PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DALAM BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK DI TK ARRAHMAN KELOMPOK B

Husnul Khotimah[1], Ahmad Afandi[2], Firman Ashadi[3]
[123]PGPAUD FKIP Universitas PGRI Argopuro Jember
[1]husnul471337@gmail.com, [2]aafandi832@gmail.com, [3]blueisfirman@gmail.com

ABSTRACT

The main problem of this study is that there are still many kindergarten children in group B who have difficulties in fostering confidence. This research aims to increase the confidence of early childhood children through the use of interactive digital media in role-playing activities in Arrahman Kindergarten group B. The methodology of this research uses Classroom Action Research with the Kemmis and Mc Tagart models which consists of four stages in Classroom Action Research, namely Planning, Acting, Observing, and Reflecting. The subjects in this study were all 25 children of group B. The data collection methods used are observation and documentation. The results of the study show that there is an increase in children's confidence with the use of interactive digital media in role-playing. It is proven that there is an increase in the percentage of the first cycle, which is 68% to 92% in the second cycle. It was concluded that the use of interactive digital media increases confidence in children.

***Keywords**: Interactive Digital Media, Role-Play, Children's Self-Confidence*

ABSTRAK

Permasalahan utama penelitian ini adalah masih banykanya anak TK kelompok B yang mengalami kesulitan dalam menumbuhkan kepercayaan diri. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kepercayaan diri anak-anak usia dini melalui pemanfaatan media digital interaktif dalam aktivitas bermain peran di TK Arrahman kelompok B. metodologi penelitian ini memakai Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan Mc Tagart yang terdiri dari empat tahap dalam Penelitian Tindakan Kelas yaitu perencanaan (*Planning*), pelaksanaan tindakan (*Acting*), observasi (*Observing*), dan refleksi (*Reflecting*). Subjek penelitian ini seluruh anak kelompok B berjumlah 25 orang. Metode pengumpulan data yang dipakai yakni observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian memperlihatkan terdapat peningkatan kepercayaan diri anak dengan pemanfaatan media digital interaktif dalam bermain peran. Dibuktikan adanya peningkatan persentase siklus I yaitu 68% menjadi 92% pada siklus II. Disimpulkan bahwa dengan pemanfaatan media digital interaktif meningkatkan kepercayaan diri pada anak.

Kata Kunci: Media Digital Interaktif, Bermain Peran, Kepercayaan Diri Anak

A. Pendahuluan

Anak usia dini berada dalam fase perkembangan sangat krusial, dikenal sebagai golden age, di mana otak dan kemampuan dasar mereka berkembang dengan pesat. Anak usia dini adalah mereka yang mengalami perkembangan cepat baik secara fisik maupun mental (Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, 2022). Karakteristik unik pada anak di tahap ini seperti rasa ingin tahu tinggi, kemampuan belajar cepat, serta kebutuhan akan kasih sayang dan stimulasi yang tepat menjadi landasan penting bagi orang tua dan pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman, mendukung, dan mengasyikkan. Memahami perbedaan antara anak usia dini dan individu dewasa penting dalam merancang strategi pendidikan dan pengasuhan tepat agar potensi anak berkembang optimal di segala aspek perkembangan. Seseorang di usia dini memiliki ciri fisik, kognitif, sosial, dan emosional berbeda dengan orang dewasa. Hal ini berlaku di semua aspek perkembangan (Talango, 2020).

Membangun rasa percaya diri merupakan bagian penting dari tahun-tahun awal seorang anak. Anak dengan rasa percaya diri cenderung berani mengungkapkan pendapat, berinteraksi dengan teman sebaya, dan menghadapi tantangan baru. Pada tahap Taman Kanak-Kanak (TK), terutama di Kelompok B, perkembangan kepercayaan diri mulai terlihat melalui berbagai interaksi sosial dan kegiatan pembelajaran. Metode efektif meningkatkan kepercayaan diri anak adalah melalui kegiatan bermain peran (Amelya et al., 2024).

Bermain peran bukan sekadar aktivitas tanpa makna, melainkan memiliki peranan yang penting pada perkembangan emosional, mental, intelektual, bahkan fisik anak. Aktivitas ini juga membangun kepercayaan diri anak secara signifikan (Aryenis, 2018). Mengacu pada dampak positifnya yang signifikan, metode bermain peran sangat relevan untuk diterapkan pada pendidikan anak usia dini, terutama di Taman Kanak-Kanak (TK). Agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal, perlu dilakukan upaya yang lebih terstruktur dalam merancang kegiatan bermain peran yang tidak hanya menekankan aspek

kesenangan, tetapi juga mampu merangsang perkembangan sosial dan emosional anak secara menyeluruh. Namun, meskipun memiliki manfaat yang signifikan, tidak semua guru atau pendidik memanfaatkan kegiatan bermain peran secara optimal. Beberapa kendala yang sering dihadapi mencakup keterbatasan waktu, pemahaman yang kurang tentang manfaat aktivitas ini, dan kurangnya dukungan fasilitas yang memadai. Oleh karena itu, penting untuk mengintegrasikan bermain peran sebagai metode pembelajaran di TK Kelompok B, guna meningkatkan kepercayaan diri anak sekaligus menciptakan lingkungan mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka.

Di era digital, penggunaan media digital interaktif menjadi salah satu strategi inovatif mendukung pembelajaran anak usia dini, khususnya dalam aktivitas bermain peran. Media digital interaktif, seperti aplikasi edukatif, video animasi, dan permainan berbasis teknologi, mampu memberi pengalaman bermain menarik dan menyenangkan bagi anak-anak. Perlu adanya peningkatan pada media yang berfungsi sebagai salah satu sarana untuk mendukung proses pendidikan, dengan tujuan agar siswa lebih mudah mengerti dan merasa senang saat belajar (Kadar, 2018). Penggunaan teknologi pendidikan anak usia dini memberi dampak positif signifikan pada peningkatan motivasi belajar serta keterlibatan anak dalam aktivitas bermain peran (Nisa', 2020). Dengan beragam fitur yang disediakan, anak akan merasa lebih nyaman dalam berlatih berbicara, mengekspresikan emosi, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Media digital interaktif memungkinkan anak untuk mengulang berbagai skenario permainan sebanyak yang mereka perlukan, tanpa harus khawatir akan melakukan kesalahan. Hal ini memberi mereka kesempatan untuk secara bertahap meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Pengaruh media digital terhadap pertumbuhan, perkembangan, dan interaksi sosial anak sangatlah besar. Studi ilmiah telah menunjukkan bahwa media digital, jika digunakan dengan tepat oleh orang tua, dapat membantu

mengembangkan keterampilan sosial penting pada anak usia dini (Maysara, 2024). (Hafidhoh et al. 2023) menunjukkan penggunaan media digital storytelling berbasis multimodal mampu membangun kepercayaan diri dan keterampilan sosial anak melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan." Pemanfaatan media digital interaktif dalam bermain peran dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri anak TK kelompok B. Permasalahan utama penelitian ini yakni masih banyaknya anak TK kelompok B yang mengalami kesulitan dalam menumbuhkan kepercayaan diri. Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya kepercayaan diri antara lain kurangnya dukungan dalam mengekspresikan diri, metode pembelajaran yang kurang menarik, serta kurangnya variasi dalam kegiatan bermain peran.

Gambar 1 pelaksanaan penelitian

Penelitian dilakukan di TK Arrahman yang terletak di Kabupaten Jember, terlihat bahwa sejumlah anak di kelompok B memiliki rasa percaya diri dan kemandirian yang masih minim. Terlihat dari sikap anak-anak cenderung tidak aktif pada kegiatan kelas, enggan berbicara di depan teman-teman, serta kurang berani mengemukakan pendapat mereka. Dari 25 siswa yang ada, terdapat 8 anak. Beberapa perilaku yang diperhatikan meliputi: anak yang meminta orang tua untuk menemani saat masuk kelas, menangis saat ditinggal, menolak untuk masuk jika datang terlambat, serta bersikap pasif saat menghadapi masalah sederhana, seperti tidak menemukan alat tulis. Selain itu, ada anak yang hanya menangis ketika tertinggal dalam menyalin tulisan dari papan tanpa memberi tahu gurunya. Terdapat juga anak yang tidak bisa menyampaikan hasil gambar di hadapan kelas dan hanya bisa berbicara kepada guru setelah suasana kelas tenang ketika teman-teman sudah keluar untuk istirahat.

Pengamatan juga menunjukkan bahwa beberapa anak belum dapat mengelola emosi

dengan baik, mengalami kesulitan dalam mengekspresikan kebutuhan, serta masih bergantung pada keberadaan orang tua dan guru dalam beraktivitas di sekolah. Sebagai catatan, pada usia 5 hingga 6 tahun, seharusnya anak-anak mulai menunjukkan tanda-tanda kemandirian, seperti mampu berpisah dari orang tua tanpa merasa cemas, dapat mengekspresikan kebutuhan secara lisan, serta bertanggung jawab terhadap barang-barang pribadi mereka.

Berdasarkan hasil observasi, salah satu alasan yang mengakibatkan rendahnya kepercayaan diri dan kemandirian anak ialah metode pembelajaran yang diterapkan. Guru tampaknya lebih sering menggunakan metode yang berfokus pada Lembar Kerja Siswa (LKS) secara satu arah. Pendekatan ini membatasi kesempatan anak untuk mengekspresikan diri, mengambil inisiatif, dan berinteraksi secara aktif dalam kelas. Akibatnya, anak-anak tidak mendapatkan rangsangan sosial dan emosional yang diperlukan untuk membangun rasa percaya diri dan kemandirian mereka.

B. Metode Penelitian

Jenis riset studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK yakni jenis penelitian bersifat reflektif dan melibatkan sejumlah tindakan untuk memperbaiki serta meningkatkan metode pembelajaran yang berlangsung di kelas. Penelitian tindakan di kelas untuk menyelesaikan beragam masalah yang dihadapi oleh dosen dan mahasiswa. Penelitian tindakan kelas memiliki peran penting karena mengandung informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran (Hastuti, 2022). Dengan menggunakan metode PTK, peneliti berusaha mencari solusi atas rendahnya kepercayaan diri anak saat bermain peran dengan mengintegrasikan media digital yang menarik dan interaktif sebagai dorongan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan

Adapun desain penelitian yang dipakai adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat langkah berikut ini:

a. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti merumuskan tindakan belajar, termasuk memilih media digital interaktif, membuat scenario bermain peran, serta menyiapkan alat

observasi untuk mengevaluasi rasa percaya diri anak-anak.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Dalam fase ini, peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai rencana yang disiapkan, yaitu dengan melibatkan anak-anak dalam aktivitas bermain peran menggunakan media digital interaktif.

c. Observasi (*Observing*)

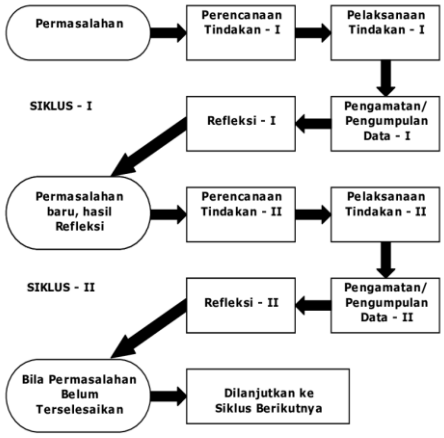
Peneliti melakukan pengamatan terhadap proses dan reaksi anak-anak selama kegiatan berlangsung, serta mencatat perkembangan rasa percaya diri yang muncul.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti menganalisis hasil pengamatan untuk menilai seberapa efektif tindakan yang diambil, dan menentukan langkah-langkah perbaikan atau peningkatan untuk siklus berikutnya jika diperlukan.

Populasi dan Jumlah Sampel penelitian ini yaitu kelompok B di TK Arrahman yang terdiri dari 25 anak. Teknik pengambilan sampel memakai sampling jenuh, yakni seluruh anggota populasi sebagai sampel sebab jumlahnya terbatas dan masih memungkinkan untuk diteliti secara menyeluruh.

Berikut desain yang dilakukan dalam penelitian ini:



Gambar 2 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Analisis data dalam penelitian berdasarkan tahapan dalam model PTK Kemmis dan Mc Tagart, terdiri dari: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Analisis pada setiap siklus untuk mengetahui perkembangan kepercayaan diri anak setelah diberi tindakan melalui media digital interaktif dalam kegiatan bermain peran. Adapun teknik analisis data yang digunakan menurut (Krismony et al., 2020), hasil observasi di analisis memakai analisis presentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Hasil pengamatan

F = Skor yang diperoleh siswa

N = Skor maksimum

Hasil dari data dapat di interprestasikan kedalam empat tingkatan dalam prosedur penilaian di PAUD yakni:

Tabel 1 kriteria keberhasilan (Bernadi, 2017)

No	Kriteria	Presentase
1	BB	0-25%
2	MB	26-50%
3	BSH	51-75%
4	BSB	76-100%

Kriteria keberhasilan dalam siklus penelitian tindakan kelas yang di lakukan oleh (Bernadi, 2017) yaitu dengan keberhasilan PTK ditentukan jika lebih dari 76% peningkatan kepercayaan diri anak yang dapat dikatakan berhasil, Selain itu, dari 25 anak yang diteliti, penelitian dianggap tuntas apabila jumlah anak yang belum mencapai kategori BSH berkurang dari 8 menjadi maksimal 3 anak.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi ini melibatkan PTK. Penelitian untuk meningkatkan kepercayaan diri anak melalui pemanfaatan media digital interaktif dalam bermain peran. Penelitian ini dalam dua siklus setiap siklus hanya mencakup satu pertemuan. Untuk meningkatkan harga diri anak-anak, pembelajaran disampaikan melalui permainan peran digital.

Peningkatan kepercayaan diri anak secara keseluruhan mengalami kemajuan melalui pemanfaatan media digital interaktif bermain peran. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran menarik dan menyenangkan, dan bervariasi bagi anak-anak. Melalui aktivitas pemanfaatan media digital mereka memiiki tingkat kepercayaan diri yang semakin meningkat.

Gambar 3 penerapan media digital dalam bermain peran

Berdasarkan hasil penelitian, setiap siklus memperlihatkan adanya peningkatan. Peningkatan ini disebabkan oleh metode yang beragam dan menarik bagi anak. Dari siklus I ke siklus II, terlihat kemajuan dalam meningkatkan kepercayaan diri anak dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Berikut table pengamatan tiap siklus:

Tabel 2 hasil pengamatan pada siklus I

No.	kriteria	Jumlah siswa
1.	Belum Berkembang (BB)	1
2.	Mulai Berkembang (MB)	1
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	16

Tabel 3 hasil pengamatan pada siklus 2

No.	kriteria	Jumlah siswa
1.	Belum Berkembang (BB)	0
2.	Mulai Berkembang (MB)	1
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	23

Pada table 2 dan 3 menunjukkan perbedaan bahwa terdapat peningkatan, pada siklus I terdapat 1 anak (BB), 1 anak (MB), 7 anak (BSH), dan 16 anak (BSB). Sedangkan pada sikus II terdapat 0 anak (BB), 1 anak (MB), 1 anak (BSH), serta 23 anak (BSB). Berikut hasil rekapitulasi siklus I dan II pada penelitian ini:

No.	Nama	Skor Total Siklus I	Persentase Siklus I	Skor Total Siklus II	Persentase Siklus II
1.	As	8	100%	8	100%
2.	Au	8	100%	8	100%
3.	ca	8	100%	8	100%
4.	ra	8	100%	8	100%
5.	Ar	8	100%	8	100%
6.	Az	8	100%	8	100%
7.	Kl	8	100%	8	100%
8.	Hl	6	75%	8	100%
9.	Zf	8	100%	8	100%
10.	Bm	6	75%	8	100%
11.	Hf	2	25%	4	50%
12.	Nfl	6	75%	8	100%
13.	At	8	100%	8	100%
14.	Df a	6	75%	8	100%
15.	Tg	6	75%	6	75%
16.	Dm	8	100%	8	100%
17.	Ln	8	100%	8	100%
18.	Rn	8	100%	8	100%
19.	Ry	8	100%	8	100%
20.	Df	8	100%	8	100%
21.	Hb	8	100%	8	100%
22.	Nd	4	50%	8	100%
23.	Uy	8	100%	8	100%
24.	Ly	6	75%	8	100%
25.	Sk	6	75%	8	100%
Jumlah		176	-	194	-
Rata-rata		7,04		7,76	

Gambar 4 rekapitulasi Siklus I dan II

Hasil evaluasi penilaian pada siklus I, diperoleh total skor 176 dari skor maksimal 200, nilai tersebut menunjukkan 7,04. Pada siklus II, total skor meningkat menjadi 194 dari skor maksimal 200, dengan rata-rata skor per anak sebesar 7,76. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata skor sebesar 0,72 poin atau setara dengan 9%. Peningkatan ini menunjukkan tindakan pada siklus II mampu memperbaiki hasil belajar

anak pada kedua indikator yang dinilai, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih optimal. Perhitungan dengan rumus persentase:

$$P = \frac{f}{n} x\ 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase hasil observasi

f =Jumlah anak yang mencapai kategori BSH atau BSB

n = Jumlah total anak

Proses mendapatkan nilai persentase diawali dengan mengelompokkan hasil observasi setiap anak ke dalam kategori BB, MB, BSH, atau BSB berdasarkan skor yang diperoleh. Selanjutnya, jumlah anak dalam masing-masing kategori dihitung untuk memperoleh persentase capaian pada tiap kategori perkembangan.

Siklus I: $P\ \frac{17}{25} x\ 100\% = 68\%$

Siklus II: $P\ \frac{23}{25}\ x\ 100\% = 92\%$

Dengan demikian, hasil pada Siklus II telah melebihi batas keberhasilan (>76%) sebagaimana ditentukan dalam penelitian tindakan kelas, yang berarti tindakan perbaikan yang dilakukan dinilai berhasil secara signifikan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital yang interaktif sangat krusial dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini, terutama di TK Arrahman kelompok B. Melalui aktivitas bermain peran yang didukung oleh alat digital seperti Canva, anak-anak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami.

Pada awalnya, beberapa anak menunjukkan sikap malu, tidak aktif atau selalu diam, dan kurang percaya diri saat harus tampil di depan kelas. Namun, setelah penerapan media digital interaktif, perubahan yang signifikan pun terlihat. Anak-anak mulai menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, berani untuk tampil, dan bisa mengekspresikan diri mereka tanpa terlalu bergantung pada bimbingan guru. Pada hasil presentase siklus I mendapatkan skor 68% sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan skor menjadi 92%, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital

memberikan stimulasi visual dan audio yang efektif untuk meningkatkan keberanian dan kemandirian anak.

Media digital juga memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat memahami petunjuk melalui tampilan animasi yang ada di layar, tanpa perlu selalu diarahkan oleh guru. Ini menunjukkan adanya peningkatan inisiatif dan rasa tanggung jawab dalam diri anak.

DAFTAR PUSTAKA

Amelya, A., Fitriani, Y., & Nuroniah, P. (2024). Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun melalui Metode Bermain Peran. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 459–470. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.577

Anggita Isma Juliandini, Taopik Rahman, R. R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas sebagai Stimulus Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, *6*(1), 49–58. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELIYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf

Aryenis, A. (2018). Peningkatan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Restu Ibu. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, *5*(2), 47–60. https://doi.org/10.24036/103726

Bernadi, R. M. A. (2017). Peningkatan kreativitas siswa kelas IV SD melalui pembelajaran tematik integratif dengan pendekatan open-ended. *Jurnal Prima Edukasia*, *5*(1), 91–101. https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.7783

Hastuti, S. (2022). Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Upaya Peningkatan Pengembangan Pembelajaran Mahasiswa PBI UNS. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, *6*(3), 553. https://doi.org/10.20961/jdc.v6i3.68126

Kadar, S. (2018). *Abstrak Kata Kunci : Metode Pembelajaran Inovatif , Metode mathmagic , Media Dakonmatika*. *03*(01), 1–4.

Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *3*(2), 249. https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28264

Maysara, S. R. (2024). *Pengasuhan Digital : Mengembangkan Nilai-nilai Sosial Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Digital*. *01*(02), 114–124.

Nisa', L. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru*

Raudhatul Athfal, *8*(1), 001. https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6283

Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, *1*(1), 92–105. https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35