

PENGEMBANGAN MODUL BIMBINGAN DAN KONSELING TENTANG BERMAIN PERAN MAKRO UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI ANAK USIA DINI

Eka Aisyi Fiqriyah, Evi Afiati, Putri Dian Dia Conia

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (Untirta) Banten, Indonesia

Email: ekaaisyifiqria@gmail.com, eviafiati@untirta.ac.id, putriconia@untirta.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan atas dasar kecemasan bahwa ada krisis kepercayaan diri selama masa remaja hingga dewasa yang dimulai dengan kurangnya partisipasi dalam metode untuk mengembangkan kepercayaan diri sejak usia dini, maka pengembangan modul bimbingan dan konseling dengan variasi warna dilakukan untuk digunakan oleh guru sebagai panduan dalam melaksanakan bimbingan. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro dan tingkat kelayakan modul bimbingan dan konseling tentang peran makro yang bermain untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Prosedur penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yaitu (1) Analisis, (2) Pengembangan, (3) Desain, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Namun, penelitian ini baru mencapai tahap pengembangan. Penelitian ini dilakukan di RA Al Izzah dan instrumennya meliputi kuesioner ahli material, pakar media, ahli bahasa dan praktisi. Hasil penelitian ini adalah Pengembangan Modul Bimbingan dan Konseling Tentang Bermain Peran Makro Untuk Meningkatkan Kepercayaan Anak Usia Dini dan Tingkat Kelayakan Produk Modul Bimbingan dan Konseling Tentang Bermain Peran Makro Untuk Meningkatkan Kepercayaan Anak Usia Dini yang diperoleh dari validator ahli material dengan persentase 82,5%, ahli material II dengan persentase 72,5%, pakar media dengan persentase 85%, ahli bahasa dengan persentase 82,5%, dan diuji oleh praktisi dengan persentase 85% dari lima validator dalam uji kelayakan produk, modul yang dikategorikan valid/Memenuhi Syarat untuk diuji.

Kata Kunci: kepercayaan diri; panduan guru; modul

Abstract

This research was conducted on the basis of anxiety that there was a crisis of confidence during adolescence to adulthood which began with the lack of participation in methods to develop self-confidence from an early age, then the development of guidance and counseling modules with variations in color was carried out to be used by teachers as a guide in implementing guidance. This research and development aims to find out how to develop a guidance and counseling module on macro role playing and the feasibility level of a guidance

How to cite:	Fiqriyah, Eka Aisyi. Evi Afiati. Putri Dian Dia Conia (2021) Pengembangan Modul Bimbingan dan Konseling Tentang Bermain Peran Makro untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. <i>Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial Teknik</i> . 3(2) https://doi.org/10.46799/jequi.v3i2.45
E-ISSN:	2775-0833
Published by:	Ridwan Institute

and counseling module on macro role playing to increase self-confidence in early childhood. The method used in this research is Research and Development (R&D). This development research procedure uses the ADDIE model, namely (1) Analysis, (2) Development, (3) Design, (4) Implementation, (5) Evaluation. However, this research only reached the development stage. This research was conducted at RA Al Izzah and the instruments included a questionnaire of material experts, media experts, linguists and practitioners. The result of this research is the Development of Guidance and Counseling Modules About Macro Role Playing To Increase Early Childhood Confidence and Product Feasibility Levels of Guidance and Counseling Modules About Macro Role Playing To Increase Early Childhood Confidence obtained from material expert validators with a percentage 82.5%, material II experts with a percentage of 72.5%, media experts with a percentage of 85%, linguists with a percentage of 82.5%, and tested by practitioners with a percentage of 85% of the five validators in the product feasibility test, module categorized in Valid / Eligible to be tested.

Keywords: *confidence; teacher guide; module*

Pendahuluan

Manusia hidup melalui proses perkembangan tingkatan tahapan antara satu dan tahapan lainnya saling berpengaruh secara fisik maupun psikologis (Wulandari, Ichsan, & Romadhon, 2017). Anak adalah bagian karunia terindah dengan satuan untuk dibimbing karena keberadaannya, tentunya setiap anak memiliki pribadi dan karakteristik berbeda antara satu dengan lainnya, apabila dilihat dari berbagai aspek perkembangan yang optimal, yaitu fisik-motorik, kognitif, sosial, emosi, bahasa, moral dan agama (Sandi, 2019). Menurut (Mayar, 2013) aspek perkembangan sosial adalah salah satu tahap awal dalam kematangan hubungan interaksi sosial yang cukup berpengaruh terhadap anak pada perkembangannya dapat berinteraksi dengan lingkungannya, tak hanya lingkungan di rumah saja melainkan sekolah menjadi sasarannya untuk berinteraksi.

Menurut (Nurmalitasari, 2015) perkembangan sosial merupakan salah satu cara seseorang untuk memenuhi kebutuhan sosialnya dengan berinteraksi di lingkungan sekitar. Hal ini memberikan sebuah perhatian besar kepada peran yang semestinya diberikan oleh orang terdekat, salah satunya adalah peran keluarga, lingkungan menjadi modal pertama anak dapat mengembangkan aspek sosial, lingkungan yang baik dan mendukung anak untuk dapat berkembang, maka akan membentuk sosial anak dengan baik begitupun sebaliknya (Yulianti, 2014). Menurut penelitian (Mutiah, 2015) bahwasannya otak manusia sudah mulai berkembang pada usia 0-4 tahun sebanyak 50% dan bertambah 30% saat usia 4-8 tahun, hal ini dapat dimanfaatkan oleh aspek pendukung untuk mengembangkan aspek perkembangan pada anak usia dini dengan memberikan perhatian pada lingkungan yang dapat membentuk perilaku anak untuk mengembangkan rasa percaya dirinya.

Kepercayaan diri menanamkan salah satu hal penting dalam menjalankan proses kehidupan, percaya diri seseorang dapat mengoptimalkan dirinya, mengembangkan konsep diri dan kemampuan berinteraksi sosial (Hotimah & Ukhwatun, 2019). Menurut Thantaway pada kamus bimbingan dan konseling (Puspitarini, 2014), bahwa seseorang mengalami krisis percaya diri biasanya selalu merasa dirinya tidak memiliki kemampuan dan hal ini cenderung mengakibatkan seseorang untuk menutup diri karena merasa dirinya lemah. Seringkali sebagai individu mengalami permasalahan dalam hal percaya diri dengan merasakan adanya krisis percaya diri saat dewasa sampai usia lanjut, tentunya pembentukan rasa percaya diri ini tidak didapatkan secara *instant* melainkan perlu proses bertahap, salah satunya perlu dilatih sejak anak usia dini (Rini, 2002).

Percaya diri salah satu komponen pada perkembangan anak, disampaikan (Firanda, 2012) rasa percaya diri diibaratkan seperti tumbuhan, jika sejak dini dirawat, diasuh dengan kasih sayang dan cinta maka bibit-bibit tersebut akan berkembang dengan baik. Kak Seto selaku Ketua Komnas Perlindungan Anak menyampaikan pendapatnya bahwa rasa percaya diri yang dimiliki anak harus ditumbuhkan, pasalnya rasa percaya diri mampu meningkatkan kreativitas dan melatih anak untuk menjadi *kidpreneur*, yang dimaksudkan *kidpreneur* adalah bahwa anak tak hanya belajar untuk menjadi pengusaha saja melainkan dapat menggali potensi pada dirinya supaya memiliki kebermaknaan untuk diri sendiri dan sekitar (Puspitarini, 2014). Lingkungan prasekolah menjadi salah satu cara untuk mengembangkan semua aspek dalam diri anak usia dini, salah satunya pada hal percaya diri, akan sulit bagi seorang anak untuk disamaratakan memiliki rasa percaya diri tinggi, seperti berani tampil ke depan kelas, berisialisasi dengan teman sebaya, bekerja sama, saling membantu, menerima bantuan dan mengungkapkan pendapat atau idenya secara langsung (Khoerunnisa, 2015).

Peneliti melakukan observasi dalam memenuhi tugas mata kuliah studi kasus anak usia dini terjadi fenomena kelas A di TK Negeri Pembina Kota Serang yang berada di Jl. Perum Griya Serang Asri, Kec. Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten yang terdiri dari 2 kelas A, yaitu A1 dan A2 yang mengikuti pembelajaran di kelas, masih terdapat beberapa siswa yang kurang memiliki rasa percaya diri, kurangnya siswa untuk menumbuhkan rasa percaya diri ini ketika bersosialisasi dibuktikan saat peneliti berbicara di kelas dan mengajak siswa untuk berkenalan, namun tidak ada yang berani untuk berkenalan terlebih dahulu dan bahasa non-verbal mereka tidak menatap teman-teman yang sedang duduk untuk melihat tiap siswa berkenalan. Hal ini pun tidak hanya terjadi saat melakukan pembelajaran, saat memasuki waktu istirahat siswa cenderung bermain sendiri (*egosentris*) dan malu untuk bergabung dengan teman lainnya yang berakibat anak bermain sendiri dan tidak berinteraksi dengan teman sebayanya.

Pengaruh pada aspek perkembangan sosial sesuai pengamatan ini ada pada kurangnya rasa percaya diri yang dimiliki anak. Rasa percaya diri sendiri komponen awal seseorang agar mampu mengaktualisasikan diri (*show up*) dalam mencapai tujuan yang dipersiapkan terutama seorang anak yang akan terus mengalami perkembangan untuk ke tahap berikutnya, rasa percaya diri merupakan awal untuk dapat berinteraksi

sosial ke lingkungan sekitar (Suryani, 2017). Tak hanya orang dewasa saja yang harus memiliki rasa percaya diri, akan tetapi anak pun perlu dilatih agar dapat meningkatkan rasa percaya dirinya.

Melalui pengamatan peneliti ditemukan bahwa terdapat isu atau problematika pada metode penerapan guru ketika mengajar yaitu dengan cara membosankan atau hanya berbicara dan berpusat dengan guru saja, meskipun sesekali guru menerapkan bermain sambil bernyanyi dengan cara tetap berada di tempat duduknya tanpa bergerak, sedangkan hal itu dapat memberikan rasa bosan pada anak yang akhirnya berujung anak kurang dapat berinteraksi sosial dengan temannya. Adapun dilakukan wawancara dengan salah satu guru di kelas A, yang menjelaskan mengenai metode pembelajaran yang diberikan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak dengan memberikan dukungan penuh kepada anak dan memberikan modeling supaya berani ketika pembelajaran berlangsung. Disampaikan juga bahwasannya masih kurangnya metode yang dapat diberikan karena keterbatasan guru dalam ilmu untuk perkembangan anak.

Fenomena terjadi mengenai kurangnya inovatif guru dalam memberikan bimbingan juga terjadi di RA Al Izzah. Peneliti melakukan wawancara sebagai tambahan mengenai data penelitian dengan mewawancarai kepala sekolah, dijelaskan bahwasannya gambaran rasa percaya diri di RA Al Izzah tergolong biasa saja dengan pencapaian hasil maksimal. Namun, dalam pemberian metode bimbingan untuk meningkatkan rasa percaya diri belum ada secara teoritis terprogram hanya dilakukan secara spontan oleh guru. Salah satunya dengan memberi dukungan terhadap kegiatan anak, adapun kegiatan untuk dapat meningkatkan rasa percaya diri, yaitu saat dilaksanakannya peringatan hari besar nasional. Pada pelaksanaannya, guru memilih anak untuk mengikuti beberapa lomba dan mengisi acara tersebut. Kepala sekolah menegaskan bahwa belum ada panduan secara khusus dalam melakukan bimbingan secara signifikan yang dapat digunakan oleh guru, begitupun media.

Berdasarkan penelitian Evi Afiati dalam prosiding di seminar nasional PG PAUD 2019 bahwa metode bermain merupakan metode yang tepat diberikan kepada anak usia dini guna mengembangkan sosial anak, tak hanya itu dalam penelitian tersebut lebih diperinci mengenai model bimbingan bermain peran (sosiodrama) dengan melihat eksistensi untuk guru bimbingan dalam meningkatkan perkembangan prososial anak (Afiati, 2019). Ditegaskan dalam penelitian Sri Marsalena Lapamona bahwasannya terjadi perubahan dalam siklus yang diberikan metode bermain peran makro untuk meningkatkan rasa percaya diri anak pada kondisi awal hanya sebesar 30% namun pada siklus I mengalami kenaikan sebesar 60% sedangkan siklus II mencapai 85%. Penjelasan bahwa adanya peningkatan dengan keakuratan sebanyak 75% (Afiati, 2019). Maka, metode bermain peran ini mampu digunakan guna meningkatkan rasa percaya diri anak.

Bagi dunia anak dan pendidikan anak usia dini, bermain merupakan cara yang efisien digunakan ketika waktu kosong, selain mengarah pada pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sistem pendidikan di Taman Kanak-kanak yang pada pembelajarannya, guru memiliki peran cukup signifikan terhadap pertumbuhan anak

usia dini (Syaodih, 2005). Pemberian layanan bimbingan di taman Kanak-kanak tidak dapat dilakukan seperti bimbingan pada SD, SMP, ataupun SMA dikarenakan dalam pengajarannya harus diberikan nuansa bermain. Bermain memberikan anak supaya dapat memecahkan suatu permasalahannya. Salah satu metode untuk meningkatkan rasa percaya diri dengan pemberian metode bermain peran makro (Syaodih, 2005).

Berdasarkan permasalahan tersebut didapatkan solusi untuk menanganinya dengan pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan metode bermain peran makro. Bermain peran memiliki definisi yaitu suatu bentuk pembelajaran berupa memerankan lakon/pemain. Menurut (Putri, Rakimahwati, & Zulminiati, 2018) bermain peran dibedakan menjadi 2, yaitu bermain peran mikro dan makro. Bermain peran mikro yang pada pelaksanaannya menggunakan alat peraga, seperti boneka dll. Sedangkan bermain peran makro pada pelaksanaannya, sebuah peran yang dimainkan sesuai dengan yang diinginkan yang sebelum pelaksanaannya terdapat skenario dan dimainkan oleh lebih dari 2 orang. Untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak ini dapat melalui bimbingan dengan metode bermain peran makro yang menggunakan alat peraga masak-masakan yang dari hal ini anak akan diberikan skenario mengenai berdagang yang pada pelaksanaannya akan terjadi sebuah interaksi.

Peran guru TK yang menjadi salah satu fasilitator/pendukung dalam memberikan pendidikan sekaligus bimbingan satu kesatuan komponen penting untuk meningkatkan perkembangan anak. Akan tetapi, minimnya pengetahuan guru mengenai pelaksanaan bimbingan di TK Negeri Pembina Kota Serang serta RA Al Izzah menarik perhatian diberikannya pembelajaran dan bimbingan secara langsung karena belum terealisasi, serta belum adanya guru bimbingan dan konseling di TK membantu hal tersebut.

Adapun penelitian ini dilakukan dengan memiliki tujuan yaitu untuk melakukan pengembangan modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini. Manfaat penelitian ini, yaitu menjadikan salah satu pemikiran ilmu pandangan layanan bimbingan dan konseling spesifikasi mengenai bermain peran makro untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini di Taman Kanak-kanak/PAUD/RA.

Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan yang digunakan, yaitu model ADDIE (*Analysis, deisgn, development, implementation, evaluation*). Apabila langkah-langkah dalam model ADDIE dijelaskan sebagai berikut.

1. Analysis (Tahap Analisis)

Proses mengidentifikasi masalah tempat yang akan dijadikan tempat penelitian. Tak hanya itu, tahapan ini juga disesuaikan dengan kebutuhan pada subjek penelitian terhadap permasalahannya. Dimulai dari analisis kepada guru yang dilakukan dengan wawancara tak terstruktur. Wawancara dilaksanakan kepada kepala RA Al Izzah mengenai gambaran rasa percaya diri beserta metode bimbingan yang diberikan dalam meningkatkan rasa percaya diri. Hasil analisis tersebut

memberikan inovasi untuk peningkatan kualitas dengan membuat produk guna mengefektifkan kegiatan pembelajaran.

2. *Design* (Tahap Desain)

Peneliti merancang sebuah inovasi berupa metode bimbingan bermain peran makro yang disajikan dalam bentuk modul berupa buku panduan untuk guru. Adapun penyajian isi dari modul ini berupa konsep dasar mengenai urgensi BK di TK, tata laksana BK di TK, materi mengenai rasa percaya diri anak usia dini, isi kegiatan bimbingan bermain peran makro untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini, serta evaluasi berupa refleksi dalam pelaksanaan bimbingan bermain peran makro tersebut. Rancangan dalam modul tetap mengikuti kaidah kegiatan pada TK untuk anak usia dini, karena bimbingan dan konseling di taman Kanak-kanak saling terintegrasi.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Desain yang sudah dirancang selanjutnya dilanjutkan pada pengembangan produk yaitu modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini. Modul dikembangkan berdasarkan kaidah dalam penyusunannya, setelah penyusunan modul dilakukan uji validasi kepada ahli materi, media, bahasa dan diuji pada praktisi. Uji validasi dilakukan menggunakan instrumen angket/kuesioner yang berupa pernyataan dalam skala dan kolom saran dan komentar. Hasil validasi tersebut dijadikan pertimbangan dalam implementasi produk di lapangan.

4. *Implementation* (Tahap Implementasi)

Penelitian ini dilakukan hanya sampai tahap *development* saja, yaitu menguji kelayakan produk. Adapun tahap implementasi ini merupakan pengaplikasian atau uji coba terhadap uji coba skala kecil maupun besar. Dikarenakan beberapa pertimbangan, peneliti hanya menjadikan produk sebagai perencanaan untuk diuji coba ke lapangan sesuai perencanaan dan desain yang sudah dirancang.

5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap pengevaluasian produk yang sudah dikembangkan dengan penyesuaian uji coba serta produk mendapatkan kualifikasi yang sesuai dengan desain dan memenuhi kriteria. Peneliti hanya melakukan sampai tahap pengembangan saja yang berarti tahap evaluasi dijadikan sebagai perencanaan untuk peneliti dan pengembang selanjutnya.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dapat digunakan peneliti agar mendapatkan hasil data yang dibutuhkan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu wawancara, angket dan dokumentasi.

1. Wawancara

Pada penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru kepala RA Al Izzah dengan wawancara tak terstruktur. Adapun wawancara tak terstruktur ini dilakukan untuk mendapatkan/menggali informasi lebih dalam mengenai gambaran perilaku anak usia dini serta metode guru dalam memberikan bimbingan. Wawancara dilakukan sebagai tahap analisis pengumpulan data dalam penelitian.

2. Angket

Penggunaan angket merupakan teknik dilakukan dengan penyebaran berisi daftar pertanyaan/ Pernyataan yang diberikan pada responden. Penelitian ini menggunakan angket sebagai salah satu untuk mengumpulkan data berupa uji kelayakan produk, yang diberikan kepada ahli materi, media, bahasa dan praktisi.

3. Dokumentasi

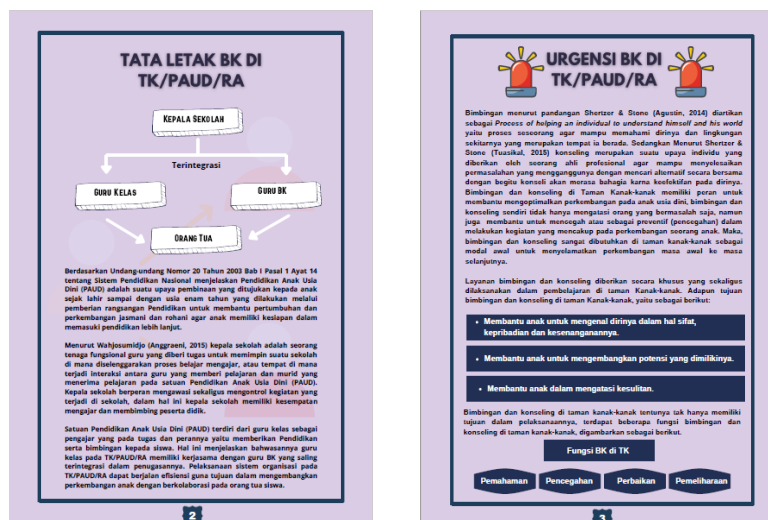
Teknik dokumentasi yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data sebagai penunjang dalam penelitian, dokumentasi dipilih oleh peneliti sebagai data tambahan.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Menurut (Budiyo Saputro, 2017) penelitian dan pengembangan R&D adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk di bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan dengan melihat efektifitas produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari berbagai desain penelitian, salah satunya ADDIE. Desain penelitian ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (Tegeh & Kirna, 2013).

Pemilihan model didasarkan pada pertimbangan bahwa model ini mudah untuk difahami, selain itu model ini juga dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan (Budiarta et al., 2016) . Model ADDIE juga dapat digunakan dalam kondisi atau keadaan penelitian apapun, karena penggunaannya yang sistematis.



Gambar 1
Introducing

Pengembangan Modul Bimbingan dan Konseling Tentang Bermain Peran Makro untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini

1. Materi Ajar

Materi ajar merupakan salah satu hal yang penting dalam sebuah pembelajaran, isi materi termuat dengan beberapa aspek untuk mencapai standar kompetensi serta kompetensi dasar peserta didik. Materi ajar sendiri dikhususkan pada modul ini dalam penjelasan rasa percaya diri, karakteristik anak usia dini dan bermain peran makro. Modul bimbingan dan konseling yang memiliki tujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak usia dini menjelaskan secara singkat dan praktis mengenai materi tersebut. Adapun materi yang disajikan mengangkat pembahasan teori dari salah satu tokoh psikososial, yaitu Erik H. Erikson. Rasa percaya diri disampaikan menurut Erik H. Erikson dan disesuaikan untuk penyusunan lembar observasi pendukung bimbingan bermain peran makro. Selain itu, penjelasan mengenai bermain peran makro disajikan guna memberikan pemahaman pada pengguna modul yaitu guru kelas agar mahir dalam tahap pelaksanaan bimbingan bermain peran makro untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini.

APA SAJA KARAKTERISTIK ANAK USIA DINI?

Masa anak usia dini merupakan masa yang unik dengan kekhasan yang dimiliki oleh seorang anak, tentunya setiap anak memiliki potensi yang berbeda antara satu dengan lainnya. Apabila dikaitkan dengan anak kebidanan, maka ini merupakan masa seorang anak untuk memulai perkembangan yang pada kelanjutannya akan berpengaruh pada perkembangan selanjutnya, atau menurut Spigwood Freud (Khanh, 2018) mengungkapkan "child is father of man" yang memiliki arti bapak budidaya.

Menurut Rahmani (Yanagori, 2016) kesulitan dalam karakteristik anak usia dini dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Usia 0-3 tahun, pada masa ini bayi memiliki perkembangan yang cukup pesat dilihat dari segi fisik dan akan terus mengalami perkembangan selanjutnya.
2. Usia 2-3 tahun, pada masa ini ini, bayi akan mengalami perkembangan fisik yang terus berlanjut, namun perkembangan yang paling menonjolnya adalah mulai menguji hal yang baru, dalam proses ini anak ini.
3. Usia 3-4 tahun, selama usia tersebut anak pun mengalami banyak perkembangan yang pesat, ini dikarenakan perkembangan fisik dan motorik mengalami yang baik dan dengan itu kemampuan di usia ini anak menunjukkan perkembangan kognitif (fage play) yang cukup pesat dan sudah dapat melakukan banyak aktivitas dengan hal tersebut.
4. Usia 4-6 tahun, di usia ini berkembanglah kemampuan perkembangan yang berkembang cukup pesat, seperti anak mandiri.

Rasa Percaya Diri

Rasa percaya diri dimiliki oleh seorang individu yang penerapannya untuk melihat keberhasilan interpersonal dalam hal aspek perkembangan sosial (Nurmuhammad, 2017; Menurut Anggrani (2018) rasa percaya diri yang terbentuk dengan baik akan membentuk keadaan interpersonal di lingkungan sekitar, hal ini memberikan dampak keterlibatan seorang dalam segala aktivitas sehari-hari bergaul dengan baik, kepekaan dan antusias yang dimiliki tersebut memberikan dampak cukup pesat terhadap perkembangan sosial.

Menurut e-SmartSchool.com (Anggrani, 2018) mengungkapkan rasa percaya diri terjadi ketika seseorang berhasil mengungkapkan pendapat tanpa ada rasa keraguan apakah benar atau salah namun ia tidak takut untuk mengungkapkan pendapatnya di depan orang banyak. Semtrack (Anggrani, 2018) bahwa rasa percaya diri juga merupakan bagian dari harga diri dan konsep diri yang tergambar secara positif. Percaya diri merupakan suatu potensi yang dimiliki oleh seseorang agar mampu mengaktualisasikan dirinya dan diwujudkan sesuai keinginan dan juga harapan (Lathifah (2019).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa rasa percaya diri anak usia dini adalah salah satu kecerdasan interpersonal yang dimiliki oleh seorang anak yang dapat disebut juga sebagai gambaran harga diri dan konsep diri dengan keberanian yang dimiliki seperti mampu mengungkapkan pendapat dihadapan banyak orang dengan menyadari bahwa pertimbangan salah atau benar itu ada, namun ia tetap menyampaikan pendapatnya dengan keberanian yang dimiliki.

KEMAMPUAN BACA-PREKURSIF DAN PERSEKUTU

Perkembangan psikososial yang harus dimiliki oleh seorang anak usia dini salah satunya yaitu rasa percaya diri karena aspek ini merupakan salah satu aspek terpenting untuk mendukung perkembangan pada anak, maka guru sebagai pendidik perlu memberikan strategi pembelajaran untuk meningkatkan dan membangun perkembangan pada aspek rasa percaya diri dengan fasilitas di dalam ataupun di luar kelas (Rahani, 2019).

Rasa percaya diri pada seorang anak juga dipelajari pada salah satu teori psikososial yang terkenal yaitu Erik Erikson (Muband, 2019) psikososial memiliki arti yaitu bagaimana bagaimana individu tersebut pengaruh terbesarnya adalah lingkungan sosial yang akan membentuk kepribadian seseorang.

Terdapat 8 tahapan perkembangan yang dipaparkan oleh Erik Erikson yang mengaitkan teori psikososial yang dikembangkan dan salah satunya tahap ketiga adalah Tahap inisiatif vs rasa bersalah (3-5 tahun) pada tahapan ini anak akan mengalami rasa bertanya dan ingin tahu banyak hal dalam hal ini, peran orang tua diperlukan sebagai pembentukannya masa ini, apabila anak pada masa ini gagal maka anak akan mengalami rasa bersalah namun jika masa ini dapat terlewati akan berdampak pada peningkatan rasa percaya diri anak tersebut.

Kepercayaan diri yang kuat pada anak dapat muncul karena

adanya beberapa aspek yang memengaruhi kompetensi suatu individu. Adapun beberapa ciri-ciri rasa percaya diri anak usia dini yang diungkapkan oleh Semtrack (Anggrani, 2018) memiliki indikator sebagai berikut:

1. Mengarahkan/memerintah orang lain
2. Menggunakan kualitas suara yang disesuaikan dengan situasi
3. Mengekspresikan pendapat
4. Duduk dengan orang lain dalam aktivitas sosial
5. Bekerja kooperatif dalam berkelompok
6. Memandang lawan bicara atau ketika diajak bicara
7. Melakuk kontak mata saat berbicara dengan orang lain
8. Ramah dengan orang lain
9. Menjaga jarak yang sesuai ketika bersama orang lain
10. Berbicara dengan orang lain dengan lancar tanpa terlihat ragu-ragu

10

Rasa percaya diri perlu ditingkatkan pada masa anak usia dini, diawali dengan rasa ingin tahu dan akan berdampak pada masa perkembangan selanjutnya, maka terdapat beberapa faktor yang dapat berpengaruh pada perkembangan rasa percaya diri anak usia dini ini menurut Barbara Saleh (2018), yaitu:

- a. Kemampuan seseorang yang percaya diri akan menjadi pribadi besar ketika seseorang merasa mengerjakan sesuatu yang menantang dapat ia lakukan.
- b. Keterlibatan dalam pendidikan seseorang kali ini akan memberikan siswa target yang dikehendaki, siswa kelainan akan memiliki tindakan yang dilakukan dengan cara-cara tersebut akan percaya diri yang tinggi.
- c. Kegiatan seseorang yang meng-citakan prestasi kelainan akan memiliki tindakan yang dilakukan dengan cara-cara tersebut akan percaya diri yang tinggi.

a. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan rasa percaya diri anak. Keluarga sebagai model dalam menanamkan rasa percaya diri sangat penting karena menjadi tempat utama untuk membangun rasa percaya diri. Lingkungan keluarga yang mendukung akan memberikan rasa percaya diri pada anak, maka anak pun akan memiliki rasa percaya diri positif, begitupun sebaliknya.

b. Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah selain sebagai faktor internal dalam perkembangan rasa percaya diri anak usia dini lingkungan sekolah pun memiliki peran besar terhadap perkembangan rasa percaya diri anak usia dini. Program di sekolah perlu diimbangi dengan berbagai metode kreatif yang dapat meningkatkan rasa percaya diri, yaitu mengembangkan kemampuan rasa percaya diri siswa.

11

PENGERTIAN BERMAIN PERAN MAKRO

Bimbingan dan konseling terdiri dari beberapa layanan, salah satunya bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok sendiri merupakan layanan yang diberikan oleh guru BK untuk memberikan layanan preventif (pencegahan) dalam suasana kelompok. Bimbingan kelompok terdiri dari beberapa jenis, yaitu home room, karyawisata, diskusi kelompok, kegiatan kelompok, organisasi siswa, sodoroma, paladroma, dan program remedial (Simpang, 2015). Salah satu bimbingan yang dapat diberikan oleh guru pembimbing di TK dalam mengatasi dan mengembangkan permasalahan sosial, yaitu bermain peran.

Humilarsi (2016) menyatakan bermain peran adalah suatu pembelajaran yang dilakukan dengan memainkan peran sosial yang ditaklukkan. Metode bermain peran dalam pelaksanaannya terbagi menjadi 2, yaitu bermain peran mikro dan bermain peran makro. Midyawati (Humilarsi, 2016) bermain peran makro adalah anak memainkan peran yang sesungguhnya dengan 2 orang atau lebih sedangkan bermain peran mikro adalah anak memainkan peran yang sesungguhnya dengan 1 orang atau lebih sedangkan bermain peran makro adalah anak memainkan peran yang sesungguhnya dengan 2 orang atau lebih sedangkan bermain peran mikro adalah anak memainkan peran yang sesungguhnya dengan 1 orang atau lebih.

Menurut Erikson (Nirwana, 2016) bermain peran makro adalah suatu bentuk kegiatan yang dilaksanakan dengan menggunakan tokoh dengan alat pendukung seperti seorang dokter yang menggunakan pakaian dokter dengan pelengkap lainnya, bermain peran makro juga disebut dengan bermain skala besar atau sodoroma yang dalam pelaksanaannya melibatkan banyak orang dan ruangan yang memadai. Sedangkan menurut Khairudin (Nirwana, 2016) bermain peran makro merupakan suatu peran yang dimainkan oleh beberapa orang dengan menggunakan alat pendukung atau alat peraga sebagai pelengkap dalam memainkan tokoh tersebut, seperti menjadi seorang polisi, dokter, guru, dll.

12

TUJUAN DAN FUNGSI BERMAIN PERAN MAKRO

Bermain peran makro yang diterapkan untuk mengembangkan aspek sosial dan bahasa pada umumnya ini tentunya dilakukan secara sembarangan tanpa ada suatu tujuan (Nirwana, 2016). Adapun tujuan bermain peran makro yaitu untuk memecahkan berbagai permasalahan tepatnya di dunia Taman Kanak-kanak yang diawali dengan mengidentifikasi permasalahan, mengidentifikasi permasalahan dan diskusi. Selain itu, Cetron & Alton (Nirwana, 2016) menjelaskan tujuan bermain peran makro adalah bahwa anak usia dini merupakan anak yang senang dalam dunia bermain, melalui bermain ini dapat mendukung perkembangan interaksi sosial dalam hal sosial, bekerja sama, dan berkolaborasi dalam bermain.

Menurut Khumaira (2015) bermain peran makro pada hakikatnya melibatkan emosional dari seseorang sesuai dengan pemerannya. Bermain peran makro juga memiliki tujuan yaitu penerapan metode ini dapat memberikan kebebasan seorang anak untuk mengekspresikan dirinya dengan tokoh yang digilinya melalui peragaan yang disampaikan dan saat mampu untuk maju ke depan kelas Supriyanti (2017). Kegiatan bermain peran makro sangat membantu anak untuk menyampaikan ide dan pikiran yang akan dikembangkan melalui aspek lainnya disampaikan oleh Wijayanti (2019).

Bermain peran makro pelaksanaannya dengan menerapkan situasi bimbingan kelompok, hal ini dilakukan bahwasanya bermain peran makro dapat menjadi salah satu terapan yang diberikan pada anak usia dini yang mengalami permasalahan sosial. Bermain peran makro dalam pendidikan dibutuhkan pada peningkatan atau pengembangan rasa percaya diri anak usia dini.

13

Pelaksanaan bermain peran makro dipadukan dengan salah satu layanan bimbingan kelompok dalam bimbingan dan konseling, akan tetapi hal yang membedakan pada bermain peran makro memiliki skala ruang yang lebih besar dari sodoroma. Adapun sodoroma pada umumnya dilaksanakan anak digilut SMP dan SMA, masih minim digunakan pada anak usia dini di TK/PAUD/RA dan SD. Karakteristik anak usia dini yang disesalkan juga mempengaruhi dalam hal pelaksanaan, maka bermain peran makro tepat diberikan namun dalam suasana bimbingan kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran makro adalah suatu bentuk kegiatan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dalam skala besar yang pada dasarnya merupakan simulasi yang terdapat pada skenario dan menggunakan alat peraga dalam pelaksanaannya dilakukan juga merupakan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan rasa percaya diri anak usia dini.

14

Bermain peran makro disebut juga dengan permainan yang dilakukan dalam skala besar (makro), disebutkan dalam Simanungkalit, dkk (2016) keunggulan dari kegiatan bermain peran makro ini dapat berpengaruh pada aspek lainnya, tak hanya menjadi alternatif pada salah satu aspek saja melainkan aspek lainnya pun memiliki pengaruh. Dan juga dengan bermain peran makro anak dapat memainkan peran yang sesuai lingkungannya, selain itu anak mampu berinteraksi dengan anak lainnya, bekerjasama dan berkolaborasi bersama temannya dengan baik. Kekurangan juga disampaikan, bermain peran makro memiliki kelemahan, yaitu beberapa anak sulit melakukan peran yang ditugaskannya sehingga tujuan yang diharapkan kurang berhasil menyuntik anak dalam mengatasi permasalahannya.

Menurut Khumaira, dkk (2015) adapun kelebihan dan kelemahan dalam bermain peran makro. Kelebihan dalam bermain peran makro ini, yaitu:

1. Dapat dijadikan sebagai panduan siswa ketika menghadapi permasalahan di lingkungan sekitar, seperti lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.
2. Dapat menambah pengetahuan siswa mengenai kreatifitas melalui simulasi peran yang akan dimainkan.
3. Dapat mengurangi rasa takut dan menumbuhkan rasa percaya diri.
4. Dapat memperdalam wawasan, perilaku dan keahlian.

Sedangkan kelemahan dalam bermain peran makro adalah, sebagai berikut:

1. Perhatian dalam simulasi yang dilakukan guru atau pemandu kurang cokol dan efisien dengan kenyataan.
2. Manajemen yang kurang sistematis mengakibatkan fungsi simulasi alat hiburan menjadi terlupakan.
3. Sifat pada siswa menyangkut psikologis seperti ragu, khawatir dan kurang percaya diri menghambat proses simulasi dalam kegiatan permainan.

15

Terdapat beberapa fungsi dari bermain peran makro yang disampaikan oleh Khumaira, dkk (2015), yaitu:

Kreativitas

Dengan bermain peran makro anak dapat memiliki kreatifitas dengan berimajinasi lalu disampaikan dengan melakukan apa saja yang diinginkan oleh anak.

Disiplin

Saat bermain peran dilaksanakan umunya anak akan cenderung mematuhi peraturan atau pola yang terdapat di lingkungan sekitar di rumah. Hal ini dapat mengaitkan anak agar mampu mengikuti aturan yang ditetapkan dengan baik dalam bermain peran makro.

Kenyamanan/keluwesan

Dengan bermain peran dapat meningkatkan rasa beran pada anak agar dapat mengungkap rasa takut dan lemas lalu apabila dilakukan secara kelainan rasa takut akan teratasi dan berkurang.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan tujuan dan fungsi bermain peran makro, yaitu untuk meningkatkan daya imajinasi anak dengan melakukan peran yang dimainkan, selain itu bermain peran makro ini dapat mengembangkan berbagai aspek lainnya, seperti motorik, sosial, bahasa dan emosi yang akan berpengaruh pada perkembangan anak usia dini selanjutnya. Fungsi bermain peran makro pun dilihat dari 3 aspek, yaitu kreatifitas, disiplin dan keluwesan atau kenyamanan.

16

Gambar 2. Materi Ajar

2. Lembar Pedoman Observasi

Observasi merupakan suatu metode untuk menyusun rancangan atau data yang dilaksanakan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis dengan

Pengembangan Modul Bimbingan dan Konseling Tentang Bermain Peran Makro untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini

melihat fenomena yang sedang terjadi sesuai sasaran (Mania, 2017). Hal ini menjelaskan bahwa observasi berguna untuk mengetahui kejadian atau tingkah laku yang diamati oleh *observee*. Pedoman observasi merupakan panduan sebelum melaksanakan observasi tersebut, panduan observasi dalam modul berguna untuk mengukur rasa percaya diri anak usia dini sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan begitu guru dapat melihat perkembangan anak pada perilaku rasa percaya diri dengan kriteria (Belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik). Indikator yang digunakan pada pedoman observasi ini diangkat menurut teori Erik H. Erikson yang disampaikan pada ciri-ciri rasa percaya diri, indikatornya ialah berani tampil, inisiatif, berinteraksi dengan baik dan mengungkapkan pendapat. Deskriptor pada tiap indikator disesuaikan secara umum pada pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Kriteria penilaian yang digunakan diadaptasi dari (Umairoh, 2019) dengan 2 skala penilaian menggunakan skala *likert* dengan pengskoran pilihan Ya (1) dan Tidak (0). Kriteria penilaian pada hasil observasi dikonversikan dengan pengisian sebelum dan sesudah diberikan *treatment*.

LEMBAR PEDOMAN OBSERVASI RASA Percaya DIRI ANAK USIA DINI

Identitas Anak : _____ Observer : _____
 Nama : _____
 Kelas/Usia : _____
 Hari/Tgl : _____
 Petunjuk :
 Berilah tanda centang (✓) pada aspek penilaian YA/Tidak sesuai perilaku yang ditampilkan anak. Catat perilaku anak sebagai kejadian yang tampak.

No	Indikator	Aspek Penilaian YA TIDAK	Kejadian
1	Anak mampu tampil di depan kelas saat melakukan kegiatan pembelajaran		
2	Anak tidak ragu untuk tampil di depan kelas		
3	Anak mampu berbicara dengan penuh keyakinan saat pembelajaran		
4	Anak mengaktifkan pembelajaran dengan penuh semangat		
5	Anak mengaktifkan pembelajaran dengan penuh semangat		
6	Anak mampu berinteraksi dan menjawab pertanyaan dengan baik dan benar		
7	Anak mampu berinteraksi dengan penuh semangat		
8	Anak mampu berinteraksi dengan		

Skor yang dicapai : _____
 Skor maksimum : 12

Tanggal Pelaksanaan Observasi (Guru Kelas) : _____

Keterangan :
 Ya = 1
 Tidak = 0
 Total skor = 12 : 4 = 3

Kriteria penilaian (Umairoh, 2019):
 1-3 BB = Belum Berkembang
 4-6 MB = Mulai Berkembang
 7-9 BH = Berkembang Sesuai Harapan
 10-12 BSB = Berkembang Sangat Baik

Gambar 3
Lembar Pedoman Observasi

3. Skenario

Skenario merupakan garis atau susunan besar lakon drama yang dimainkan oleh pemain (Wiyanto, 2002). Skenario diperlukan dalam sebuah drama, terkhusus dalam modul bimbingan dan konseling yang berguna untuk kelancaran proses bimbingan bermain peran makro. Pelaksanaan bimbingan bermain peran makro dirancang guna mengukur serta meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini sebanyak 3-4 pertemuan. Pertemuan dalam setiap bimbingan mengangkat tema berbeda, skenario disusun pada modul dengan 4 tema, yaitu profesi, keluarga, berdagang dan Pendidikan.

KONTAK SKENARIO

Skenario 1

Tema : Profesi
Jumlah Pemain : 6 siswa dan siswa lainnya sebagai observer
Tujuan : Anak mampu untuk berani tampil dan mengungkapkan pendapat
Setting : Kelas
Properti : Buku Absen, Bel

Pada suatu hari RA Al Izzah melaksanakan pembagian bermain peran makro dengan judul "Certitaka". Kisahnya pun dimulai. Pagi hari dengan sinar yang cerah Bu Ani yang bekerja di RA Al Izzah sudah siap-siap untuk mengajar, sebelum berangkat ke sekolah Bu Ani tidak lupa untuk sarapan, karena sarapan adalah hal paling penting sebelum memulai aktifitas, tak lupa sebelum berangkat Bu Ani berdoa keluar ruangan.

Setelah sarapan, Bu Ani pun berangkat menggunakan sepeda motor kesayangannya berwarna merah. Sesampainya di sekolah, Bu Ani masuk ke kantor untuk absen dan bersiap untuk menyapa siswa di depan gerbang. Tak lama kemudian satu per satu siswa berdatangan berama orang tua yang hanya mengantar sampai gerbang depan sekolah saja.

Bu Ani (Guru) : Assalamualaikum Dini, Selamat pagi, nak. (Penuh senyum Bu Ani menyapa)
 Dini (Siswa) : Wa'alaikumussalam Bu. Pagi. (Menjawab sambil bersalam dengan Bu Ani)
 Tiara (Siswa) : Halo Bu guru

Skenario 2

Tema : Keluarga
Jumlah Pemain : 7 siswa
Tujuan : Anak memiliki rasa inisiatif dan dapat berinteraksi dengan baik
Setting : Rumah sakit
Properti : Tikar, termometer, stetoskop, obat-obatan (imitasi)

Malam hari, Dita yang tiba-tiba mengetuk pintu kamar Ibu dan ayahnya dan mengolah karena badannya terasa panas membuatnya tidak bisa tidur. Lalu, ayahnya pun menyaramkan untuk diperiksa ke dokter pada keesokan harinya. Keesokan harinya, ibu membangunkan Dita untuk bersiap ke rumah sakit.

Ibu : Dita... Dit... (sambil mengetuk pintu)
 Dita pun membuka pintu kamar
 Dita : Iya Bu (membuka pintu)
 Ibu : Gimana badannya masih panas ga, nak?
 Dita : Masih Bu, sekarang juga lemas
 Ibu : Yasudah kalau gitu siap-siap ya, sekarang periksa ke dokter
 Tak lama kemudian Dita keluar kamar dan berangkat ke rumah sakit bersama Ibu dan ayahnya
 Ayah : Pusing ga kepala ya, Dit?
 Dita : (hanya mengangguk)
 Akhirnya mereka sampai di rumah sakit, ibu pun mendaftarkan ke bagian pendaftaran
 Ibu : Tunggu sini ya sama Ayah. Bu daftar dulu di bagian pendaftaran
 Dita : Iya Bu

Skenario 3

Tema : Berdagang
Jumlah Pemain : 8 siswa
Tujuan : Anak memiliki rasa inisiatif dan dapat berinteraksi dengan baik
Setting : Lapangan depan rumah
Properti : Sayuran, plastik/tebelag belanja

Suatu hari seperti biasanya kompleks taman warasari indah selalu diawali dengan aktifitas seperti ibu komplek yang membersihkan halaman rumah, beberapa mengantar anaknya ke sekolah, dan bekerja. Hari jum'at, diawali dengan percakapan antara pedagang sayur yang pukul 7 pagi sudah berada di lapangan bua tangkis, lebih awal dari biasanya.

Ibu Dora : Wih Mang Epyo udah ada aja pagi-pagi gini
 Mang Epyo : Iya nih Bu, lagi semangat-semangatnya masak hahu, hari ini mister diini dudu, biasanya kan kesini mah terakbir diputeri
 Ibu Dora : Oh iya tah Mang, mantap gitu lah biar kalau kesini masih lengkap sayurannya (sambil memilih sayuran)
 Mang Epyo : Siap Bu
 Ibu Mita : Wih Mang Epyo, pagi bener datengnya hari ini
 Mang Epyo : Ahh Bu Mita nanya lagi, hahu
 Ibu Mita : Gitu dong Mang, jadinya kan semangat masak nih kita
 Mang Epyo : Siap Bu Hahu
 Pa Danu : Eh ini tumben di lapangan rame-rame ada apa in?
 Pa Bagus : Iya nih, ga biasanya

Skenario 4

Tema : Aku (Aku Percaya Diri)
Jumlah Pemain : 5 siswa
Tujuan : Anak Memiliki Rasa Percaya Diri
Setting : Halaman Masjid
Properti : Buku dan Pensil

Suatu hari tiba saanya sekolah mengadakan ujian hafalan, semua murid bersiap menghafal dua harian dan beberapa hadis. Ujian kali ini murid harus maju satu per satu dan menghafal di depan kelas. Sebelum ujian hafalan dimulai, Bu Ara memberi instruksi untuk berdoa bersama. Hadi yang terlihat deg degan pun dipanggil oleh bu Ara.

Bu Ara : Semua sudah siap ya ujanannya?
 Beberapa menjawab Iyad an teudam
 Bu Ara : Sebelum kita mulai, yuk kita berdoa bersama.
 Dua wya dipinipi Hadi ya?
 Hadi : Ii bu, aku deg degan
 Gina : Ayo Hadi, ga papa. Semangat
 Hadi : Oke deh Bu. Sebelum kita mulai kita
 Bu Ara : Ada apa Hadi? Kok tertelan?
 Hadi : Eh iya Bu
 Bu Ara : Wah kayaknya kurang konsentrasi atau karena deg deg an nih?
 Budi : Ya udah Bu, Aku aja Bu
 Bu Ara : Boleh Budi. Silakan ...
 Budi : Yuk semuanya sebelum kita mulai, mari berdoa bersama-sama. Berdoa dimulai...

Skenario 3

Tema : Berdagang
Jumlah Pemain : 8 siswa
Tujuan : Anak memiliki rasa inisiatif dan dapat berinteraksi dengan baik
Setting : Lapangan depan rumah
Properti : Sayuran, plastik/tebelag belanja

Suatu hari seperti biasanya kompleks taman warasari indah selalu diawali dengan aktifitas seperti ibu komplek yang membersihkan halaman rumah, beberapa mengantar anaknya ke sekolah, dan bekerja. Hari jum'at, diawali dengan percakapan antara pedagang sayur yang pukul 7 pagi sudah berada di lapangan bua tangkis, lebih awal dari biasanya.

Ibu Dora : Wih Mang Epyo udah ada aja pagi-pagi gini
 Mang Epyo : Iya nih Bu, lagi semangat-semangatnya masak hahu, hari ini mister diini dudu, biasanya kan kesini mah terakbir diputeri
 Ibu Dora : Oh iya tah Mang, mantap gitu lah biar kalau kesini masih lengkap sayurannya (sambil memilih sayuran)
 Mang Epyo : Siap Bu
 Ibu Mita : Wih Mang Epyo, pagi bener datengnya hari ini
 Mang Epyo : Ahh Bu Mita nanya lagi, hahu
 Ibu Mita : Gitu dong Mang, jadinya kan semangat masak nih kita
 Mang Epyo : Siap Bu Hahu
 Pa Danu : Eh ini tumben di lapangan rame-rame ada apa in?
 Pa Bagus : Iya nih, ga biasanya

Skenario 4

Tema : Aku (Aku Percaya Diri)
Jumlah Pemain : 5 siswa
Tujuan : Anak Memiliki Rasa Percaya Diri
Setting : Halaman Masjid
Properti : Buku dan Pensil

Suatu hari tiba saanya sekolah mengadakan ujian hafalan, semua murid bersiap menghafal dua harian dan beberapa hadis. Ujian kali ini murid harus maju satu per satu dan menghafal di depan kelas. Sebelum ujian hafalan dimulai, Bu Ara memberi instruksi untuk berdoa bersama. Hadi yang terlihat deg degan pun dipanggil oleh bu Ara.

Bu Ara : Semua sudah siap ya ujanannya?
 Beberapa menjawab Iyad an teudam
 Bu Ara : Sebelum kita mulai, yuk kita berdoa bersama.
 Dua wya dipinipi Hadi ya?
 Hadi : Ii bu, aku deg degan
 Gina : Ayo Hadi, ga papa. Semangat
 Hadi : Oke deh Bu. Sebelum kita mulai kita
 Bu Ara : Ada apa Hadi? Kok tertelan?
 Hadi : Eh iya Bu
 Bu Ara : Wah kayaknya kurang konsentrasi atau karena deg deg an nih?
 Budi : Ya udah Bu, Aku aja Bu
 Bu Ara : Boleh Budi. Silakan ...
 Budi : Yuk semuanya sebelum kita mulai, mari berdoa bersama-sama. Berdoa dimulai...

Gambar 4
Contoh Skenario

4. Hasil Uji Kelayakan Ahli

Modul bimbingan dan konseling disusun dengan menguji kelayakan produk oleh validator, yaitu ahli materi, media, dan bahasa serta menguji kepraktisan modul dengan praktisi. Adapun ahli tersebut adalah Ibu Laily Rosidah, M. Pd (Dosen Pendidikan Guru Anak Usia Dini), Ibu Meila Dwi Nurmala, S. Psi., M. Pd (Dosen BK), Bapak Alfiandy Warih Handoyo, M. Pd (Dosen BK), Ibu Ilmi Solihat, M. Pd (Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia) dan Ibu Tri Mulyati, S. Pd. I (Kepala RA Al-Izzah). Hasil uji kelayakan produk dijelaskan pada data kuantitatif dan kualitatif sebagai berikut:

a. Data Kuantitatif Hasil Uji Kelayakan

Kelayakan modul dapat dilihat dari segi materi, media, dan bahasa pada kategorisasi penilaian sebagai berikut:

Tabel 1
Konversi Kevalidan Produk

Tingkat Pencapaian	Kategori
86% - 100%	Sangat valid
70% - 85%	Valid
60% - 69%	Tidak valid
0% - 59%	Sangat tidak valid

Tabel 2
Konversi Kepraktisan dan Kemenarikan Produk

Tingkat Pencapaian	Kategori
86% - 100%	Sangat praktis
70% - 85%	Praktis
60% - 69%	Tidak praktis
0% - 59%	Sangat tidak praktis

Hasil uji kelayakan modul pada seluruh aspek penilaian adalah sebagai berikut:

Hasil uji kelayakan materi

- 1) Ahli Materi I (Ibu Laily Rosidah, M. Pd)

Tabel 3
Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi I

No	Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh
1	Materi pada modul sesuai dengan indikator pembelajaran.	4
2	Materi pada modul sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
3	Keakuratan penyampaian materi pada modul sesuai dengan kelayakan isi pada aspek modul.	2
4	Keakuratan materi pada materi sesuai dengan tujuan	3

No	Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh
	yang akan disampaikan.	
5	Materi pada modul sesuai dengan dengan kebutuhan guru.	3
6	Materi pada modul mendorong peserta didik dalam mencapai perkembangannya.	3
7	Materi yang terdapat pada modul sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik.	3
8	Materi yang terdapat pada modul sesuai dengan perkembangan sosio-emosional peserta didik.	4
9	Materi yang terdapat pada modul sesuai dengan karakteristik peserta didik.	3
10	Materi yang terdapat pada modul sesuai dengan kebutuhan peserta didik.	4
	Jumlah	33
	Skor maksimal	40
	Persentase	82,5%
	Kategori	Valid

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk oleh ahli materi I, yaitu Ibu Laily Rosidah, M. Pd diperoleh skor sebesar 33 dengan skor maksimal 40. Hasil persentase pada perolehan skor yaitu 82,5% termasuk pada kategori “Valid”.

- 2) *Hasil uji kelayakan media*, Ahli Media (Bapak Alfiandy Warih Handoyo, M. Pd)

Tabel 4
Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh
1	Modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro yang digunakan dapat dibaca dengan jelas.	3
2	Modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro yang ditampilkan rapi dan jelas.	3
3	Modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro berwarna menarik.	4
4	Tampilan modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro bersih dan layak dibaca.	4
5	Modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik.	3
6	Modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro yang digunakan relevan dengan tujuan pembelajaran.	3
7	Modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro yang digunakan relevan dengan materi pembelajaran.	4
8	Kesesuaian modul bimbingan dan konseling terhadap subjek pembelajaran.	4

Pengembangan Modul Bimbingan dan Konseling Tentang Bermain Peran Makro untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini

No	Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh
9	Kesesuaian modul bimbingan dan konseling terhadap kebutuhan peserta didik.	3
10	Kesesuaian modul bimbingan dan konseling terhadap tujuan yang diharapkan	3
Jumlah		34
Skor Maksimal		40
Persentase		85%
Kategori		Valid

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk oleh ahli media, yaitu Bapak Alfiandy Warih Handoyo, M. Pd diperoleh skor sebesar 34 dengan skor maksimal 40. Hasil persentase pada perolehan skor yaitu 85% termasuk pada kategori “Valid”.

3) Hasil uji kelayakan bahasa, Ahli Bahasa (Ibu Ilmi Solihat, M. Pd)

Tabel 5
Hasil Uji Kelayakan Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh
1	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang disampaikan dengan tetap mengikuti tata kalimat bahasa Indonesia.	3
2	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan banyak pengertian.	3
3	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran.	3
4	Kalimat yang digunakan memberikan informasi terarah.	3
5	Istilah yang digunakan sesuai dengan kamus besar bahasa Indonesia.	3
6	Pesan atau informasi disampaikan dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami.	3
7	Pesan dan informasi yang disampaikan menarik.	3
8	Pesan dan informasi dapat menambah pengetahuan guru lebih mendalam.	4
9	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika guru membaca modul bimbingan dan konseling.	4
10	Bahasa yang digunakan dapat menarik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi.	4
Jumlah		33
Skor Maksimal		40
Persentase		82,5%
Kategori		Valid

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk oleh ahli bahasa, yaitu Ibu Ilmi Solihat, M. Pd diperoleh skor sebesar 33 dengan skor maksimal

40. Hasil persentase pada perolehan skor yaitu 82,5% termasuk pada kategori “Valid”.

4) *Hasil uji kepraktisan produk*, Praktisi (Ibu Tri Mulyati, S. Pd. I)

Tabel 6
Hasil Uji Kelayakan Praktisi

No	Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh
1	Modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro jelas penyajiannya.	3
2	Modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro rapi dalam susunannya.	4
3	Modul praktis untuk digunakan.	3
4	Modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro sesuai dengan materi yang diberikan.	3
5	Modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro sesuai dengan karakteristik peserta didik.	3
6	Kejelasan struktur materi yang disajikan dalam modul bimbingan dan konseling.	4
7	Materi yang disajikan dalam modul bimbingan dan konseling mudah dimengerti.	3
8	Modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro dapat digunakan secara terus menerus.	3
9	Modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro dapat meningkatkan motivasi guru dalam mengajar.	4
10	Modul bimbingan dan konseling dapat menyajikan materi lebih dalam dan belajar mandiri.	4
Jumlah		34
Skor Maksimal		40
Persentase		85%
Kategori		Valid

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk untuk menguji tingkat kepraktisan produk, yaitu Ibu Tri Mulyati, S. Pd. I diperoleh skor sebesar 34 dengan skor maksimal 40. Hasil persentase pada perolehan skor yaitu 85% termasuk pada kategori “Valid”.

a. Data Kualitatif Hasil Uji Kelayakan

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk oleh beberapa ahli dan praktisi, dijelaskan secara kualitatif bahwa modul bermain peran makro untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini dikategorikan “Valid atau Layak” untuk diimplementasikan. Beberapa saran atau masukan diberikan terhadap modul oleh para ahli. Validator menyatakan bahwa pengembangan modul layak untuk diimplementasikan dengan revisi atau saran. Adapun saran serta masukan dari validator adalah sebagai berikut:

Pengembangan Modul Bimbingan dan Konseling Tentang Bermain Peran Makro untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini

Tabel 7
Masukan dan Saran Ahli

Ahli Materi I	<ol style="list-style-type: none">1. Menghapus bagian pelaksanaan no 3 & 6 karena tidak valid.2. Tambahkan skenario dengan mengangkat tema “Aku” dan sub tema (Aku Percaya Diri).
Ahli Materi II	<ol style="list-style-type: none">1. Menambahkan lembar pedoman observasi murid
Ahli Media	<ol style="list-style-type: none">1. Menambahkan kode QR barcode pada cover modul.2. Menambahkan fitur <i>hyperlink go to page view</i> pada daftar isi.3. Mengganti judul “How To Do Role Play” menjadi “MODUL: Bermain Peran Makro Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini.4. Menghapus Peta Konsep Modul.5. Menghilangkan beberapa paragraf pada Bagian “Urgensi BK di TK”.6. Menghapus 1 paragraf di bagian “Pengertian Karakteristik Anak Usia Dini”7. Membuat kriteria penilaian terhadap lembar pedoman observasi.8. Menghapus bagian tujuan pada RPL.9. Menambahkan “Properti” pada contoh tiap skenario.
Ahli Bahasa	<ol style="list-style-type: none">1. Memperbaiki penulisan kata sambung.2. Memperbaiki penulisan kalimat asing.3. Memperbaiki bentuk kalimat agar lebih efektif.

Masukan dan saran dari kedua ahli dijadikan sebagai bahan perbaikan peneliti untuk pengembangan modul bermain peran makro untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation and evaluation*). Pengembangan produk pada penelitian ini, yaitu modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini. Adapun modul dikembangkan berdasarkan karakteristik pada modul (Rahdiyanta, 2016) yaitu *self instruction, self contained, stand alone, adaptive, user friendly*) dan juga menyeimbangkan konsep bimbingan dan konseling di Taman Kanak-kanak. Penelitian dan pengembangan ini hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan berikut dengan evaluasi setiap tahapannya. Alasan peneliti menggunakan model tersebut dikarenakan model tersebut lebih terstruktur dan mudah difahami.

Sebelum produk dikembangkan, peneliti menyusun kerangka modul disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan pencapaian pada kebutuhan. Adapun isi utama pada modul ini, yaitu *introducing* (Pengenalan), materi ajar, lembar pedoman observasi dan skenario. 4 komponen utama disusun berdasarkan indikator serta tujuan pembelajaran dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini menggunakan teori Erik H. Erikson dengan tahap III yaitu inisiatif vs rasa bersalah. Setelah modul dirancang, selanjutnya yaitu uji kelayakan produk yang diuji

dengan 4 validator dan 1 praktisi. Validator terdiri dari ahli materi, media, bahasa dan praktisi. Hasil uji kelayakan produk dengan beberapa evaluasi pada setiap komponen sesuai ahli, yaitu ahli materi I dengan persentase 82,5%, ahli materi II dengan persentase 72,5%, ahli media dengan persentase 85%, ahli bahasa dengan persentase 82,5% dan praktisi dengan persentase sebesar 85%. Kelima ahli pun menyampaikan bahwa modul yang disusun memiliki tampilan menarik serta menambah pengetahuan serta wawasan dalam inovasi memberikan metode untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini. Berdasarkan hasil uji kelayakan produk oleh validator, produk masuk dalam kategori valid/layak untuk diimplementasikan.

Adapun modul termasuk dalam bahan ajar yaitu seperangkat pembelajaran yang digunakan untuk memenuhi standar kompetensi dan kompetensi dasar (Nurdyansyah, 2018) pada modul ini disusun untuk memenuhi atau memberikan media yang dapat digunakan guru PAUD/TK/RA dalam memberikan layanan bermain peran makro. Bermain peran atau sosiodrama merupakan salah satu metode dalam bimbingan kelompok yang dapat diberikan ke peserta didik dalam pencapaian salah satu aspek perkembangan sosial (Afiati, 2019). Bermain peran makro sendiri dibuktikan oleh beberapa peneliti untuk meningkatkan rasa percaya diri anak dengan penelitian tindakan kelas, hasil tersebut memberikan peningkatan akurat perilaku rasa percaya diri sebesar 75% (Lapamona, 2015). Tak hanya itu, bermain peran makro juga dijadikan terapi atau *treatment* untuk anak usia dini yang mengalami permasalahan kurangnya rasa percaya diri.

Modul yang baik adalah modul yang memiliki sifat valid, praktis dan efektif. Penelitian yang dilaksanakan oleh (Susanti, 2020) mengenai pengembangan modul dalam kegiatan bermain mendapatkan hasil kelayakan sebesar 93,3% untuk digunakan oleh mahasiswa sebagai bahan ajar. Apabila dilihat dari hasil uji kelayakan produk, modul termasuk ke dalam kategori valid atau layak. Adapun kepraktisan modul diuji coba oleh kepala RA Al Izzah dengan memberikan lembar instrumen penilaian yang berisi 10 pernyataan dengan pilihan 4 jawaban dengan hasil bahwasannya tampilan modul yang menarik karna pemilihan warna yang ceria dan praktisi menyarankan untuk diberikan hasil cetak agar dapat digunakan oleh guru saat pandemi sudah usai. Modul ini menjadi efektif dikarenakan tampilannya yang menarik dan didukung oleh pemilihan warna dengan begitu pembaca menjadi lebih efektif dalam memahami, serta modul diberikan lembar pedoman observasi yang menjadi panduan guru untuk mengukur sebelum dan sesudah pemberian bimbingan bermain peran makro. Lembar pedoman observasi ditambahkan pada modul supaya memberikan modul menjadi lebih aplikatif untuk digunakan. Berdasarkan hal tersebut, guru kelas dapat memberikan layanan bimbingan bermain peran makro dengan panduan yang disampaikan pada modul disertai oleh materi dalam hal ini dapat mempermudah guru untuk mengoptimalkan aspek perkembangan sosial-emosional anak usia dini salah satunya, yaitu rasa percaya diri.

Pengembangan Modul Bimbingan dan Konseling Tentang Bermain Peran Makro untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini

Modul digunakan sebagai salah satu media bimbingan dan konseling dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling. Layanan yang digunakan dapat berupa layanan informasi dalam memberikan bimbingan dan layanan responsif dalam memberikan konseling pada siswa. Media bimbingan dan konseling merupakan salah satu fasilitas atau pendukung dalam memberikan layanan berupa perasaan, pikiran kepada klien/konseli/siswa (Prasetiawan & Alhadi, 2018). Tata letak bimbingan dan konseling sendiri yang terintegrasi dengan guru kelas dalam hal ini modul dijadikan sebagai panduan guru BK/kelas di satuan TK/PAUD/RA untuk melaksanakan layanan bimbingan dan konseling terkhususnya untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini melalui bimbingan kelompok dengan metode bermain peran makro.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk berupa modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini dapat disimpulkan bahwa Penelitian dan pengembangan peneliti menghasilkan produk pengembangan modul bimbingan dan konseling tentang bermain peran makro untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini berupa bahan ajar untuk memberikan layanan BK di PAUD/TK/RA. Berdasarkan 5 ahli dalam segi materi, media, bahasa dan praktisi mendapatkan persentase pada range 70-85% yang diartikan masuk pada kategori valid atau layak untuk diimplementasikan.

Hasil pengembangan produk secara keseluruhan baik dari segi materi, media, bahasa dan praktisi termasuk dalam kategori layak. Pengembangan produk tersebut terdiri dari pengenalan bimbingan dan konseling di Taman Kanak-kanak dan kejelasan mengenai tata letak serta urgensi, materi seputar anak usia dini, rasa percaya diri, bermain peran makro serta panduan pelaksanaan bimbingan bermain peran makro. Modul ini juga dilengkapi dengan contoh skenario, lembar pedoman observasi, RPL serta RPPH untuk pendukung dalam kegiatan pelaksanaan bimbingan bermain peran makro.

Pengembangan modul bimbingan dan konseling memiliki peran bimbingan dan konseling yaitu sebagai salah satu media untuk melaksanakan layanan bimbingan dan konseling oleh guru kelas/guru BK yang saling terintegrasi di TK/PAUD/RA. Modul dijadikan panduan untuk memberikan layanan informasi yaitu memberi pemahaman pada pembaca dan layanan responsif untuk memberikan konseling/*treatment* pada anak usia dini yang mengalami kurangnya rasa percaya diri.

BIBLIOGRAFI

- Afiati, Evi. (2019). Model Bimbingan Melalui Permainan Sosiodrama Untuk Mengembangkan Perilaku Prosocial Anak. *Prosiding Seminar Nasional PG PAUD Untirta 2019*, 119–132. [Google Scholar](#)
- Budiarta, I. W., Margi, I. K., & Sudarma, I. K. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Model ADDIE Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X-1 Semester Genap di SMAN 1 Sukasada, Buleleng, Bali*. *Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(2). [Google Scholar](#)
- Budiyono Saputro, M. P. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Aswaja Presindo. [Google Scholar](#)
- Firanda, Silvia Ayu. (2012). Perbedaan Rasa Percaya Diri Antara Anak Yang Mengikuti Playgroup Dan Tidak Mengikuti Playgroup Pada kelompok A di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 3 Surabaya. *Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya*. [Google Scholar](#)
- Hotimah, Apriana Khusnul, & Ukhwatun, Nurul. (2019). Mengembangkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Komunikasi Ekspresif Pada Pembelajaran Di Kelas Anak Usia Dini. *Seminar Nasional Pendidikan 2015*, 80–86. [Google Scholar](#)
- Khoerunnisa, Nisa. (2015). Optimalisasi metode bermain peran dengan Menggunakan alat permainan edukatif dalam Mengasah percaya diri Anak usia dini. *LENTERA*, 17(1). [Google Scholar](#)
- Lapamona, S. R. I. Marsalena. (2015). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro di Kelompok B TK Siaga Permai Kecamatan Bone Kabupaten Bone Bolango. *Skripsi*, 1(153409036). [Google Scholar](#)
- Mania, Sitti. (2017). Observasi sebagai alat evaluasi dalam dunia pendidikan dan pengajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220–233. [Google Scholar](#)
- Mayar, Farida. (2013). Perkembangan sosial anak usia dini sebagai bibit untuk masa depan bangsa. *Al-Ta Lim Journal*, 20(3), 459–464. [Google Scholar](#)
- Mutiah, Diana. (2015). *Psikologi bermain anak usia dini*. Kencana. [Google Scholar](#)
- Nurdyansyah, Nurdyansyah. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. [Google Scholar](#)
- Nurmalitasari, Femmi. (2015). Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103–111. [Google Scholar](#)

Pengembangan Modul Bimbingan dan Konseling Tentang Bermain Peran Makro untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini

- Prasetiawan, Hardi, & Alhadi, Said. (2018). Pemanfaatan Media Bimbingan dan Konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3(2), 87–98. [Google Scholar](#)
- Puspitarini, Henny. (2014). *Membangun rasa percaya diri anak*. Elex Media Komputindo. [Google Scholar](#)
- Putri, Maidita, Rakimahwati, Rakimahwati, & Zulminiati, Zulminiati. (2018). Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran Makro terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(2), 171–179. [Google Scholar](#)
- Rahdiyanta, D. (2016). *Teknik Penyusunan Modul*. [Google Scholar](#)
- Rini, Jacinta F. (2002). *Memupuk rasa percaya diri*. Jakarta: Team e-Psikologi. [Google Scholar](#)
- Sandi, Kurnia. (2019). *Implementasi Kawasan Tanpa Rokok (KTR) pada Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kecamatan Mariso Kota Makassar*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. [Google Scholar](#)
- Suryani, Ratih. (2017). *Hubungan Antara Rasa Percaya Diri Dengan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-Kanak: Penelitian Korelasional pada Anak Kelompok B di Taman kanak-kanak Kecamatan Sukasari Kota Bandung Tahun Ajaran 2016-2017*. Universitas Pendidikan Indonesia. [Google Scholar](#)
- Susanti, Rikza Azharona. (2020). Pengembangan Modul Mata Kuliah Bermain dan Permainan Berbasis Hasil Praktikum Perkuliahan Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 105–118. [Google Scholar](#)
- Syaodih, Ernawulan. (2005). *Bimbingan di taman kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas, 11. [Google Scholar](#)
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1). [Google Scholar](#)
- Umairoh, Umairoh. (2019). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun Di RAAL-Musthafawiyah Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. [Google Scholar](#)
- Wiyanto, Asul. (2002). *Terampil bermain drama*. Grasindo. [Google Scholar](#)
- Wulandari, Retno, Ichsan, Burhannudin, & Romadhon, Yusuf Alam. (2017). Perbedaan perkembangan sosial anak usia 3-6 tahun dengan pendidikan usia dini dan tanpa pendidikan usia dini di Kecamatan Peterongan Jombang. *Biomedika*, 8(1). [Google](#)

[Scholar](#)

Yulianti, Tri Rosana. (2014). Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *EMPOWERMENT: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 3(1), 11–24. [Google Scholar](#)

Copyright holder :

Eka Aisyi Fiqriyah, Evi Afiati, Putri Dian Dia Conia (2021)

First publication right :

Equivalent: Jurnal Ilmiah Sosial Teknik

This article is licensed under:

