

Diterima	: 22 November 2020
Direvisi	: 30 April 2021
Disetujui	: 30 Juni 2021
Diterbitkan	: 30 Juni 2021

BERMAIN PERAN UNTUK OPTIMALISASI KEPERCAYAAN DIRI MAHASISWA CALON GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Tri Lestari¹, Nahadi², & Elis Solihati³

email: trilestari@upi.edu¹, nahadi@upi.edu², elissolihati@upi.edu³

**Program Studi Bimbingan dan Konseling,
Universitas Pendidikan Indonesia**

Jalan Dr. Setiabudhi No. 229, Isola, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk menguji keefektifan bermain peran dalam mengoptimalkan percaya diri calon guru PAUD. Percaya diri menjadi aspek penting bagi mahasiswa calon guru PAUD dengan memberikan stimulus melalui bermain peran. Penelitian ini menggunakan metode *single case experiment*, analisis statistika deskriptif pada implementasi main peran dalam proses pembelajaran kelompok belajar 5 orang mahasiswa pada pendidikan calon guru di Kota Tasikmalaya yang dilakukan setiap satu minggu sekali, sebanyak 9 pertemuan. Intervensi dilakukan oleh 2 orang fasilitator. Hasil penelitian secara umum melaporkan bahwa partisipasi lima orang mahasiswa dalam aktivitas bermain peran memiliki kategori sangat baik, begitupun dengan keadaan kepercayaan diri mahasiswa dengan kondisi sangat baik. Tingkat keefektifan ditunjukkan oleh selisih persentase peningkatan pada partisipasi dan kepercayaan diri masing-masing mahasiswa calon guru PAUD yakni MH1 awal memiliki kepercayaan diri kategori kurang menjadi kategori sangat baik; MH2 memiliki kategori cukup menjadi kategori sangat baik; MH3 memiliki kategori cukup menjadi kategori sangat baik; MH4 memiliki kategori cukup menjadi kategori sangat baik; MH5 skor kategori cukup menjadi kategori sangat baik. Kesimpulan berdasarkan peningkatan skor kepercayaan diri mahasiswa tersebut, metode bermain peran ini layak dijadikan sebagai intervensi optimalisasi pembelajaran mahasiswa dalam meningkatkan kepercayaan dirinya.

Kata-kata Kunci: bermain peran, calon guru PAUD, mahasiswa, percaya diri

ROLE PLAYING IN OPTIMIZING SELF-CONFIDENCE STUDENTS TEACHERS PROSPECTIVE OF EARLY CHILDHOOD EDUCATION

Abstrak: *The purpose of this study is to examine the effectiveness of role playing in optimizing the confidence of prospective Early Childhood Teachers. Confidence is an important aspect for prospective early childhood teacher because it is needed when they become real teachers. This study is a single case experiment which implement role playing in the learning process of a study group of 5 students in the education of prospective teachers in the City of Tasikmalaya. The role-playing implementation was carried out once a week by two facilitators, as many as 9 meetings. The gathered data was analysed using descriptive statistical analysis. The findings showed that generally the participation of five students in role-playing activities was in a very good category, as well as the state of student self-confidence in very good condition. The level of effectiveness was indicated by the difference in percentage increase in participation and confidence of each early childhood teacher candidates i.e. at the beginning, MH1 was less confidence but after the completion of role playing implementation process he showed to be on the excellent category. Based on the results, it can be concluded that role playing method can be used as an intervention to optimize student learning in improving their confidence.*

Keywords: *students, role-playing, self-confidence*

PENDAHULUAN

Kepercayaan diri sangat penting bagi pengembangan aspek kehidupan individu (Harefa, 2020), mulai dari aspek kemampuan performa belajar berbahasa (Nazarova & Umurova, 2016); kemampuan mengembangkan diri (Greenacre, Tung, & Chapman, 2014); dalam pembelajaran jenjang pendidikan tinggi (Sadler, 2013), begitupun termasuk bagi mahasiswa calon guru pendidikan anak usia dini. Kepercayaan diri sangat berhubungan erat dengan tingkat kreativitas guru di Taman Kanak-kanak (Rahmah, & Novianti, 2017). Mengutip regulasi bahwa calon guru seharusnya mulai dibina untuk menjadi guru profesional, agar mampu memiliki empat kompetensi, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional seperti tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD. Jadi, sudah selayaknya bahwa mahasiswa calon guru PAUD dibekali dengan sikap percaya diri dalam mengembangkan empat kompetensi tersebut. Lebih lanjut di masa depan, calon guru PAUD ini akan mengemban peran untuk melaksanakan Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen yang bertugas membimbing, membina, melatih, mengajar, mengarahkan, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Di balik itu semua, kepercayaan diri pemberi layanan pendidikan menjadi unsur pokok dalam proses pembelajaran.

Sayangnya, di balik pentingnya kepercayaan diri calon guru PAUD tersebut, masih saja ditemukan terkait berbagai kasus ketidakpercayaan diri mahasiswa. Orang dengan percaya diri penuh akan berani duduk di depan, kontak mata, berjalan cepat, berani berpendapat dalam rapat atau forum, dan tersenyum (Arika, 2020; Aristiani, 2016; Sulistiana, 2020; Sutrisno, 2017). Sedangkan orang dengan kepercayaan diri rendah, maka kecemasan bicara di depan umum (Wahyuni, 2013) padahal, calon guru PAUD ini nantinya akan berhadapan dengan berbagai orang tua dari latar belakang, kelas ekonomi, karakteristik anak, pemahaman terkait pendidikan, pola asuh yang berbeda, sehingga mengakibatkan guru harus mampu melibatkan diri dengan para penerima layanan pendidikan kita.

Stimulus yang perlu dilakukan oleh pendidik, dalam hal ini dosen kepada mahasiswa calon guru PAUD. Salah satunya dengan model pembelajaran yang melibatkan peran aktif seluruh mahasiswa. Peneliti memilih bermain peran sebagai upaya stimulus optimalisasi kepercayaan diri mahasiswa. Bermain peran ini merupakan penguasaan informasi

yang disampaikan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik menjadi tokoh atau benda (Yulianto, Nopitasari, Qolbi & Aprilia, 2020). Bermain peran secara penerapannya membutuhkan keterlibatan semua peserta didik sehingga terjadi pembelajaran yang aktif dan tujuan pengembangan dapat tercapai. Bermain peran ini meliputi tiga aspek pengalaman peran sehari-hari diantaranya (Anisyah, 2020): 1. Mengambil peran berfokus pada ekspektasi social peran; 2. Membuat peran fokus pada dramatisasi peran dan modifikasi peran; 3. Menawar peran fokus pada negosiasi peran dalam interaksi sosial.

Bermain peran ini kerap kali digunakan dalam terapi dan konseling psikologi. Moreno (2016) menyebutkan bahwa bermain peran sangat berpengaruh terhadap perubahan perilaku, dan pengentasan hambatan belajar, salah satunya ketidakpercayaan diri. Didukung dari berbagai penelitian terkait manfaat bermain peran, diantaranya bermain peran dapat diterapkan ke dalam bimbingan kelompok (Pratiwi, Hanim, & Badrujaman, 2017). Dalam aktivitas ini, penyampaian informasi kelompok dapat membahas permasalahan pendidikan, pekerjaan, pribadi maupun sosial. Bermain peran ini mengedepankan imajinasi dan mengkombinasikan kehidupan nyata dengan tujuan membantu keterampilan memecahkan masalah, menganalisis perilaku atau bagaimana seseorang harus berperilaku (Ulfa, 2017). Bermain peran yang diterapkan dapat mengeksplorasi pembagian permainan, perasaan pelaku, nilai-nilai, dan materi bervariasi. Pada penelitian Faiza & Prasetya (2014), bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain. Banyak penelitian terkait bermain peran dan kepercayaan diri, seperti Andriati (2015) dan Fatimah (2015) terkait pengembangan model bimbingan klasikal dan teknik bimbingan kelompok untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa; Baroroh (2011) berusaha meningkatkan nilai karakter peserta didik melalui metode bermain peran; Nurhasanah, Sujana & Sudin (2016) menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan pengenalan makhluk hidup dan lingkungannya; Siska (2011) meningkatkan keterampilan sosial dan berbicara anak usia dini dengan bermain peran; Purbiyanti, Wasino & Nuryatin (2017) menggunakan bermain peran digabungkan dengan *paired storytelling* untuk pengembangan aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa SD. Suhardita (2011) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa bermain peran mampu

meningkatkan kepercayaan diri pada siswa SMA dengan pengelolaan emosi dan fantasi.

Dari beberapa penelitian tersebut, masih sangat jarang ditemukan riset terkait bermain peran untuk optimalisasi percaya diri mahasiswa calon guru PAUD. Sehingga peneliti bermaksud untuk

mendeksripsikan efektivitas model bermain peran dalam mengoptimalkan kepercayaan diri mahasiswa calon guru PAUD, yang dituliskan dalam rumusan masalah penelitian ini : apakah model bermain peran mampu mengoptimalkan kepercayaan diri calon guru PAUD?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode *single case experiment*. Metode *single case experiment* yaitu desain eksperimen kasus tunggal untuk mengevaluasi efek suatu perlakuan dengan kasus tunggal (Kratochwill, 2015). Desain ini memerlukan dan mengharuskan untuk melakukan pengukuran keadaan awal, yakni beberapa aspek perilaku subjek sebelum dilakukan treatment (Sunanto, Takeuchi & Nakata, 2005). Rentang waktu pengukuran atau *baseline phase* memiliki fungsi deskriptif untuk menggambarkan keadaan perilaku subjek tanpa treatment, dan fungsi prediktif untuk memprediksi perilaku subjek jika tidak ada intervensi. Baseline ini berfungsi juga sebagai pembanding keefektifan bermain peran yang diterapkan. Alasan peneliti menggunakan desain ini karena desain ini merupakan sebuah desain untuk mengevaluasi efek perlakuan dengan kasus tunggal dalam satu kelompok atau subjek tunggal. Selain itu, desain ini dianggap cocok untuk meneliti manusia dan memiliki pendirian dasar dalam bidang klinik dan psikologi (Latipun, 2008; Kratochwill, 2015). Hal ini berarti bawa rata-rata kelompok tidak berlaku untuk individu atau pembanding kelompok lain.

Peneliti mengukur berulang untuk mempelajari perubahan yang terjadi. Dengan analisis statistika deskriptif, mendeksripsikan setiap skor perolehan kepercayaan diri mahasiswa dalam setiap intervensi. Intervensi dilakukan sebanyak 9 kali pertemuan dengan satu kali pengambilan *baseline* di awal pertemuan. Pertemuan berdurasi 1,5 jam setiap hari bertempat di area kampus tersebut di Kota Tasikmalaya bersama 2 orang fasilitator dan 5 orang mahasiswa calon guru

yang tergabung dalam kelompok belajar. Intensitas seminggu sekali pada selama 3 bulan di tahun 2020. Intervensi dilakukan dengan menerapkan protokol kesehatan, jaga jarak, mencuci tangan, memakai masker, karena berada pada masa pandemik COVID-19. Intervensi dilakukan dengan menerapkan 8 skenario. Pada saat ini, pengukuran terhadap antusias mahasiswa dalam kegiatan.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket sebagai data awal dan observasi pada tiap pertemuan dengan optimalisasi aspek kepercayaan diri yang berbeda. Aspek yang dinilai adalah sikap mahasiswa saat mengikuti pembelajaran menggunakan teknik bermain peran (RP1), mahasiswa menyimak langkah-langkah penggunaan bermain peran (RP2), mahasiswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan bermain peran dengan antusias (RP3), proses treatment mencerminkan komunikasi fasilitator dengan mahasiswa (RP4), mahasiswa menanggapi kasus yang dibahas (RP5), mahasiswa terlibat aktif dalam bermain peran (RP6), mahasiswa melakukan refleksi setelah bermain peran (RP7).

Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam konteks ini menggunakan Lestari (2019) yang diadaptasi dari Taylor (2011) dan Schwartz (2008), Retnaningsih (2016) dengan melihat beberapa aspek yang dikembangkan dalam kepercayaan diri calon guru PAUD meliputi aspek cinta diri, pemahaman diri, pemahaman tujuan hidup, berpikir positif, berkomunikasi, ketegasan, penampilan diri, dan pengendalian perasaan. Aspek tersebut tersebar dalam 30 butir angket yang digunakan sebagai baseline, dan sebelum dilakukan intervensi akan diberikan angket sama dengan urutan berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini peneliti menjelaskan terkait hasil yang diperoleh dari pengamatan saat pelaksanaan penerapan bermain peran. Profil kepercayaan diri mahasiswa calon guru PAUD sebelumnya diperoleh dari penelitian Lestari tahun 2019 yang diperoleh data dari 40 orang mahasiswa PGPAUD angkatan 2018 pada satu kelas, diperoleh urutan skor percaya diri

dari tertinggi hingga terendah. Dari 40 orang tersebut, 10 orang dengan skor terendah diperlukan untuk intervensi kelompok secara intensif, tetapi berkaitan dengan keadaan pandemi dan jarak, sehingga yang memungkinkan hanya lima orang mahasiswa yang dapat mengikuti intervensi.

Hasil

Baseline awal diperoleh dari angket mahasiswa yang diisi sebagai data awal kepercayaan diri subjek.

Tabel 1.
Kriteria Self-Confidence

Kriteria	Rentang Skor Angket
Sangat baik	25-30
Baik	19-24
Cukup	13-18
Kurang	7-12
Sangat kurang	0-6

Di bawah ini data hasil angket mahasiswa sebagai baseline awal intervensi bermain peran dalam pembelajaran kelompok belajar.

Tabel 2.
Baseline Kepercayaan Diri Mahasiswa

No	MHS	Skor Awal (max. 30)	Presentase (%)	Kriteria
1	MH 1	12	40	Kurang
2	MH 2	15	50	Cukup
3	MH 3	13	43	Cukup
4	MH 4	16	53	Cukup
5	MH 5	17	57	Cukup
	Max	17		
	Min	12		
Rata-rata		14,6		

Setiap pertemuan intervensi dilakukan pengamatan terhadap respon mahasiswa, terdapat 8 kali intervensi bermain peran.

Tabel 3.
Pengamatan Respon Mahasiswa Saat Intervensi Bermain peran

No	MHS	Skor Max (3 x 7 aspek role play) = 21								Rata ²
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	MH 1	10	12	12	15	15	16	17	17	14.25
2	MH 2	13	13	14	15	16	17	19	20	15.88
3	MH 3	12	13	13	14	15	15	17	19	14.75
4	MH 4	14	13	13	14	15	16	17	20	15.25
5	MH 5	12	13	14	14	15	16	17	20	15.13

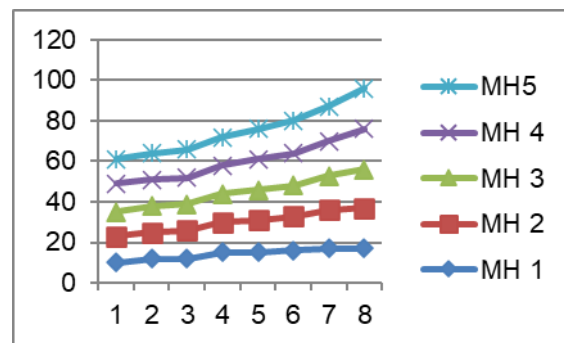
Dari tabel 3, respon mahasiswa memiliki peningkatan dalam melakukan aktivitas bermain peran. MH1 memiliki peningkatan dari 48% menjadi 81% kategori sangat baik, MH2 dari awal 62% menjadi 95% kategori sangat baik, MH3 dari 57% menjadi 90% kategori sangat baik, MH4 dari 67% menjadi 95% kategori sangat baik, dan MH5 dari 67% menjadi 95%

kategori sangat baik.

Dari tabel di atas, diperoleh informasi partisipasi mahasiswa dalam intervensi bermain peran. Dari skor di atas, jika kita bagi menjadi kategori maka partisipasi mahasiswa dalam bermain peran digambarkan sebagai berikut.

Tabel 4.
Kategori Partisipasi Bermain peran Mahasiswa

Kategori	Presentase	Skor
Sangat baik	76-100%	16-21
Baik	51-75%	11-15
Cukup	26-50%	6-10
Kurang	0-25%	0-5



Grafik 1. Perkembangan partisipasi mahasiswa dalam aktivitas bermain peran

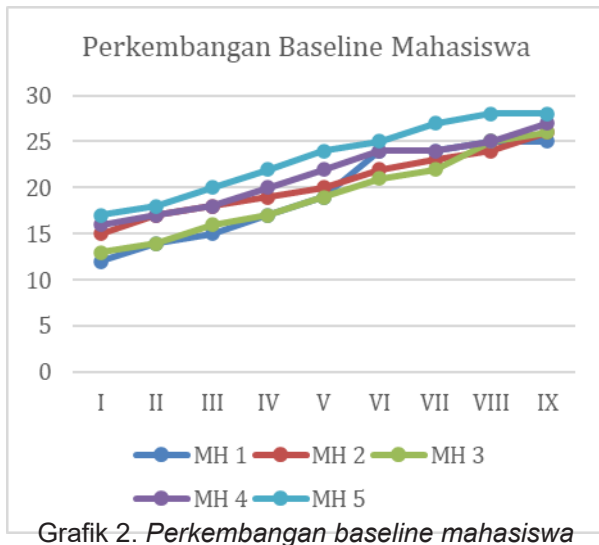
Grafik 1 menunjukkan partisipasi mahasiswa pada saat bermain peran. Dari lima orang mahasiswa yang mengikuti kegiatan bermain peran dari tiap intervensi pertama hingga intervensi ke delapan. Partisipasi tiap mahasiswa semakin meningkat setiap pertemuannya. Dilihat dari perolehan skor mahasiswa tiap pertemuan.

Sebelum dilakukan intervensi, dan diperoleh skor di atas, dilakukan pengisian angket terlebih dahulu dengan butir soal secara acak. Diperoleh skor baseline tiap-tiap sebelum intervensi, dan baseline 9 merupakan baseline akhir :

Tabel 5
Perkembangan baseline tiap pertemuan penerapan bermain peran

No	MHS	Baseline skor maks 30									Rata ²
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	MH 1	12	14	15	17	19	24	24	25	25	19
2	MH 2	15	17	18	19	20	22	23	24	26	20
3	MH 3	13	14	16	17	19	21	22	25	26	19
4	MH 4	16	17	18	20	22	24	24	25	27	21
5	MH 5	17	18	20	22	24	25	27	28	28	23

Dari tabel 5 di atas, diperoleh perkembangan baseline mahasiswa :



Dari tabel 5 dan dikonversikan dalam bentuk grafik 2, dapat diperoleh informasi bahwa Mahasiswa memiliki kemajuan dalam konteks kepercayaan diri dalam intervensi bermain peran dengan melihat presentasi baseline awal dan baseline akhir sebagai perbandingan.

Dengan melihat kategori skor dari Tabel 1. MH 1 awal memiliki baseline kepercayaan diri skor 12 (40% kategori kurang) menjadi skor 25 (83% kategori sangat baik); MH2 memiliki skor 15 (50% kategori cukup) menjadi 24 (87% kategori sangat baik); MH3 memiliki skor 13 (43% kategori cukup) menjadi 25 (87% kategori sangat baik); MH4 memiliki skor 16 (53% kategori cukup) menjadi 25 (83% kategori sangat baik); MH5 skor 17 (57% kategori cukup) menjadi 28 (93% kategori sangat baik).

Pembahasan

Mahasiswa sebagai individu yang menuju masa dewasa awal sering mendapatkan masalah dalam kehidupannya (Patnani, 2013). Mahasiswa sering mengalami tidak percaya diri. Salah satunya mahasiswa PGPAUD sebagai orang yang dididik sebagai calon guru PAUD. Percaya diri dalam istilah psikologi sering diidentikkan dengan keyakinan yang kuat terhadap diri dan tindakannya (Surya, 2007). Percaya diri sebagai calon guru PAUD ini sangat dibutuhkan secara umum bagi kehidupan pribadinya maupun sebagai figur sosial sebagai pendidik yang akan menstimulus anak usia dini di lingkungan pendidikan. Keidealan seorang guru dapat dipengaruhi pula pada prosesnya mengemban ilmu di lembaga pendidikan yang mengarahkan pada pembentukan guru yang ideal (Danasasmita, 2010) sehingga perlu dioptimalkan sehingga calon guru PAUD betul-betul

memiliki kepercayaan diri dan siap untuk mendidik anak usia dini dengan percaya diri. Karena perilaku anak usia dini di masa emasnya mencontoh pendidik (Sujiono, 2013), maka dapat dipastikan bahwa guru yang percaya diri anak juga akan melihat gurunya percaya diri. Guru dengan percaya diri akan dapat mengelola kinerjanya termasuk peserta didiknya dengan baik (Sulfemi, 2020).

Beberapa ciri atau karakteristik individu yang mempunyai rasa percaya diri proporsional, antara lain merasa rileks, aman, dan nyaman, yakin kepada diri sendiri dan melakukan sesuatu secara optimal (Damayanti, S., 2020). Permasalahan mengenai ketidakpercayaan diri mahasiswa perlu disikapi dengan serius oleh fasilitator dalam perkuliahan. Dalam proses pembelajaran dosen merupakan pihak pertama yang berinteraksi langsung dengan mahasiswa di kelas, sehingga dosen memiliki andil yang cukup penting dalam memunculkan *Self-Confidence* mahasiswa selama proses pembelajaran (Muqoddam, 2017). Sebaliknya, mahasiswa yang memiliki rasa percaya diri yang rendah akan merasa dirinya tidak berharga, selalu merasa khawatir, berpikiran buruk, merasa banyak kekurangan, takut mencoba hal baru, takut berbuat salah dan takut terhadap hal lainnya. Perasaan ini yang membuat individu menjadi ragu akan kemampuan dalam dirinya. Perasaan-perasaan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan mahasiswa, baik dalam proses belajar di kelas maupun dalam proses melakukan kontak dengan lingkungan sosialnya. Berdasarkan hal tersebut, mahasiswa UPI Tasikmalaya secara keseluruhan dapat diindikasikan memiliki ciri-ciri percaya diri yang kurang seperti di sebutkan di atas.

Dari penelitian Ildil, Denich & Ilyas (2017) Iswindharmajaya, (2014), dan Suhardita (2011) disebutkan bahwa percaya diri dipengaruhi oleh penampilan fisik, kalah bersaing, kurang cerdas, pendidikan rendah, dan lingkungan. Sehingga dapat menjadi kemungkinan-kemungkinan bahwa hal-hal tersebut pula yang mempengaruhi kepercayaan diri mahasiswa calon guru PAUD UPI Tasikmalaya. Sehingga dalam proses intervensi yang dilakukan, penguatan kepercayaan diri menjadi penting sebagai bekal menjadi guru profesional. Proses intervensi yang dilakukan berdasarkan kesepakatan dengan subjek. Subjek yang dihubungi mengikuti berdasarkan data penelitian Lestari (2019) diperoleh sepuluh orang mahasiswa yang memiliki presentase kepercayaan diri yang relatif rendah berdasarkan urutan perolehan skor. Dari kesepuluh orang tersebut, hanya lima orang yang memungkinkan untuk mengikuti intervensi.

Baseline Awal

Baseline awal penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan angket awal mahasiswa yang mengindikasikan aspek-aspek kepercayaan diri mahasiswa calon guru PAUD. Angket berisi pertanyaan meliputi penampilan baik, bangga dengan kondisi fisik, perasaan malu dengan kekurangan, meminta bantuan orang lain, kritikan orang lain, pencapaian usaha, dorongan maju, menghadapi masalah, cita-cita yang diinginkan, peluang sukses, peluang mencontek, mengatasi masalah tanpa bantuan orang lain, menjadi pendengar baik bagi teman, cepat paham konflik, bicara di depan orang banyak, hambatan berbicara dengan orang lain, berkomunikasi dengan teman, tegas pada orang lain, kerjasama, menyikapi pujian, rendah hati, strategi sendiri, berpakaian sederhana, keterpaduan penampilan, keselarasan pakaian dengan kegiatan, tenang, nyaman dengan masalah, tenang dengan kemarahan, mengutamakan kedamaian.

Sebelum implementasi intervensi bermain peran. Perlu pahami terlebih dahulu permasalahan yang terjadi yang ingin diatasi adalah ketidakpercayaan diri mahasiswa calon guru PAUD di UPI Tasikmalaya. Mahasiswa UPI Tasikmalaya yang menjadi subjek penelitian ini sebanyak lima orang mahasiswa program studi PGPAUD dengan berada pada jenjang yang sama yakni angkatan 2018. Dari penelitian peneliti sebelumnya Lestari (2019), kelima orang tersebut tergabung dalam kelompok belajar, latar belakang keluarga berasal dari suku Sunda yang tinggal di sekitar kampus. Kemudian, kelima mahasiswa tersebut berasal dari latar belakang keluarga dengan pendidikan terakhir maksimal SMA, dan berada pada rentang usia 45-60 tahun, dengan penghasilan berada pada rentang Rp. 1.500.000,- sampai Rp. 3.500.000,- dengan hobi yang beragam, mulai dari menulis, memasak, karya seni rupa.

Beberapa hal di atas dapat menjadi faktor penyebab kurangnya tingkat percaya diri mahasiswa. Fakhriroh & Hidayatullah, (2018) menyebutkan bahwa terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan kurangnya percaya diri, diantaranya perasaan tidak mampu berbuat, beranggapan orang lain yang perlu berubah, curiga, menolak tanggung jawab, tidak percaya pada kelebihan, otoriter, kekecewaan, pola asuh yang menunjukkan kekurangan anak. Triningtyas (2016) mengemukakan bahwa selain ketidakmampuan fisik, ketidakmampuan pemenuhan kebutuhan diri sendiri, lingkungan social dan pekerjaan dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi percaya diri seseorang. Fitri, Zola, dan ifdil (2018) mengungkapkan bahwa ketidakpercayaan

diri seseorang disebabkan karena kelemahan pada diri individu sehingga menghambat pencapaian tujuan. Purnawan (dalam Fitri, Zola, dan ifdil, 2018) mengemukakan terkait faktor penyebab tidak percaya diri sebabkan karena pengaruh lingkungan yang mengucilkan, pola asuh penuh larangan, memarahi kesalahan anak, kurang penghargaan atau pujian, kegagalan masa lalu atau pernah dipermalukan di depan umum.

Intervensi

Fasilitator menyusun satuan kegiatan mulai dari : nama kegiatan, standar kompetensi, metode dan teknik yang disampaikan, jenis kegiatan, tujuan kegiatan, indikator, sumber, alat dan bahan, durasi kegiatan, proses kegiatan (awal, transisi, kerja). Kegiatan awal meliputi pernyataan tujuan, penyesuaian kelompok, konsolidasi tugas; kegiatan transisi meliputi kegiatan storming pemahaman kembali, *norming* dengan menjelaskan beban tugas yang disepakati; kemudian tahap kerja dilakukan eksperimentasi, identifikasi, analisis, dan generalisasi. Pada proses intervensi, peningkatan skor hasil observasi mahasiswa dapat dipengaruhi oleh kegiatan yang disusun secara menarik. Wulanjani, Anggraeni (2019) menguatkan bahwa kegiatan menarik merupakan upaya peningkatan minat siswa dalam kegiatan. Kegiatan intervensi yang dilakukan secara berkelompok dalam kelompok belajar dapat pula mendukung peningkatan skor mahasiswa, sebagaimana didukung Prasetya, Ulima, dan Jayanti (2019) bahwa selain kegiatan menarik, kegiatan bimbingan kelompok belajar dapat meningkatkan partisipasi belajar mengajar siswa. Selain itu, peneliti memperhatikan sarana dan prasarana yang digunakan, seperti didukung oleh Segarti, Meati, dan Rasmawan (2017) yang berhasil meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa melalui perlengkapan booklet materi. Kemudian dalam arahan kepada mahasiswa, fasilitator dalam menyampaikan rencana pelaksanaan kegiatan dibantu dengan konsep *mind map* sebagaimana hasil penelitian Artianningsih, Witurachmi, dan Sumaryati (2013) yang berhasil meningkatkan partisipasi prestasi siswa SMK melalui media *mind mapping* Prezi.

Baseline Akhir

Baseline akhir ini merupakan hasil skor angket terakhir mahasiswa dengan meninjau kembali jawaban mahasiswa pasca angket pertama. Angket ini diisi pasca pertemuan terakhir untuk melihat perkembangan kepercayaan diri mahasiswa. Peneliti mempertimbangkan hasil peningkatan skor

mahasiswa dilihat dari partisipasi dan pengisian angket. Peningkatan skor yang diperoleh dapat dipengaruhi oleh beberapa hal dalam intervensi, baik pemerhatian relasi antara fasilitator, pemecahan masalah dalam peragaan peran, lingkungan kelompok belajar yang mendukung individu berkembang, berpendapat, penghargaan kelompok, dan kebebasan berekspresi. Ardilla, Herdiana (2013) menguatkan bahwa percaya diri seseorang dapat diwujudkan dalam bentuk penerimaan, membiarkan dirinya berpendapat tanpa ada tekanan, lingkungan yang menyenangkan, dan tidak ada gangguan emosional yang berat. Artinya mahasiswa dapat bahagia dengan kondisi intervensi yang dikuti. Sehingga upaya memberikan motivasi dan dukungan secara keterikatan kelompok sangat perlu dilakukan dengan proses pembelajaran, salah satunya bermain peran. Suryani (2015) dalam penelitiannya bermain peran secara efektif dapat

meningkatkan saat pembelajaran berbahasa, sehingga siswa dapat merangkai kalimat, dan memotivasi diri untuk mengemukakan pemikirannya. Begitupun dengan Daniastuti (2018) yang menjelaskan proses pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran berbahasa. Optimalisasi perancangan, persiapan dan pelaksanaan kegiatan bermain peran sangat berpengaruh terhadap hasil kepercayaan diri yang diharapkan. Dengan begitu, proses intervensi setiap sesi yang dilakukan penting untuk menerapkan evaluasi pasca kegiatan agar dapat dilakukan perbaikan. Sejauh ini, bermain peran dalam konteks kelompok dapat mengembangkan aspek kepercayaan diri dalam penelitian ini yang meliputi aspek cinta diri, pemahaman diri, pemahaman tujuan hidup, berpikir positif, berkomunikasi, ketegasan, penampilan diri, dan pengendalian perasaan pada mahasiswa.

PENUTUP

Kepercayaan diri hal yang diakui penting untuk dioptimalkan bagi calon guru PAUD sebagai pra pelayanan pendidikan dan bekal di masa depan. Intervensi bermain peran yang digunakan ternyata mampu dijadikan sebagai sarana pengoptimalan kepercayaan diri mahasiswa calon guru PAUD. Dari setiap baseline, mahasiswa mengalami peningkatan yang cukup bertahap menjadi signifikan, sehingga dapat dikatakan proses intervensi bermain peran ini efektif terhadap kepercayaan diri mahasiswa calon guru PAUD. Efektivitas tersebut dibuktikan dengan perolehan keaktifan lima orang mahasiswa dalam kategori sangat baik dalam stimulus percaya diri mahasiswa. Sedangkan aspek percaya diri mahasiswa diperoleh dalam kategori sangat baik meskipun dengan presentase beragam. Selisih presentase peningkatan pada partisipasi dan kepercayaan diri masing-masing mahasiswa calon guru PAUD yakni MH1 awal memiliki kepercayaan diri kategori kurang menjadi kategori sangat baik; MH2 memiliki kategori cukup menjadi kategori sangat baik; MH3 memiliki kategori cukup menjadi kategori sangat baik; MH4 memiliki kategori cukup menjadi kategori sangat baik; MH5 skor kategori cukup menjadi kategori sangat

baik. Berdasarkan peningkatan skor kepercayaan diri mahasiswa tersebut, metode bermain peran ini layak dijadikan sebagai intervensi optimalisasi pembelajaran mahasiswa dalam meningkatkan kepercayaan dirinya. Sehingga dalam proses pembelajaran, main peran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran mahasiswa. Diperoleh informasi kajian faktor yang menyebabkan tinggi rendahnya percaya diri disebabkan karena dua faktor yakni internal dan eksternal individu. Beberapa diantaranya yakni keadaan lingkungan keluarga, tingkat kemampuan pemenuhan kebutuhan hidupnya, perlakuan orang lain terhadap dirinya, rasa pesimis terhadap kelebihan dirinya. Sehingga diperlukan betul-betul lingkungan intensif sebagai wadah penerimaan diri mahasiswa, sebagai contoh dalam kelompok belajar dimana mereka dapat berpendapat, berkomunikasi, berkarya, dan berkespresi tanpa adanya ukuran salah dan benar, atau mampu dan tidak mampu. Selain itu, pengaturan lingkungan sarana dan prasarana selama proses intervensi harus betul-betul dilakukan sedemikian rupa agar dapat menjalin ikatan emosional antar pelakunya dan membuat mereka tertarik dan partisipasi aktif dalam kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriati, N. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Klasikal Dengan Teknik Main peran Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4 (1). DOI: 10.15294/jubk.v4i1.6873
- Anisyah, N. (2020). Hakikat Bermain Peran Di Sentra Main Peran Pada Anak Usia Dini. *Zuriah: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11-22.

- DOI: 10.29240/zuriah.v1i1.1472
- Ardilla, F., & Herdiana, I. (2013). Penerimaan diri pada narapidana wanita. *Jurnal psikologi kepribadian dan sosial*, 2 (1), 1-7. Retrieved from <https://journal.unair.ac.id/JPPP@jurnal-psikologi-pendidikan-dan-perkembangan-media-53.html>
- Arika, H. W. (2020). Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Show And Tell Di Tk It Mon Kuta Lambhuk. *ETD Unsyiah*. Retrieved from https://etd.unsyiah.ac.id/baca/notfound.php?biblio_id=78006
- Aristiani, R. (2016). Meningkatkan percaya diri siswa melalui layanan informasi berbantuan audiovisual. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2 (2), 182-189. DOI : 10.24176/jkg.v2i2.717
- Artianningsih, A., Witurachmi, S., & Sumaryati, S. (2013). Penerapan Mind Mapping dengan Media Prezi untuk Meningkatkan Prestasi dan Partisipasi Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Sebelas Maret*, 2(1), 39-48. Retrieved from <https://www.neliti.com/id/publications/13517/penerapan-mind-mapping-dengan-media-prezi-untuk-meningkatkan-prestasi-dan-partis>
- Baroroh, K. (2011). Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode main peran. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8 (2), 149-163. DOI:10.21831/jep.v8i2.793
- Damayanti, S. (2020). Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik Assertive Training Untuk Meningkatkan Percaya Diri Pada Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi Tidak Diterbitkan. Lampung : UIN Raden intan lampung). Retrieved from <http://repository.radenintan.ac.id/9721/1/SKRIPSI%20BAB%201%262.pdf>
- Danasasmita, E. K. (2010). Peran lembaga pendidikan guru dalam menyiapkan guru yang berkarakter. The 4th International Conference on Teacher Education; Join Conference UPI & UPSI. Bandung, Indonesia, 8-10 November 2010, *Proceedings*, 22-30. Retrieved from PERAN LEMBAGA PENDIDIKAN GURU DALAM ...<http://file.upi.edu> > UPI-UPSI > 2010 > Book_1
- Daniastuti, M. A. (2018). The Effectiveness of Simulation and Role Play Technique to Teach Speaking for High and Low Motivation Students. *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 12 (1), 30-36. DOI: 10.30595/lks.v12i1.2323
- Faiza, W. O., & Prasetya, A. T. (2014). Pengaruh Penerapan Metode Main peran Dengan Pendekatan Konsep Terhadap Hasil Belajar Koloid. *Chemistry in Education*, 3 (1). Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/1779>.
- Fakhiroh, A., & Hidayatullah, S. (2018). Pengaruh Percaya Diri Terhadap Keterampilan Berbicara. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 34-46. DOI: 10.24235/ibtikar.v7i1.3065
- Fatimah, D. (2015). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Main peran Untuk Mengembangkan kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 4 (1), 68-71. DOI: 10.15294/jubk.v4i1.6871
- Fitri, E., Zola, N., & Ildil, I. (2018). Profil Kepercayaan Diri Remaja serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. *JPPI: Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 4 (1), 1-5. DOI: 10.29210/02017182
- Greenacre, L., Tung, N. M., & Chapman, T. (2014). Self confidence, and the ability to influence. *Academy of Marketing Studies Journal*, 18 (2), 169-180. Retrieved from <https://research.monash.edu/en/publications/self-confidence-and-the-ability-to-influence>.
- Harefa, D. (2020). Peningkatan Prestasi Rasa Percaya Diri Dan Motivasi Terhadap Kinerja Guru IPA. *Media Bina Ilmiah*, 13 (10), 1773-1786. DOI: 10.33758/mbi.v13i10.592
- Ildil, I., Denich, A. U., & Ilyas, A. (2017). Hubungan body image dengan kepercayaan diri remaja putri. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(3), 107-113.
- Iswindharmajaya, D. J. (2014). *Satu hari menjadi lebih percaya diri*. Elex Media Komputindo.
- Kartini, T. (2007). Penggunaan metode main peran untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 16-17.
- Kratochwill, T. R. (2015). *Single-case research design and analysis: An overview*. London: Routledge
- Latipun, P. (2008). *Konseling*. Malang : UMM Press.
- Lestari, T (2019). *Profil Kepercayaan Diri Mahasiswa UPI Tasikmalaya*. Tasikmalaya : UPI Tasikmalaya.
- Muqoddam, F. (2017). *Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Kualitas Hubungan Dengan Orang Tua Terhadap Self Regulation Siswa Full Day School MTs Surya Buana Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana

- Malik Ibrahim).
- Nazarova, G. P., & Umurova, K. H. (2016). Self-confidence and its importance in learning languages. *International scientific journal*, (4 (2)), 47-49.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Main peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611-620. DOI: 10.23819/pi.v1i1.2992
- Patnani, M. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikogenesis*, 1 (2), 130-142.
- Prasetya, I., Ulma, E. T., Jayanti, I. D., Pangestu, S. G., Anggraeni, R., & Arfiah, S. (2019). Kegiatan Bimbingan Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelurahan Bolong Karanganyar. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(1), 30-34.
- Pratiwi, E. P., Hanim, W., & Badrujaman, A. (2017). Pengaruh Teknik Main peran dalam Bimbingan Kelompok terhadap Toleransi Pada Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 26 Jakarta. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 114-129. DOI: 10.21009/INSIGHT.062.01
- Psychologymania. (2016). Dasar Teori Bermain Peran. [Online] Tersedia di <https://www.psychologymania.com/2012/06/teori-bermain-peran.html>. Diakses 30 April 2021.
- Purbiyanti, E. D., Wasino, W., & Nuryatin, A. (2017). Keefektifan Penerapan Model Main peran dan Paired Storytelling terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Journal of Primary Education*, 6 (1), 57-64. DOI: 10.15294/jpe.v6i1.14597
- Rahmah, R., & Novianti, D. (2017). Hubungan Percaya Diri dengan Kreativitas Guru di Tk Se-kelurahan Tangkerang Kecamatan Marpoyan Damai Pekanbaru Riau. *VISI : Jurnal Ilmiah Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Non Formal*, 12 (2), 137-142. DOI: 10.21009/JIV.1202.6
- Retnaningsih, E. (2016) *Pengembangan Konsep Diri Positif Siswa Broken Home Melalui Konseling Kelompok Islami*. Retrieved from <https://www.semanticscholar.org/Paper/Pengembangan-Konsep-Diri-Positif-siswa-Broken-Home-2-RetnaningsihPd/46f3482b8102e86b4f0e30057004095063281a90?p2df>
- Sadler, I. (2013). The role of self-confidence in learning to teach in higher education. *Innovations in Education and Teaching International*, 50 (2), 157-166. DOI: 10.1080/14703297.2012.760777
- Schwartz, D. J. (2008). *Berpikir dan Berjiwa Besar*. Terjemahan Budiyo. Jakarta : Bina Rupa Aksara.
- Segarti, A., Melati, H. A., & Rasmawan, R. (2017). Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Man Melalui Pembelajaran TPS Dilengkapi Booklet Materi Reduksi-Oksidasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(8).
- Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (main peran) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. *Penelitian Pendidikan, Edisi Khusus* (2), 31-37. Retrieved from <http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/edition/472/edisi-khusus,-no.-2,-agustus>
- Suhardita, K. (2011). Efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa: (Penelitian Quasi Eksperimen pada Sekolah Menengah Atas Laboratorium (Percontohan) UPI Bandung Tahun Ajaran 2010/2011), *Abmas: Media Komunikasi Dan Informasi Pengabdian Kepada Masyarakat, Edisi khusus* (2), 127-128. Retrieved from <http://jurnal.upi.edu/abmas/view/641/efektivitas-penggunaan-teknik-permainan-dalam-bimbingan-kelompok-untuk-meningkatkan-percaya-diri-siswa>
- Sujiono, Y.N (2013). Konsep Dasar PAUD. Jakarta PT Indeks
- Sulfemi, W. B. (2020). Pengaruh Rasa Percaya Diri dan Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 157-179.
- Sulistiana, N. (2020). Analisis Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Sikap Percaya Diri : Penelitian Studi Literatur. *Skripsi tidak diterbitkan*. Bandung: Universitas Pasundan. Retrieved from <http://repository.unpas.ac.id/49104/>
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). *Pengantar penelitian dengan subjek tunggal*. Tsukuba: CRICED University of Tsukuba
- Surya, H. (2007). *Percaya diri itu penting*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suryani, L. (2015). The effectiveness of role play in teaching speaking. *ELTIN JOURNAL, Journal of English Language Teaching in Indonesia*, 3(2).
- Sutrisno, Y. H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Sikap

- Percaya Diri Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Bhakti Winaya (Penelitian Tindakan Kelas Tema 2 Peristiwa dalam Kehidupan Sub Tema 1 Macam-macam Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V SDN Bhakti Winaya. *Skripsi tidak diterbitkan*. Bandung: Universitas Pasundan. Retrieved from <http://repository.unpas.ac.id/30953/>
- Taylor, R (2011) Kiat-kiat PEDE (untuk meningkatkan Rasa Percaya Diri). Terjemahan Rosil Simamora. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Triningtyas, D. A. (2016). Studi kasus tentang rasa percaya diri, faktor penyebabnya dan upaya memperbaiki dengan menggunakan konseling individual. *Counselia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(1).
- Ulfa, S. M. (2017). Pengaruh Bimbingan Kelompok Model Behavioristik Dengan Tekni Main peran Terhadap Peningkatan Pemahaman Kesantunan Berbahasa (Penelitian pada Siswa Kelas XI Tata Busana SMK Muhammadiyah 1 Borobudur. *Skripsi tidak diterbitkan*. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang. Retrieved from <http://eprintslib.ummg.ac.id/372/>
- Wahyuni, S. (2013). Hubungan antara kepercayaan diri dengan kecemasan berbicara di depan umum pada mahasiswa psikologi. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1 (4), 220-227. Retrieved from <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/view/3519/2291>
- Wulanjani, A. N., & Anggraeni, C. W. (2019). Meningkatkan minat membaca melalui gerakan literasi membaca bagi siswa sekolah dasar. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 26-31.
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3 (1), 97-102. DOI: 10.30605/jsgp.3.1.2020.173