

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN TERHADAP  
RASA PERCAYA DIRI PADA ANAK DI TK PERTIWI  
KARANGANYAR 2 PLUPUH SRAGEN  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**NASKAH PUBLIKASI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata-1 Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



**Disusun oleh:**

**DESI RETNO SARI**

**A 520 090 103**

**PROGRAM S-1 PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADYAH SURAKARTA  
TAHUN 2013**

## SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrohmannirrohim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Desi Retno Sari  
NIM : A. 520 090 103  
Fakultas/Jurusan : FKIP / Pendidikan Anak Usia Dini  
Jenis : Skripsi  
Judul : PENGARUH PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN  
TERHADAP RASA PERCAYA DIRI PADA ANAK DI  
TK PERTIWI KARANGANYAR 2 PLUPUH SRAGEN  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan / mengalih formatkan, mengelola daam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, .....Juli 2013

Yang Menyatakan



Desi Retno Sari

A 520 090 103



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. A.Yani Tromol Pos I – Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417 Fax : 615448  
Surakarta 57102

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi:

Pembimbing I : Drs. Haryono Yuwono, SE.

Pembimbing II : Wili Astuti, S.Pd., M.Hum.

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah yang merupakan ringkasan skripsi akhir dari mahasiswa:

Nama : Desi Retno Sari

NIM : A. 520 090 103

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : PENGARUH PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN  
TERHADAP RASA PERCAYA DIRI PADA ANAK DI  
TK PERTIWI KARANGANYAR 2 PLUPUH SRAGEN  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat digunakan seperlunya.

Mengetahui,

Pembimbing I,

Drs. Haryono Yuwono, SE.

Pembimbing II,

Wili Astuti, S.Pd., M.Hum.

## PENGESAHAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN TERHADAP  
 RASA PERCAYA DIRI PADA ANAK DI TK PERTIWI  
 KARANGANYAR 2 PLUPUH SRAGEN  
 TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

diajukan oleh:

**Desi Retno Sari**

A 520 090 103

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal : 25 Juli 2013

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

1. Drs. Haryono Yuwono, SE

(.....)

2. Wili Astuti, S.Pd., M.Hum.

(.....)

3. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd.

(.....)

Surakarta, 25 Juli 2013

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Dra. N. Setyaningsih, M.Si:

NIK. 543

## ABSTRAK

### **PENGARUH PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN TERHADAP RASA PERCAYA DIRI PADA ANAK DI TK PERTIWI KARANGANYAR 2 PLUPUH SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Desi Retno Sari. A 520090103. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013.

72 Halaman

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran bermain peran terhadap rasa percaya diri siswa kelompok B di TK Pertiwi Karanganyar 2 Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest design*, yaitu penggunaan *pretest* sebelum diberi perlakuan dan pengukuran rasa percaya diri pada *posttest* (setelah perlakuan). Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak TK kelompok B pada TK Pertiwi Karanganyar 2 Plupuh Sragen tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 22 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji beda t test. Pengerjaan menggunakan program komputer *SPSS for Windows* versi 15.0 Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari pembelajaran bermain peran terhadap rasa percaya diri pada anak kelompok B di TK Pertiwi Karanganyar 2 Tahun Pelajaran 2012/2013. Terbukti dari hasil uji t yang memperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $14,642 > 2,080$  diterima pada taraf signifikansi 5%. Artinya terdapat perbedaan rasa percaya diri anak sebelum dan sesudah pembelajaran bermain peran. Nilai rata-rata rasa percaya diri anak setelah eksperimen mencapai 35,364, lebih tinggi dibandingkan sebelum eksperimen yang hanya mencapai 27,136. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bermain peran berpengaruh positif terhadap peningkatan rasa percaya diri pada anak TK.

Kata kunci: *Rasa Percaya Diri, Bermain Peran*

## PENDAHULUAN

Kegiatan belajar di TK dilaksanakan dengan cara bermain sesuai dengan prinsip TK yaitu “bermain sambil belajar, dan belajar seraya bermain”. Bermain sambil belajar adalah esensi bahwa bermain menjiwai setiap kegiatan pembelajaran amat penting bagi PAUD. Esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka menjadi jiwa setiap kegiatan. Sedangkan belajar seraya bermain esensinya adalah pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Guru memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal (Puskur, 2007: 25). Bermain merupakan cara yang paling efektif, karena dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitas anak didik di TK, termasuk perkembangan motorik halus anak, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungan, terbentuk imajinasi, mengikuti imajinasi, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, pendidikan anak usia pra sekolah mencakup pengembangan diri dalam lingkup perkembangan sosial emosi anak sesuai dengan tingkat pencapaian usia 45 tahun yang setidaknya sudah dapat menunjukkan rasa percaya diri namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang memasuki usia tersebut belum mampu memiliki rasa percaya diri. Kurangnya kepercayaan diri akan menghambat upaya tercapainya kompetensi. Karena tanpa adanya kepercayaan diri maka siswa akan merasa tidak mampu dalam mengerjakan tugas yang dibebankan kepadanya.

Menurut Hurlock (1993: 35) siswa yang memiliki kepercayaan diri akan selalu berusaha untuk menunjukkan keberhasilannya dalam prestasi belajar. Karena kurangnya kepercayaan diri pada siswa dapat menimbulkan gangguan pada proses pikir dalam konsentrasi belajar dan berinteraksi dengan orang lain terutama yang masih mengalami proses belajar sehingga berpengaruh terhadap prestasi yang dicapainya.

Penggunaan beberapa model pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian, minat, dan kepercayaan diri siswa. Model pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa memperoleh kemudahan dalam memahami materi. Untuk itu guru mencoba menggunakan strategi pembelajaran bermain peran (*role play*). Strategi ini diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Melalui strategi bermain peran, anak didik dituntut berperan serta dalam menilai apa yang ada di dalam materi, sehingga kecenderungan siswa untuk ramai sendiri itu tidak ada. Dengan demikian diharapkan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran di dalam kelas semakin meningkat dan kepercayaan diri siswa meningkat.

Pembelajaran bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Hadfield, 2006). Strategi pada bermain peran adalah siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, bermain peran sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian dengan judul sebagai berikut: ‘Pengaruh Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Rasa percaya Diri pada Anak TK di TK Pertiwi Karanganyar 2 Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013.’

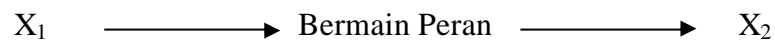
Permasalahan yang diteliti dirumuskan sebagai berikut: “Apakah pembelajaran bermain peran berpengaruh terhadap rasa percaya diri siswa kelompok B di TK Pertiwi Karanganyar 2 Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2012/2013?”

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh pembelajaran bermain peran terhadap rasa percaya diri siswa kelompok B di TK Pertiwi Karanganyar 2 Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2012/2013.

## Metode Penelitian

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest design*, yaitu penggunaan *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* (setelah perlakuan). Perlakuan diberikan kepada satu kelas sebagai kelas eksperimen untuk mengetahui skor rasa percaya diri siswa yaitu siswa TK kelompok B sebelum dan sesudah pembelajaran dengan strategi bermain peran. Desain eksperimen kependidikan dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 1. Desain eksperimen**

### Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B di TK Pertiwi Karanganyar 2 Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2012/2013 yang terdiri dari 22 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B di TK Pertiwi Karanganyar 2 Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2012/2013 yang terdiri dari 22 orang siswa. Sampling adalah teknik pengambilan sampel, karena sampel yang diambil adalah keseluruhan dari populasi yang berjumlah 22 anak, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*.

### Metode Pengumpulan Data

Observasi, adalah mengamati secara langsung pada obyek penelitian (Arikunto, 2006: 64). Observasi merupakan usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dengan prosedur yang terstandar. Pengumpulan data melalui observasi langsung yang dilakukan sendiri oleh peneliti pada kelas yang dijadikan sampel guna mendapat gambaran secara langsung bagaimana kegiatan belajar anak di kelas. Hasil dari pengumpulan data dengan metode observasi ini akan digunakan oleh peneliti sebagai gambaran dan persiapan sebelum peneliti melakukan penelitian. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang rasa percaya diri anak.



Metode dokumentasi, menurut Sugiyono (2004: 82) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan gambar atau karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian ini metode dokumentasi dikumpulkan untuk mengetahui dan memperoleh data yang berupa: daftar nama anak, sejarah TK, data guru, dan lain-lain.

### **Teknik Analisa Data**

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap rasa percaya diri anak adalah uji beda t test. Uji ini digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan rasa percaya diri anak sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain peran. Menurut Budiyo (2000: 39) sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, dan kemudian baru dilakukan uji beda t test.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Deskripsi Data Sebelum Perlakuan atau Observasi Awal**

Sebelum diberi perlakuan, dilakukan observasi terhadap rasa percaya diri anak. Skor observasi rasa percaya diri anak sebelum eksperimen mencapai rata-rata sebesar 27,136. Mayoritas siswa memiliki rasa percaya diri yang tergolong rendah dengan persentase mencapai 63,6%, sedangkan yang sedang hanya 36,4%, dan tidak ada siswa yang percaya dirinya tinggi

### **2. Deskripsi Data Sesudah Perlakuan atau Observasi akhir**

Sesuai dengan rancangan, eksperimen dalam penelitian ini berupa pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Pembelajaran bermain peran pada pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2013. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan 1 dimulai dengan kegiatan pengenalan pembelajaran bermain peran. Kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan metode bermain peran. Langkah-langkah yang ditempuh antara lain:

- a. Menjelaskan kepada anak peran apa yang akan dimainkan. Di sini, guru dan peneliti melakukan persiapan-persiapan yang berkaitan dengan setting bermain peran lengkap dengan perlengkapannya.
- b. Menjelaskan tujuan dan aturan permainan.

- c. Membuat setting bermain peran agar tampak sebagaimana mestinya.
- d. Memberikan ungkapan-ungkapan yang dipakai dalam bermain peran, membimbing cara memainkan peran dan sekaligus menjelaskan tugasnya. Ini dilakukan dengan maksud agar siswa merasa percaya diri memainkan perannya.
- e. Anak diminta mempraktikkan peran sesuai dengan tujuan dan aturan permainan selama kurang lebih 35 menit. Untuk pertemuan 1 peran yang dimainkan adalah dokter dan pasien. Untuk 5 menit pertama, peneliti membuat persiapan-persiapan sebagai setting bermain peran, misalnya menata kelas, memakaikan perlengkapan (seragam) dan menceriterakan kepada siswa peran yang akan dimainkan. 5 menit berikutnya, peneliti menjelaskan tujuan dan aturan permainan. Kemudian 15 menit selanjutnya anak diminta meniru ungkapan-ungkapan dan kosa kata yang sering dipakai dalam tugas yang diperankan.
- f. Peneliti menunjuk dua orang anak sesuai dengan daftar absen untuk memerankan dokter dan pasien
- g. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk menirukan cara melafalkan ungkapan-ungkapan dan kosa kata yang sering dipakai oleh dokter.
- h. Guru dan peneliti selanjutnya memantau jalannya pembelajaran bermain peran sambil memberikan bantuan kepada anak yang kesulitan. Untuk kesalahan-kesalahan yang bersifat umum, artinya dilakukan hampir seluruh anak, peneliti menjelaskan kembali secara klasikal. Sementara kesalahan yang bersifat individu, peneliti langsung memberikan penjelasan pada masing-masing anak
- i. Setelah semua anak melakukan metode bermain peran maka kelas dikembalikan untuk pembelajaran klasikal

Skor hasil observasi rasa percaya diri setelah pembelajaran bermain peran mencapai rata-rata sebesar 35,364. Mayoritas siswa memiliki rasa percaya diri yang tergolong tinggi dengan persentase mencapai 59,1%, sedangkan yang sedang hanya 40,9%, dan tidak ada siswa yang percaya dirinya rendah

### 3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran bermain peran terhadap rasa percaya diri anak dengan menggunakan alat analisis *t-test* dengan alat bantu program komputer *SPSS 15.0 for windows*. Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 14,642 (lampiran 8), sedangkan  $t_{(a/2;N-1)} = t_{(0,025;21)} = 2,080$ . Apabila  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima. Tetap sebaliknya bila  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan uji *t* diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $14,642 > 2,080$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini telah teruji, yaitu "terdapat perbedaan rasa percaya diri anak sebelum dan sesudah pembelajaran bermain peran." Kesimpulan yang diambil dari hasil analisis di atas adalah bahwa pembelajaran bermain peran berpengaruh terhadap rasa percaya diri pada anak kelompok B di TK Pertiwi Karanganyar 2 Tahun Pelajaran 2012/2013.

#### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari pembelajaran bermain peran terhadap rasa percaya diri pada anak kelompok B di TK Pertiwi Karanganyar 2 Tahun Pelajaran 2012/2013 dan hipotesis dinyatakan dapat diterima. Penerimaan hipotesis tersebut menunjukkan bahwa anak TK yang diberi pembelajaran dengan metode bermain peran memiliki rasa percaya diri yang lebih meningkat dibanding sebelum pembelajaran. Nilai rata-rata rasa percaya diri anak setelah eksperimen mencapai 35,364, lebih tinggi dibandingkan sebelum eksperimen yang hanya mencapai 27,136.

Peningkatan rasa percaya diri pada anak tersebut terjadi karena pada pembelajaran bermain peran anak diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman, yaitu anak diberi kesempatan untuk sering maju ke depan kelas pada saat proses pembelajaran, sehingga anak termotivasi untuk meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri. Artinya penerapan metode bermain peran berhasil dan mencapai taraf sesuai dengan harapan dan dapat meningkatkan aspek kepercayaan diri melalui metode bermain peran yaitu pada indikator: anak berani bertanya;

anak dapat menjawab pertanyaan; anak berani bermain peran; melakukan percakapan dengan teman sebaya atau orang lain; berbicara lancar dengan kalimat yang terdiri dari 6 – 8 kata; mengekspresikan perasaan marah, sedih, dan gembira; berani bercerita secara sederhana; mengekspresikan diri melalui gerak; mengekspresikan diri melalui gambar; dan anak berani tampil di depan kelas.

Peningkatan rasa percaya diri anak setelah pembelajaran bermain peran dapat terjadi karena interaksi yang meningkat di antara sesama anak ketika mereka memainkan perannya. Komunikasi yang terjalin memberikan dorongan bagi anak untuk mampu mengekspresikan pengetahuan dan kosa kata yang sesuai dengan peran. Ini menunjukkan bahwa metode bermain peran cocok untuk digunakan dalam upaya meningkatkan kompetensi sosial anak. Sesuai dengan pendapat Sudirman (2001 : 96) yang menyatakan bahwa metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan jalan menirukan tingkah laku dari sesuatu situasi sosial. Metode bermain peran lebih menekankan pada keikutisertaan pada murid untuk bermain peran/sandiwara dalam hal menirukan peristiwa-peristiwa sosial. Artinya metode bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan sosial masyarakat. Dalam pembelajaran bermain peran tersebut anak bisa mengembangkan kemampuan sosial. Kegiatan pada metode bermain peran pada anak TK meliputi kegiatan yang dilakukan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai guru, dokter, pedagang, sopir, tukang pos, tukang potong dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat dinyatakan bahwa pengembangan perilaku anak melalui pembelajaran pengembangan diri anak dengan metode bermain peran dapat menumbuhkan perilaku sosial anak sehingga dengan sendirinya rasa percaya diri anak tumbuh. Perilaku sosial itu adalah tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri sendiri yang dapat diterima orang lain.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari pembelajaran bermain peran terhadap rasa percaya diri pada anak kelompok B di TK Pertiwi Karanganyar 2 Tahun Pelajaran 2012/2013. Terbukti dari hasil uji t yang memperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $14,642 > 2,080$  diterima pada taraf signifikansi 5%. Artinya terdapat perbedaan rasa percaya diri anak sebelum dan sesudah pembelajaran bermain peran. Nilai rata-rata rasa percaya diri anak setelah eksperimen mencapai 35,364, lebih tinggi dibandingkan sebelum eksperimen yang hanya mencapai 27,136. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bermain peran berpengaruh positif terhadap peningkatan rasa percaya diri pada anak TK.

## **Saran-saran**

1. Guru sebaiknya dalam melakukan pengajaran bahasa harus selalu berorientasi pada bagaimana membekali siswa dengan keterampilan-keterampilan yang lebih menjanjikan bagi kehidupannya kelak. Keterampilan itu tidak lain adalah keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia. Untuk dapat memenuhi tujuan itu, guru seyogyanya lebih kreatif menjadikan pembelajaran tampak lebih hidup, nyata dan lebih bermakna, dan salah satunya melalui pembelajaran bermain peran.
2. Bagi guru, diharapkan dengan penerapan pembelajaran bermain peran ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak yang tadi pendiam menjadi riang, yang tadinya takut menjadi berani, atau yang tadinya rendah diri menjadi percaya diri. Hal ini dapat tercipta tidak terlepas dari peran guru TK dalam menciptakan kegiatan bermain peran yang menyenangkan bagi anak.
3. Bagi sekolah diharapkan adanya kerjasama yang baik dengan mendukung upaya guru dalam pembelajaran bermain peran dengan menyediakan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan guru.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk melakukan penelitian lanjutan tentang penerapan pembelajaran bermain peran bagi anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum. Depdiknas 2007.
- Antony R. 2002. *Rahasia Membangun Kepercayaan Diri* (Terjemahan Rita Wahyudi). Jakarta: Bina Rupa Aksara.
- Arief, Sadiman. 2002. *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basri, Syamsu. 2000. *Teaching speaking*. Penataran Instruktur Guru Bahasa Inggris SLTP di Jakarta
- Budiyono, 2000. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press..
- Depdiknas. 2007. *Rancangan Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Erman, Sujoko. 2002. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-FPMIPA
- Gerungan, W.A. 1991. *Psikologi Sosial*. Bandung: Eresco.
- Hadi, Sutrisno. 2000. *Metodologi Research*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Hadfield, J. 2006. *Communication Games*. Australia: Thomas Nelson and Son Ltd
- Hamzah, Sulaeman. 2007. *Pendekatan Belajar Mengajar*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Hanapiah, Jenep DAN Suwadi. 2010. Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Teknik Bermain Peran Bagi Siswa Kelas V Sdn 2 Ngali Kecamatan Belo Kabupaten Bima Tahun 2010-2011. Jurnal 54, J-TEQIP, Tahun 1, Nomor 1, November 2010
- Hurlock, Elizabeth B.. 1993. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga
- Jannah, Wahyu Miftahul. 2009. *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui The Role playing Model di Kelas III SDN Selodono*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Sastra Indonesia Universitas Malang

- Kartono, Kartini. 2000. *Psikologi dalam Pendidikan*. Jakarta : Rajawali
- Lestari, Wijiati. 2011. Penerapan Strategi Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berceritasiswa TK Aisyah Ngasem Colomadu Tahun Pelajaran 2010/2011. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Veteran Semarang.
- Lie, Anita. 2003. *Cara Menumbuhkan Percaya Diri Anak*. Jakarta: Elex Media Kompotindo
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, Encong. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi (Konsep, Karakteristik dan Implementasi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Pasaribu dan Simandjuntak. 2003. *Beberapa Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito.
- Pratiwi, Yuni. 2009. *Penerapan Strategi bermain Peran dalam Pembelajaran di taman Kanak-Kanak*. *J-TEQIP*, Tahun 1, Nomor 1, November
- Rakhmat, Jalaludin. 1996. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Remaja Karya.
- Samsiah. 2011. *Peran Guru Tk Dalam Menumbuhkan Percaya Diri Anak Melalui Bermain Peran*. Jurnal Jurusan PG PAUD Universitas Negeri Gorontalo
- Soekanto, Soerjono. 2001. *Sosiologi Industri Suatu Pengantar*. Bandung: Remadja Karya.
- Sudjana, Nana. 2001. *Desain Analisis Eksperimen*, Bandung: Tarsito.
- Syaodih, Ernawulan. 2009. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Draft Buku Ajar PAUD. Jakarta: Depdiknas
- Usman, Moh. Uzer. 2001. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Walgito, Bimo. 2000. *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Yogyakarta : Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM.
- Wiranaputra, Udin S. 2008. Hakikat Pengelolaan Kelas. Diambil dari buku Strategi Belajar Mengajar. [www.smpnegeringawi.com](http://www.smpnegeringawi.com).18/05/09/ 14.00 WIB
- Zahroh dan Sulistorini. 2010. *Strategi Kooperatif dalam Pembelajaran Menyimak Berbicara*. Malang: Asah Asih Asuh (A3).