kategori Baik, menurut data penelitian dari Siklus I, ditemukan berada dalam kategori Baik. Meskipun demikian, karena skor-skor ini masih lebih rendah dari indikasi yang ditetapkan, peneliti dan pengamat menghasilkan sejumlah rencana perbaikan selama tahap refleksi, yang akan dilaksanakan pada Siklus II. Ini termasuk

secara langsung melibatkan siswa di setiap tahap proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknik bermain peran, serta memaksimalkan peran instruktur dalam penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan yaitu meningkatkan kolaborasi dan kepercayaan diri.

## **Siklus II**

Dengan bantuan refleksi dari siklus pertama, pertemuan untuk siklus kedua dapat berjalan lebih mudah sebagai hasil dari persiapan ekstensif yang telah dilakukan. Sudah memungkinkan bagi instruktur dan siswa untuk memodifikasi proses pembelajaran sesuai dengan hal-hal yang tercantum dalam rencana pembelajaran. Pada awalnya, perhatian siswa sudah terpusat pada partisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain peran.

Dibandingkan dengan pertemuan siklus pertama, pertemuan siklus kedua ini menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa instruktur telah mengambil berbagai langkah perbaikan, salah satunya adalah langsung melibatkan siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan teknik bermain peran.

Pertemuan siklus kedua mencakup keberhasilan implementasi rencana perbaikan, yang mengarah pada peningkatan kolaborasi dan kepercayaan di antara para peserta. Menurut temuan observasi kolaborasi siswa, skor 273 diperoleh dalam kriteria Sangat Baik, yang menempatkannya dalam rentang skor yang mungkin dengan kriteria Sangat Baik, yaitu antara 241-300. Skor ini juga di atas indikator kinerja yang dibutuhkan, yaitu 80% siswa Kelompok B di TK Kartika IV-17 mencapai penguasaan dengan nilai rata-rata Baik. Skor ini lebih tinggi dari nilai lulus untuk indikator kinerja yang disyaratkan. Oleh karena itu, siklus pembelajaran dianggap selesai, dan tidak perlu lagi melanjutkan ke siklus berikutnya.

Proses pembelajaran yang terjadi selama siklus kedua ini juga mendokumentasikan kejadian unik. Hal ini dicapai dengan mengintegrasikan siswa di setiap tahap proses pembelajaran melalui penggunaan pendekatan bermain peran. Akibatnya, para siswa menjadi bersemangat dan penuh kasih sayang terhadap teman-teman mereka. Meningkatkan kepercayaan diri mereka dan membantu teman sebaya mereka dengan bermain peran adalah sesuatu yang sangat ingin dilakukan anak-anak dengan antusiasme besar.

## **Peningkatan Kerjasama dan Percaya Diri**

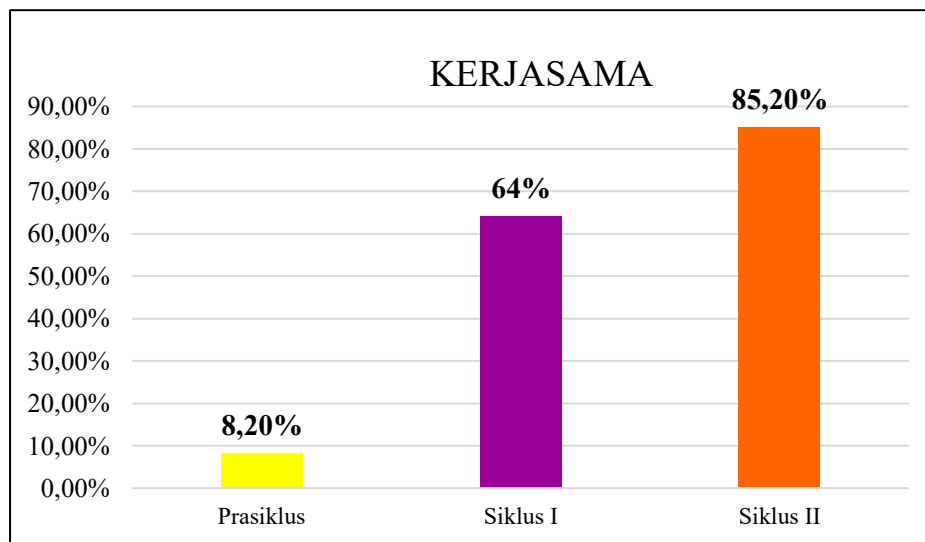
Dibandingkan dengan siklus pertama, siklus kedua ini menunjukkan peningkatan yang cukup besar, sebagaimana ditunjukkan oleh temuan penelitian. Tabel berikut menyajikan

peningkatan kerja sama dan kepercayaan diri siswa yang terjadi sepanjang pra-siklus, siklus I, dan siklus II.

Tabel 1 Peningkatan Kerjasama Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.

Variabel	Kerjasama					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
Nomor Indikator						
Prasiklus	7%	7%	7%	7%	13%	8,2%
Siklus I	53%	73%	60%	67%	67%	64%
Siklus II	73%	80%	93%	87%	93%	85,2%

Mungkin untuk mengilustrasikan kolaborasi yang ditingkatkan yang diperoleh dalam bentuk grafis berikut, yang dapat diturunkan dari tabel.



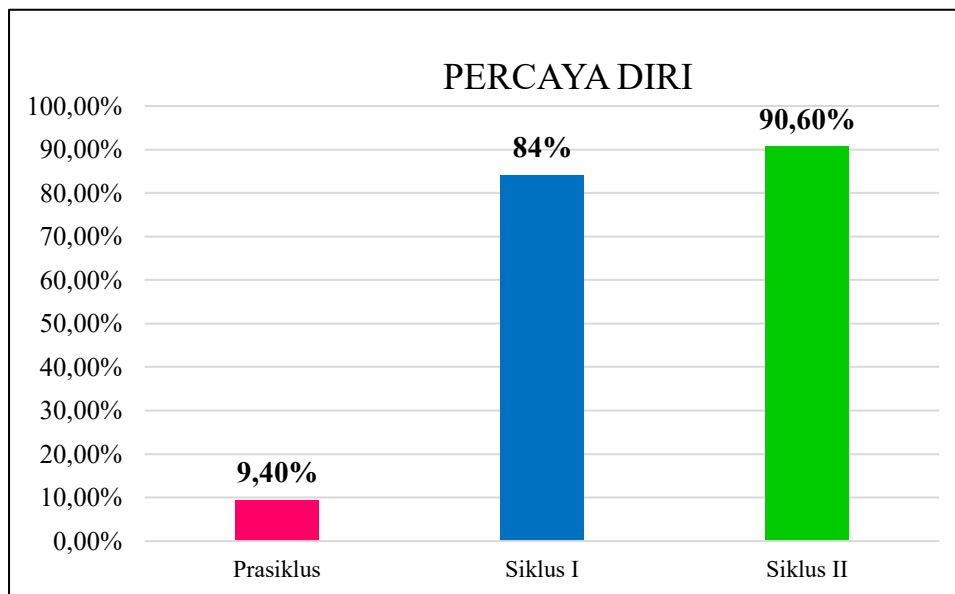
Grafik 1 Peningkatan Kerjasama Prasiklus, Siklus I, Siklus II.

Di TK Kartika IV-17 Kota Madiun, jelas dari grafik bahwa terjadi peningkatan pesat dalam jumlah kolaborasi yang terjadi di antara para siswa. Dari sini jelas bahwa penggunaan pendekatan bermain peran sangat efisien dalam meningkatkan tingkat kolaborasi di antara siswa kelompok B.

Tabel 2 Peningkatan Percaya Diri Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.

Variabel	Percaya Diri					Rata-rata
	1	2	3	4	5	
Nomor Indikator						
Prasiklus	13%	7%	7%	13%	7%	9,4%
Siklus I	73%	80%	93%	87%	87%	84%
Siklus II	93%	93%	87%	93%	87%	90,6%

Mungkin untuk menghasilkan representasi grafis berikut dari tabel guna memberikan kejelasan mengenai peningkatan kepercayaan diri yang dicapai.



Grafik 2 Peningkatan Percaya Diri Prasiklus, Siklus I, Siklus II.

Siswa di TK Kartika IV-17 Kota Madiun menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tingkat kepercayaan mereka satu sama lain, seperti yang terlihat pada grafik. Untuk tujuan membina dan meningkatkan kolaborasi antar siswa di kelompok B, ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan bermain peran sangat bermanfaat. Sesuai dengan temuan Erikson dan Vygotsky (Mutiah dalam Nirwana, 2019), yang menyatakan bahwa bermain peran adalah permainan simbolis, bermain pura-pura, imajinasi, fantasi, atau drama, kenyataan ini sejalan dengan tinjauan teoritis yang disajikan pada bab sebelumnya. Pertumbuhan sosial, kognitif, dan emosional anak-anak muda berusia tiga hingga enam tahun sangat didorong dengan memainkan permainan ini.

Penggunaan pendekatan bermain peran dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan kolaborasi dan kepercayaan diri pada anak-anak yang terdaftar di Kelompok B di TK Kartika IV-17 Kota Madiun. Hasil ini didukung oleh pandangan para ahli yang dikutip dalam penelitian tersebut.

## Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran adalah cara yang sangat baik untuk meningkatkan tingkat kolaborasi dan kepercayaan diri anak-anak. Siswa-siswi di kelompok B bersekolah di TK Kartika IV-17 di Kota Madiun. Menurut Agusniatih dan Manopa (2019) serta Fauziddin (2016), kerja sama adalah kegiatan yang terjadi di dalam kelompok kecil dan melibatkan berbagi, saling menghormati, serta bekerja sama untuk

mencapai sesuatu. Kerja sama adalah tanda sikap sosial yang tinggi, yang mungkin terbentuk melalui pembelajaran atau pengalaman yang diperoleh dari lingkungan sekitar, seperti secara langsung menyaksikan proses kerja sama atau mendengarkan cerita. Kerja sama tercapai ketika individu bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Mengembangkan pola pikir kooperatif adalah sesuatu yang harus ditekankan sejak usia dini dan harus dilakukan dengan cara yang terintegrasi ke dalam kegiatan belajar berbasis permainan. Sangat penting untuk mulai mengajarkan kolaborasi sejak usia dini agar dapat membantu anak-anak tumbuh menjadi pribadi yang mampu bekerja sama dengan orang lain.

Memberikan informasi tambahan kepada anak-anak tentang cara mengembangkan kualitas kolaborasi dan kepercayaan diri lebih bermanfaat jika dilakukan saat anak-anak masih kecil. Beberapa spesialis mengakui dengan baik bahwa menumbuhkan kerja sama dan kepercayaan diri pada masa bayi sangat penting. Hal ini disebabkan karena memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan hubungan yang baik, berinteraksi dengan sukses dengan orang lain, dan dengan percaya diri mengatasi berbagai kesulitan sosial.

Oleh karena itu, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran dapat digunakan untuk meningkatkan kolaborasi dan kepercayaan diri pada anak-anak yang terdaftar di kelompok B di TK Kartika IV-17 Kota Madiun.

### **Kesimpulan**

Mempertimbangkan temuan penelitian sebelumnya dan percakapan selanjutnya, kesimpulan berikut dapat ditarik:

1. Metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan kerjasama pada peserta didik kelompok B TK Kartika IV-17 Kota Madiun. Melalui penggunaan bermain peran tersebut terdapat peningkatan kerjasama yang diperoleh peserta didik dengan nilai persentase klasikal 8,20 % pada prasiklus, 64 % pada siklus I dan 85,20 % pada siklus II.
2. Metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan percaya diri pada peserta didik kelompok B TK Kartika IV-17 Kota Madiun. Melalui penggunaan bermain peran tersebut terdapat peningkatan kerjasama yang diperoleh peserta didik dengan nilai persentase klasikal 9,40 % pada prasiklus, 84% pada siklus I dan 90,60% pada siklus II.

Hasil penelitian sebagaimana disimpulkan di atas, memiliki implikasi-implikasi sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritik

Dari hasil penelitian ini sehingga mempunyai implikasi teoritik antaranya:

- a. Teori belajar konstruktivistik yang menyatakan bahwa anak membangun pemahaman melalui pengalaman langsung; bermain peran menjadi wahana untuk membangun konsep melalui aktivitas nyata.
- b. Teori bermain (Play Theory) yang menjelaskan bahwa bermain merupakan sarana perkembangan sosial, emosi, bahasa, dan moral anak.
- c. Teori perkembangan sosial Vygotsky, yang menekankan fakta bahwa kualitas sosial, linguistik, dan kepercayaan diri anak-anak dapat ditingkatkan melalui partisipasi dalam aktivitas bermain yang melibatkan kontak sosial.

Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa hasil penelitian ini memperkuat landasan teoritik bahwa bermain peran bukan hanya aktivitas hiburan, tetapi merupakan strategi pembelajaran yang mendukung perkembangan kerjasama dan percaya diri secara sistematis.

## 2. Implikasi Praktis

Dari hasil penelitian ini sehingga mempunyai implikasi praktis antaranya:

- a. Guru dapat menggunakan bermain peran sebagai metode pembelajaran rutin karena terbukti meningkatkan kerjasama dan kepercayaan diri peserta didik.
- b. Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang positif, membantu mereka menginternalisasi nilai kerjasama, percaya diri, sikap saling menghargai, dan keberanian berkomunikasi.
- c. Sekolah perlu menyediakan sarana pendukung seperti kostum sederhana, alat peraga, serta ruang yang memadai untuk kegiatan bermain peran.
- d. Orangtua murid dapat memanfaatkan aktivitas bermain peran di rumah sebagai penguatan kerjasama dan percaya diri.
- e. Bagi penelitian selanjutnya, hasil ini dapat menjadi rujukan dalam mengembangkan model pembelajaran inovatif lainnya yang berorientasi pada perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain peran dapat meningkatkan kerjasama dan percaya diri pada peserta didik kelompok B TK Kartika IV-17 Kota madiun.

## Daftar Pustaka

Abdussamad. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makasar: CV Sakir Media Press, 2021.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktiknelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.

- Eja, I. “Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran di PAUD Sinar Kasih”. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner* :Vol 8, No.1 Januari 2024,eISSN:2118-7302 [ifani2655@gmail.com](mailto:ifani2655@gmail.com)
- Hayati, F . “Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran di Kelompok B TKN Bustanul Ilmi”. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, (2021), Vol. 2 No 2 .
- Herawati. “Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Peran di PAUD BSB Plus Taman Andara”*Pendidikan Agama dan Sains Tarbiyatul Bukhary* : Vol. VI Edisi 2 Juli-Desember 2022.
- Jamilah, S. “Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelompok B Anak Usia Dini.”. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* : 1 (1) : 83-101.
- Kusumaningtyas, Any. *Metode Bermain Peran Dalam Bermain Peran Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kusuma Wijaya Surabaya*. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya, 2019.
- Mufidah, A . *Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menari*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2022.
- Nurlaili & Ade, B . “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Mukhlisin Kec. Medan Denai”*Jurnal Raudhah* : Vol 10, No.1 Januari-Juni 2022, <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>
- Nirwana, N . “Penerapan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berbicara Instruksional”. 1 (1),9 <https://doi.org/10.48533/instruksional.1.1.9-16>
- Nurmaniah & Damayanti. “Analisis Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bernyanyi di TK Methodist Mandala”*Jurnal Yudistira* : Vol 2, No.4 Oktober 2024, <https://jurnal.aripi.or.id/index.php/Yudistira>
- Putri, S.E., & Eliza, D., *Peningkatan Kerjasama Anak Melalui Cerita Minangkabau di Taman Kanak-Kanak Nurul Haq Sasak*, Inovtech: 1(2), 2019.
- Rahmawati & Puspitasari . “Penerapan Metode Bermain Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p227-240>
- Rahmawati. *Upaya Meningkatkan Percaya Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran*, 2020.
- Rokhima, N. “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kerjasama Pada Anak Kelompok A di PAUD Arefet Distrik Kebar Kabupaten Tambrauw”*Jurnal Pendidikan AURA*: Vol 4, No.2 : 358-365.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2019.
- Suminah, E. “Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Jurnal Pagi”. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*: Vol 5 (2): 2250-2258 DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.1109.
- Susanto, A. *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*, Batusangkar: IAIN, 2019.