

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting bagi masyarakat Indonesia, khususnya dalam menghadapi perkembangan zaman yang kian cepat . Pendidikan tidak hanya berpusat pada penyampaian pengetahuan dan keterampilan akademik, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter serta kepribadian anak. Menurut Rinta, dkk (dalam Ashar,dkk. 2023), pendidikan berlangsung melalui berbagai jalur, baik formal, non-formal, maupun informal, dengan pendidik seperti guru, orang tua, serta tokoh agama yang turut berperan dalam proses pembelajaran. Salah satu tahap pendidikan yang memiliki peran krusial dalam perkembangan anak adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD adalah tahap pondasi awal bagi perkembangan anak, di mana mereka mulai membangun dasar kemampuan kognitif, sosial, dan emosional yang akan berpengaruh terhadap kehidupan mereka di masa depan.

Menurut Retnaningsih & Khairiyah (2022). PAUD bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak secara menyeluruh, termasuk nilai agama dan moral, sosial-emosional, fisik-motorik, kognitif, serta bahasa. Pada masa ini, anak-anak mulai belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, yang merupakan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Wardiyanti (2012), anak-anak memiliki kebutuhan alami untuk berinteraksi dengan orang lain, bukan hanya untuk memperoleh sesuatu, tetapi juga untuk membangun hubungan sosial yang bermakna. Oleh karena itu, interaksi sosial yang baik sejak dini akan membantu anak dalam membangun kepercayaan diri serta mengembangkan sikap yang lebih mandiri.

Kepercayaan diri adalah aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang berdampak pada cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Hurlock (1999), kepercayaan diri adalah keyakinan

seseorang terhadap kemampuannya sendiri dalam menghadapi berbagai situasi. Anak yang memilih kepercayaan diri tinggi cenderung lebih aktif, berani mencoba hal baru, serta mampu berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya secara lebih efektif. Kepercayaan diri tidak muncul begitu saja, tetapi berkembang melalui interaksi sosial dan pengalaman yang mereka alami. Erikson (dalam Fikriyyah, dkk. 2022) menjelaskan bahwa anak usia dini berada dalam tahap inisiatif versus rasa bersalah, di mana mereka mulai belajar mengambil inisiatif dalam berbagai aktivitas. Jika anak mendapatkan dukungan dan kesempatan untuk bereksplorasi, mereka akan mengembangkan rasa percaya diri. Sebaliknya, jika anak terlalu sering dilarang atau dikritik, mereka akan cenderung merasa ragu dan kurang percaya diri. Menurut Abdullah Idi (dalam Indana, 2021), pendidikan anak usia dini sangat penting dalam pembentukan akhlak serta rasa percaya diri anak. Anak yang memiliki rasa percaya diri cenderung lebih siap menghadapi tantangan dan berani mengambil resiko dalam berbagai situasi. Namun, tidak semua anak dilahirkan dengan kepercayaan diri yang kuat. Beberapa anak cenderung merasa malu, canggung, atau takut berinteraksi dengan teman sebaya. Ketidakpercayaan diri ini sering kali muncul karena anak mengalami emosional, atau kurangnya kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka.

Sayangnya, masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan rasa percaya diri, terutama dalam lingkungan pendidikan pra- sekolah. Menurut Khalifah (2024), banyak guru masih menganggap anak-anak belum mampu berkomunikasi dengan baik, sehingga mereka lebih diarahkan untuk belajar secara individual dibandingkan secara kooperatif. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan anak-anak memiliki sedikit kesempatan untuk berinteraksi aktif, yang pada akhirnya berdampak pada kurangnya rasa percaya diri dalam berbicara dan berinteraksi dengan teman sebaya. Jika anak-anak tidak diberikan kesempatan untuk melatih kepercayaan diri mereka, hal ini dapat berdampak pada perkembangan sosial dan emosional mereka di masa depan.

Dalam membangun kepercayaan diri anak usia dini, diperlukan kegiatan

pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah *role playing* (bermain peran). Menurut Moeslichtoen (2004, hlm.38), bermain peran adalah kegiatan yang melibatkan imajinasi, di mana anak-anak berpura-pura bertingkah laku seperti objek, situasi, orang, atau hewan tertentu yang tidak terjadi di kehidupan nyata. Garvey (dalam Eliyana, 2022), menyatakan bahwa secara umum, anak-anak sangat menikmati bermain peran karena melalui aktivitas ini mereka dapat mengekspresikan pendapat serta berimajinasi menjadi berbagai tokoh yang mereka idamkan, seperti polisi, dokter, atau guru. Selain meningkatkan kepercayaan diri, bermain peran juga memiliki manfaat lain dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Menurut Santrock (2018), pengalaman bermain yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya dapat membantu anak belajar memahami perspektif orang lain, mengembangkan empati, serta membangun keterampilan kerja sama. Ketika anak-anak berpura-pura menjadi karakter tertentu, mereka tidak hanya melatih kemampuan komunikasi tetapi juga belajar bagaimana merespons situasi sosial yang berbeda. Dengan demikian, bermain peran menjadi sarana yang efektif dalam membentuk kepribadian anak yang lebih adaptif dan percaya diri. Lebih lanjut, menurut Smilansky (dalam Mulyani, 2020), bermain peran memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan kognitif anak. Dalam permainan ini, anak-anak didorong untuk berpikir kreatif, menyusun skenario, serta menyelesaikan masalah yang muncul selama permainan. Misalnya, ketika anak berpura-pura menjadi dokter yang merawat pasien, mereka tidak hanya meniru tindakan dokter tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, bermain peran tidak hanya meningkatkan kepercayaan diri tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir anak secara keseluruhan.

Menurut Halifah (2020, hlm. 36), permainan ini juga mudah untuk dilakukan dan dapat menjadi kegiatan yang efektif untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk aspek bahasa, agama, kognitif, sosial emosional, dan seni. Oleh karena itu, penerapan kegiatan ini dalam

lingkungan PAUD tidak hanya berdampak pada kepercayaan diri tetapi juga pada perkembangan anak secara holistik.

Di samping itu, lingkungan pembelajaran yang mendukung juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan kegiatan bermain peran. Menurut Piaget (dalam Amal, dkk. 2019), anak-anak belajar paling efektif ketika mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Guru dan pendidik memiliki peran penting dalam menciptakan suasana yang kondusif, memberikan stimulasi yang sesuai, serta membimbing anak dalam mengembangkan interaksi sosial yang sehat. Oleh karena itu, penerapan kegiatan bermain peran di PAUD harus dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan karakteristik perkembangan anak.

Menurut Hafiyah dan Zaini (2022), bermain peran merupakan kegiatan pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial-emosional anak usia dini, karena melalui kegiatan ini anak dapat belajar berinteraksi dengan teman sebaya, memahami perasaan orang lain, serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan empati mereka dalam situasi yang menyenangkan dan interaktif. Vygotsky (dalam Musthofiyyah, dkk. 2025) juga menekankan bahwa bermain peran merupakan aktivitas yang membantu anak dalam memahami berbagai situasi sosial, memperkaya imajinasi, serta meningkatkan keterampilan berbicara dan berinteraksi. Dengan berpura-pura menjadi tokoh tertentu, anak-anak belajar mengekspresikan diri mereka dengan lebih percaya diri serta mengatasi rasa canggung dalam berkomunikasi.

Namun dalam praktiknya, kegiatan *role playing* (bermain peran) belum banyak diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini, termasuk di RA Al Falah Cibinong. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa banyak anak di lembaga tersebut masih menunjukkan kurangnya rasa percaya diri, seperti takut berbicara di depan teman-temannya atau ragu untuk mencoba aktivitas baru. Hal ini tentu dapat menghambat perkembangan sosial mereka. Padahal, jika diterapkan dengan tepat, kegiatan *role playing* (bermain peran) dapat

menjadi sarana yang efektif dalam membantu anak-anak mengatasi rasa malu dan meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Selain itu, penelitian-penelitian sebelumnya yang mengkaji kegiatan *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini umumnya masih terbatas pada konteks Taman Kanak-Kanak dan PAUD secara umum. Belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas kegiatan ini di RA Al Falah Cibinong. Selain itu, belum ada penelitian yang secara mendalam mengeksplorasi inovasi dalam teknik *role playing*, termasuk keterlibatan seorang *expert* atau ahli dalam kegiatan bermain peran bersama anak. Padahal, kehadiran seorang *expert* dapat memberikan pengalaman yang lebih nyata dan membantu anak memahami peran secara lebih alami. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha mengisi kesenjangan tersebut dengan menerapkan variasi kegiatan *role playing* yang lebih relevan dengan perkembangan terkini di bidang pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain peran memiliki dampak yang signifikan dalam mengembangkan kepercayaan diri anak usia dini. Kegiatan ini tidak hanya membantu anak dalam mengekspresikan diri, tetapi juga melatih keterampilan sosial, berpikir kreatif, serta menghadapi berbagai situasi sosial dengan lebih percaya diri. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk mengeksplorasi bagaimana kegiatan *role playing* (bermain peran) dapat diterapkan secara efektif di RA Al Falah Cibinong sebagai upaya mengembangkan kepercayaan diri anak sejak usia dini.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kondisi kepercayaan diri anak usia dini sebelum diterapkan kegiatan *role playing* bersama *expert*?
2. Bagaimana proses penerapan kegiatan *role playing* bersama *expert* dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini?
3. Bagaimana kondisi kepercayaan diri anak usia dini sesudah diterapkan kegiatan *role playing* bersama *expert*?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengidentifikasi kondisi kepercayaan diri anak usia dini sebelum diterapkan kegiatan *role playing* bersama *expert*
2. Untuk mendeskripsikan proses penerapan kegiatan *role playing* bersama *expert* dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini
3. Untuk menganalisis kondisi kepercayaan diri anak usia dini sesudah diterapkan kegiatan *role playing* bersama *expert*

1.4. Manfaat Penelitian

4. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori mengenai peran kegiatan *role playing* bersama *expert* dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya literatur mengenai pentingnya penerapan kegiatan bermain dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam konteks perkembangan sosial dan emosional anak.

5. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Guru/Pendidik

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru atau pendidik dalam merancang kegiatan yang mampu meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini melalui *role playing* bersama *expert*. Penelitian ini juga dapat membantu guru memilih teknik yang tepat untuk menunjang perkembangan sosial dan emosional anak di kelas.

b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada orang tua mengenai pentingnya kegiatan bermain, khususnya *role playing* bersama *expert*, dalam membentuk karakter anak, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan keterampilan sosial sejak usia dini.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang lebih mendalam terkait pengaruh *role playing* bersama *expert* terhadap perkembangan anak, serta membuka peluang untuk mengembangkan model pembelajaran lain yang lebih efektif di bidang pendidikan anak usia dini.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan uraian sebelumnya, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh kegiatan *role playing* bersama *expert* terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di RA Al Falah Cibinong. Populasi penelitian mencakup seluruh anak di RA Al Falah Cibinong sedangkan sampel yang digunakan adalah seluruh anak pada kelompok bermain (KB) di RA Al Falah Cibinong. Variabel dependen pada penelitian ini adalah kepercayaan diri anak usia dini, sedangkan variabel independennya adalah kegiatan *role playing*. Fokus penelitian ini adalah mengkaji hubungan antara kepercayaan diri anak usia dini dengan pelaksanaan kegiatan *role playing*.