

## PENGARUH BERMAIN PERAN BESAR TERHADAP SELF CONCEPT ANAK USIA 5-6

Maya Fatimah

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

E-mail: [maya.fatimah@umt.ac.id](mailto:maya.fatimah@umt.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain peran besar terhadap pembentukan konsep diri pada anak usia 5–6 tahun. Konsep diri merupakan faktor penting dalam perkembangan anak, yang melibatkan pemahaman terhadap identitas diri dan kemampuan sosial. Penelitian ini dilakukan di PAUD Daarul Ilmi di Kecamatan Serpong, Kota Tangerang Selatan, dengan dua kelompok anak, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan bermain peran besar dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain quasi eksperimen dengan kelompok kontrol, di mana kedua kelompok diukur tingkat konsep dirinya sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang diberikan kegiatan bermain peran besar mengalami peningkatan signifikan pada konsep dirinya dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran memiliki pengaruh positif terhadap konsep diri anak. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa bermain peran besar berpengaruh signifikan terhadap pengembangan konsep diri anak, terutama dalam meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, dan interaksi sosial. Penelitian ini memberikan rekomendasi agar kegiatan bermain peran diterapkan lebih luas dalam pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan psikososial anak.

### Kata kunci

**Bermain Peran, Self Concept, Kuantitatif**

### ABSTRACT

*This study aims to determine the effect of large-scale role-playing activities on the development of self-concept in children aged 5–6 years. Self-concept is an essential factor in child development, involving an understanding of identity and social skills. The research was conducted at PAUD Daarul Ilmi in Serpong District, South Tangerang City, involving two groups of children: an experimental group that received the large-scale role-playing treatment and a control group that did not. The research employed a quasi-experimental design with a control group, in which both groups were measured on their self-concept levels before and after the treatment using pre-tests and post-tests. The results showed that the experimental group that engaged in role-playing activities experienced a significant improvement in self-concept compared to the control group. Statistical analysis revealed that role-playing activities had a positive impact on children's self-concept. Therefore, this study concludes that large-scale role-playing significantly influences the development of children's self-concept, particularly in enhancing self-confidence, communication skills, and social interaction. The study recommends that role-playing activities be more widely implemented in early childhood education to support children's psychosocial development.*

### Keywords

**Role-Playing, Self-Concept, Quantitative**

## 1. PENDAHULUAN

Konsep diri merupakan pemahaman individu tentang diri sendiri, baik dari segi fisik, sosial, psikologis, maupun emosional (Felisitas, 2023). Keluarga dan pengalaman guru

sangat penting dalam memberikan Konsep diri yang positif karena anak akan belajar mengenali dan menerima dirinya sendiri serta mengembangkan rasa percaya diri, baik belajar menghargai perbedaan dan menghormati orang lain. Konsep Diri merupakan suatu kewajiban yang harus dikenalkan pada anak khususnya pada anak usia dini, karena dengan konsep diri akan membantu dalam membangun identitas yang positif dan sehat sejak dini. Konsep diri mengacu pada pemahaman individu tentang dirinya, baik dari segi fisik, sosial, psikologis, maupun emosional. Konsep diri ini berkembang seiring dengan perkembangan anak, dan akan membentuk pola pikir dan perilaku anak di masa depan (Felisitas,2022). Konsep diri merupakan persepsi yang dimunculkan melalui pengalaman pribadi yang dialami seseorang (Puspasari,2011). Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu bentuk layanan untuk anak usia 0-6 tahun. Didalam Undang –undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Kelen,2015).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti Pada PAUD Daarul Ilmi (Kelompok B) kecamatan Serpong kota Tangerang Selatan pada tanggal 7 maret 2024 yaitu kurangnya keaktifan anak pada proses kegiatan di kelas, hal ini disebabkan karena dalam kegiatan di kelas guru hanya menggunakan metode konvensional saja, sehingga anak merasa kurang tertarik dalam kegiatan di dalam kelas. Rendahnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi serta kurangnya keaktifan anak dapat mempengaruhi *self concept* anak tersebut. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan ditemukan bahwa pengembangan konsep diri belum menjadi target di dalam pencapaian perkembangan anak. Hal ini dibuktikan belum adanya aspek perkembangan konsep diri di dalam perumusan kurikulum yang disusun oleh PAUD Daarul Ilmi. Selama ini hanya sebagian kecil saja indikator pengembangan konsep diri anak hanya ada konvensional seperti menggambar, bernyanyi, membaca dan menulis. Penerapan kegiatan bermain peran sering kali diabaikan dan bukan menjadi kegiatan andalan. Hal ini dikarenakan di PAUD Daarul Ilmi beranggapan bahwa kegiatan bermain peran sebagai kegiatan yang cukup merepotkan jika dipraktekkan dalam kegiatan pendidikan. Hal ini dikarenakan bahwa kegiatan bermain peran membutuhkan waktu yang lama, peralatan yang banyak dan guru juga perlu kesabaran dalam mengarahkan anak bermain peran supaya tercapai hasil yang diharapkan. Selain itu guru lebih banyak menggunakan media lembar kerja dan melihat hasil karya anak untuk melihat tercapainya tujuan pembelajaran, Lembar kerja yang diberikan oleh guru lebih banyak dikerjakan secara individu oleh anak. Guru belum memanfaatkan media lembar kerja sebagai tugas yang dikerjakan Bersama-sama oleh anak didalam kerja kelompok sehingga pengalaman ini tidak memberikan kesempatan anak untuk membina hubungan interaksi antar sesama. Sehubungan dengan kurang dan lemahnya pemahaman beberapa guru terhadap model dan metode pendidikan yang dapat digunakan untuk membangun hubungan interaksional, maka timbul beberapa permasalahan dan tidak tercapainya hasil pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan, pendukung untuk menentukan hasil penelitian yang diteliti dan untuk penelitian selanjutnya membantu menunjukan orisinal dari penelitian yang dilakukan. Pada penelitian efektivitas metode bermain peran dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun.

Variable yang sama yaitu bermain peran dan variabel yang beda hanya mengembangkan keterampilan sosial. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan selama 30 hari di Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarama Bandar Lampung maka dapat disimpulkan bahwa Efektivitas metode bermain peran dalam mengembangkan keterampilan sosial anak di kelas B1 TK Assalam 2 Sukarama Bandar Lampung dapat dikatakan sudah efektif. namun pada penyampaian di lapangan langkah-langkah bermain peran di TK Assalam tersebut belum sesuai dengan teori yang ada. yang dapat dilihat dari tingkat pencapaian keterampilan sosial anak yang meliputi : Bersikap kooperatif dengan teman, Menunjukkan sikap toleran, Mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi, Memahami peraturan dan disiplin, Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. Sudah terlaksana dengan baik dan dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. Bermain peran berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak, pernyataan ini dapat didukung berdasarkan hasil-hasil riset yang relevan oleh (Lestari, 2018).

Oleh karena itu demi tercapainya hasil pembelajaran yang diharapkan maka seorang guru harus memahami dan mengerti model atau metode pembelajaran yang dapat dilakukan dalam sistem pembelajaran, salah satu solusi yang mampu membangun hubungan interaksional pada diri anak yaitu dengan memilih kegiatan bermain peran karena kegiatan bermain peran merupakan salah satu metode yang mampu mengembangkan fungsi mental yang tinggi, mampu mempelajari dan mengamati berbagai pengetahuan nilai-nilai dan pengalaman antar sesama, memberikan kesempatan kepada anak untuk menjalin hubungan interaksi diantara mereka. Melalui kegiatan bermain peran, anak-anak juga akan saling mengisi dan mempelajari konsep diri yang dimiliki masing-masing sehingga anak akan menemukan berbagai ragam pengetahuan dan nilai-nilai yang akan membangun konsep dirinya.

Guru tidak hanya memberikan pengetahuan dan menransfer ilmu saja, dalam kegiatan pembelajaran seorang guru harus dapat menjadi inspirator dimana seorang guru harus mampu menjadi penemu ide – ide dalam kemajuan pendidikan dan pengajaran yang disesuaikan dengan perkembangan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru juga harus jadi motivator yang dapat memberi energi pada siswa untuk aktif dalam bertanya, mengamati, mengadakan eksperimen serta menemukan konsep diri. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berusaha untuk menjadikan kegiatan bermain peran sebagai salah satu alternatif solusi untuk membantu anak-anak mengembangkan konsep dirinya, melalui penelitian ini diharapkan dapat memperoleh peran penting tentang penggunaan kegiatan bermain peran dalam konsep diri pada anak usia dini.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan ditempat PAUD Darul Ilmu Jl.Vila Tekno RT 04/09 Serpong Kademangan, Kec Setu Kota Tangerang Selatan Banten 15314. sampel yang diteliti adalah kelas B usia 5-6 tahun di Paud Darul Islah yang terdiri dari kelas B sebagai kelas eksperimen dan kelas A adalah kelas biasa sebagai pembanding yang diberikan perlakuan eksperimen dengan yang tidak. Penelitian ini menggunakan design quasi experimental design jenis nonequivalent control group design. Terdapat dua kelompok yaitu kelompok A dan B keduanya merupakan perbedaan untuk menjadi pembanding. Setelah itu kelompok eksperimen (B) dan (A) diberikan pretest dengan maksud mengetahui keadaan awal adakah perbedaan setelah diberikan pretest setelah itu

kelompok eksperimen (B) diberikan perlakuan bermain peran besar dan dilihat perbedaan antara kelompok (A) yang tidak diberikan perlakuan seperti kelompok (B) apakah ada perubahan.. setelah selesai keduanya dilanjutkan lagi dengan memberikan posttest terhadap kelas (A) dan (B) untuk mengetahui hasil dari kedua kelompok tersebut.

**Tabel 1. Kelompok test**

| Kelompok      | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|---------------|---------|-----------|----------|
| A (4-5 Tahun) | Ya      | -         | Ya       |
| B (5-6 Tahun) | Yb      | X         | Yb       |

Keterangan:

Ya: Data hasil pretest/posttest kelas biasa

Yb: Data hasil pretest/posttest kelas eksperimen

X: Perlakuan yang di eksperimen

Penelitian ini menggunakan instrument penelitian untuk mendapatkan data dengan cara menggunakan kuesioner merupakan tehnik mengambil data yang diberikan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk responden menjawab (Sugiyono, 2021). Data kedua yakni menggunakan observasi yang merupakan mengumpulkan data atau keterangan yang harus didapat secara langsung ke tempat yang diteliti. (Arikunto, 2018). Terakhir menggunakan dokumentasi dimana tehnik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data yang menjadi objek penelitian terutama dokumentasi. Sementara untuk tehnik analisis data, penelitian ini menggunakan analisis regresi, Uji Korelasi Pearson Product Moment, Analisis Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) dan pengujian hipotesis.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil

Penelitian ini melibatkan 30 anak usia 5–6 tahun yang dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok A (Eksperimen) sebanyak 15 anak yang diberikan perlakuan berupa kegiatan bermain peran besar. Kelompok B (Kontrol) sebanyak 15 anak yang tidak diberikan kegiatan bermain peran besar. Berikut ini merupakan Penilaian terhadap *self concept* dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan (pretest dan posttest) menggunakan lembar observasi dengan skala [1–5 atau lainnya].

**Tabel 2. Hasil penilaian kelompok**

| Kelompok       | Rata-rata Pretest | Rata-rata Posttest | Kenaikan Rata-rata |
|----------------|-------------------|--------------------|--------------------|
| A (Eksperimen) | 58.4              | 79.4               | +21.0              |
| B (Kontrol)    | 58.4              | 61.13              | +2.73              |

Sumber : Data di olah SPSS.

Hasil pretest menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat *self concept* yang relatif setara sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan kegiatan bermain peran besar, kelompok A menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata *self concept*. Setelah melakukan pengujian pretest dan posttest maka melakukan *uji t (t-test) independent sample*.

Uji statistik *t (t-test) independent sample* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan. Berikut ini

merupakan hasil uji Pengukuran dilakukan melalui pretest dan posttest menggunakan Skala Konsep Diri Anak (Self-Concept Scale for Children) dengan skor maksimum 100.

**Tabel 3. Hasil *t* (*t*-test) independent sample**

| Kelompok | Rata-rata Pretest | Rata-rata Posttest | Kenaikan Rata-rata |
|----------|-------------------|--------------------|--------------------|
| A        | 58.40             | 79.40              | 21.00              |
| B        | 58.40             | 61.13              | 2.73               |

Hasil uji-t antara skor posttest kelompok A dan B menunjukkan nilai  $t = 20.34$  dengan  $p\text{-value} = 2.60e-18$ . Karena  $p\text{-value}$  lebih kecil dari 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kelompok yang diberikan eksperimen dan kelompok yang tidak. Ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan konsep diri anak.

Setelah melakukan pengujian uji-t antara skor posttest kelompok A dan B, peneliti melakukan pengujian hasil analisis regresi dengan hasil sebagai berikut ini:

**Tabel 4. Hasil uji regresi**

| Statistik              | Nilai |
|------------------------|-------|
| Koefisien Regresi (b)  | 6.75  |
| Konstanta (a)          | 53.04 |
| R-squared ( $R^2$ )    | 0.673 |
| Adjusted $R^2$         | 0.660 |
| Nilai p (Signifikansi) | 0.000 |

Hasil nilai  $b = 6.75$  menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1 poin pada perlakuan bermain peran akan meningkatkan skor konsep diri anak sebesar 6.75 poin. Sementara nilai  $R^2 = 0.673$  berarti 67.3% variasi perubahan konsep diri anak dapat dijelaskan oleh kegiatan bermain peran. Sisanya (32.7%) dijelaskan oleh faktor lain. Setelah melakukan pengujian regresi peneliti melakukan uji hipotesis dimana nilai  $p\text{-value} = 0.000 < 0.05$  menunjukkan bahwa model regresi ini signifikan secara statistik. Artinya, ada pengaruh yang nyata antara bermain peran terhadap konsep diri anak. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil analisis regresi, terdapat pengaruh yang signifikan antara kegiatan bermain peran terhadap konsep diri anak usia 4–5 tahun di PAUD Darul Ilmi. Dengan demikian, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima.

### 3.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran besar memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan self concept anak usia 5–6 tahun. Anak-anak yang terlibat dalam aktivitas bermain peran mengalami peningkatan skor self concept dibandingkan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan serupa. Peningkatan ini dapat diartikan sebagai hasil dari pengalaman eksploratif anak saat bermain peran, di mana mereka dapat mengekspresikan diri, memahami peran sosial, serta mengembangkan identitas diri. Bermain peran memungkinkan anak untuk merefleksikan nilai-nilai sosial dan emosional yang berdampak pada pembentukan konsep diri mereka.

Temuan ini sejalan dengan kajian teori yang dikemukakan oleh Santrock (2011), yang menyatakan bahwa pada usia prasekolah, anak mulai membentuk pemahaman tentang siapa mereka melalui interaksi sosial dan aktivitas imajinatif seperti bermain peran. Aktivitas ini memberikan ruang bagi anak untuk bereksplorasi terhadap berbagai karakter, yang secara tidak langsung membantu mereka memahami keberadaan diri mereka dalam konteks sosial. Lebih lanjut, Hurlock (2002) menjelaskan bahwa

permainan peran mendukung pertumbuhan psikologis anak karena mereka belajar mengambil perspektif orang lain, mengembangkan empati, dan membentuk rasa percaya diri.

Penelitian lain oleh Oktaviani & Hartati (2020) juga menemukan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan peran cenderung memiliki self esteem dan konsep diri yang lebih positif. Aktivitas bermain peran besar yang terstruktur dapat mengembangkan aspek afektif dan sosial anak, yang pada akhirnya memperkuat identitas personal dan sosial mereka. Dengan kata lain, permainan ini tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga menjadi media belajar sosial yang efektif bagi perkembangan kepribadian anak usia dini.

Dengan demikian, implementasi kegiatan bermain peran besar dalam proses pembelajaran anak usia 5–6 tahun sangat dianjurkan, terutama dalam konteks pendidikan anak usia dini. Guru dan orang tua perlu memahami pentingnya permainan dalam mendukung aspek perkembangan non-kognitif anak. Permainan peran tidak hanya memberikan stimulasi kreativitas, tetapi juga memperkuat pemahaman diri anak secara internal. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang melibatkan permainan imajinatif seperti bermain peran besar sebaiknya terus dikembangkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran holistik pada anak usia dini.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan temuan dari lapangan tentang bermain peran besar sebagai aspek perkembangan anak dalam hal ini. Maka diambil beberapa kesimpulan yaitu ; Kegiatan bermain peran besar memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi berbagai peran sosial secara aktif, seperti menjadi dokter, guru, atau orang tua yang membantu anak mengenal diri dan lingkungannya. Bermain peran besar berpengaruh positif terhadap pembentukan self concept anak, terutama dalam aspek kepercayaan diri, identitas diri, dan pemahaman terhadap kemampuan pribadi.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Felisitas. (2022). *Pengaruh Konsep Diri Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Pendidikan Anak.
- Felisitas. (2023). *Konsep Diri Anak Usia Dini: Teori dan Praktik di Lembaga PAUD*. Bandung: Edukreatif Press.
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Kelen, L. A. (2015). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Undang-Undang Sisdiknas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lestari, I. (2018). *Efektivitas Bermain Peran dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 45–53.
- Oktaviani, Y., & Hartati, S. (2020). *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Konsep Diri Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 88–96.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.288>
- Puspasari, A. (2011). *Pengaruh Konsep Diri terhadap Perilaku Sosial Anak*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Santrock, J. W. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yuliana, R., & Mulyadi, Y. (2021). Permainan Peran dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 134–142.  
<https://doi.org/10.36706/jga.v5i2.7627>