



PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP TINGKAT *SELF-AWARENESS* ANAK USIA DINI

Virдания Amelinda Untayana, Adriani Rahma Pudyaningtyas, Nurul Kusuma Dewi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: virdaniaau@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Kesadaran diri atau *self-awareness* adalah kemampuan anak untuk mengenali perasaan dan mengetahui alasan merasakan hal tersebut serta pengaruh perilakunya terhadap orang lain. Tujuan penelitian ini untuk mengukur ada atau tidaknya dampak yang ditimbulkan dari penerapan metode *role playing* terhadap tingkat *self-awareness* anak usia 4-5 tahun di TK Kristen Kerten. Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian pre experiment dengan tipe desain one group pre-test post-test design. Subjek penelitian sebanyak 15 anak usia 4-5 tahun. Analisis data dengan menggunakan uji prasyarat analisis dengan uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan tingkat *self-awareness* berkembang dalam kategori rata-rata anak sudah berkembang sesuai harapan ditunjukkan dengan kemampuan anak mampu mengungkapkan emosi diikuti ekspresi tindakan yang sesuai, anak memiliki pengendalian perasaan yang baik, anak mampu menyatakan pendapatnya, anak memiliki sikap gigih dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan pekerjaannya secara mandiri, memahami dan menaati peraturan permainan, anak mampu menunjukkan rasa percaya diri dengan berani tampil di depan kelas, anak memiliki sikap mau berbagi dan menolong teman serta dapat bekerja sama dalam tugas kelompok. Sehingga tingkat *self-awareness* anak dikatakan meningkat.

Kata Kunci: *Tingkat Self-Awareness; Role Playing; Sosial Emosional*

ABSTRACT

This study aimed to determine the level of self-awareness in children aged 4-5 years in TK Kristen Kerten. This research was a quantitative research with pre-experiment research methods with one group pre-test post-test design type. The sample used was 15 children aged 4-5 years in TK Kristen Kerten, the sample was a saturated sample. Data collection techniques used observation and test measurement pre-test and post-test to determine the level of children's self-awareness. The data analysis used was analysis of quantitative descriptive data presenting percentages graph of research result. The level of self-awareness children aged 4-5 years has 9 indicators to measure it. The result showed that role play developed the level of self-awareness children, developing in the average category according to expectations, indicated by the children ability to express emotions followed by appropriate action expressions, has good control of feelings, children is able to express his opinion and completing their work independently, understand and obey the rules of the game, children are able to show self-confidence by having the courage to appear in front of the class, children have an attitude of being willing to share, help friends, and can work together in group assignments.

Keywords: *self-awareness; role playing; social-emotional*

PENDAHULUAN

Kesadaran diri atau *self-awareness* adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, dorongan, nilai, dan dampaknya pada orang lain. Terdapat tiga kemampuan *self-awareness* menurut Goleman (2001) yakni kemampuan untuk dapat mengenali emosi yang dimiliki di dalam diri dan pengaruhnya jika emosi tersebut dikeluarkan, pengakuan diri secara akurat yakni meliputi kemampuan diri serta mengerti kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, serta kemampuan mempercayai diri sendiri dalam bentuknya yakni kepercayaan diri, kesadaran akan memiliki harga diri, dan kemampuan diri.

Brigham (1991) mengemukakan dua jenis *self-awareness*: (1) kesadaran diri pribadi (*private self-awareness*) merupakan fokus pada aspek yang ada dalam diri sendiri seperti mood, persepsi dan perasaan (2) kesadaran diri publik (*public self-awareness*) merupakan kesadaran diri yang diarahkan pada aspek tentang diri yang tampak pada orang lain seperti penampilan dan tindakan sosial. Kesadaran diri atau *self-awareness* menurut Maimunah (2020) yakni wawasan kedalam diri seseorang atau wawasan mengenai alasan-alasan tingkah laku sendiri atau pemahaman diri sendiri (Azzahra, 2023).

Anak yang memiliki kesadaran diri yang baik ditunjukkan dengan anak dapat mengenali perasaan yang dimiliki olehnya dan mengetahui alasan perasaan tersebut dapat muncul serta pengaruh perilaku yang ditunjukkannya terhadap orang lain. Kesadaran diri sangat erat berkaitan dengan pengetahuan tentang diri sendiri yakni ketika seorang anak telah memiliki *self-awareness* yang baik maka anak akan mampu mengendalikan diri terkait dengan pikiran serta perasaan, kepercayaan diri yang dimiliki serta menunjukkan kemandirian (Qisti, 2020). Anak yang menunjukkan telah memiliki aspek sadar akan diri sendiri maka proses menghargai diri sendiri pun akan muncul.

Tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional pada anak usia dini yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini meliputi kesadaran diri, rasa tanggung jawab, dan perilaku prososial. Jika dilihat dari ketiga aspek yang telah disebutkan diatas maka kesadaran diri merupakan aspek pertama dan yang utama yang menjadikannya standar pada tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak berkaitan dalam pembelajaran anak usia dini (Rahimah, 2018).

Pencapaian perkembangan *self-awareness* anak usia 4-5 tahun yang tercantum pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam (Kemdikbud, 2014), yaitu anak dapat untuk menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, mampu untuk mengendalikan perasaan yang berkaitan dengan perasaan negatif, anak dapat untuk menunjukkan rasa percaya diri, anak mampu untuk memahami peraturan dan disiplin, anak dapat untuk memiliki sikap gigih dan bangga terhadap hasil karya sendiri. Berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan tersebut dapat menjadikan sebagai acuan dalam mengukur peningkatan aspek kesadaran diri anak usia 4-5 tahun. Tingkat *self-awareness* anak tersebut perlu dikembangkan karena merupakan dasar dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak di kemudian hari.

Metode pengembangan kemampuan anak dalam meningkatkan *self-awareness* sangat dibutuhkan cara yang efektif dari guru dengan menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan dimengerti oleh anak, salah satunya metode bermain peran atau *role playing*. Metode *role playing* yakni metode pembelajaran dimana anak dapat berperan sebagai tokoh-tokoh atau benda-benda yang ada disekitar anak dengan tujuan yakni untuk menumbuhkan imajinasi dan penghayatan anak untuk kemudian anak dapat menelusuri dunianya dengan meniru tindakan karakter dari orang-orang disekitarnya dengan positif (Fardini, Chairilisyah, & Kurnia, 2018).

Metode pembelajaran *role playing* dilaksanakan dan sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini dikarenakan metode pembelajaran yang menyenangkan dan berbeda dapat menstimulasi anak untuk dapat berfikir secara simbolik. Anak-anak diberikan kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, anak-anak belajar untuk dapat melepaskan dan mengungkapkan emosi dengan positif, mengaplikasikan kemampuan berbahasa, meningkatkan kemampuan keterampilan social dan mengekspresikan diri secara kreatif

(Duha, 2018).

Role play dimainkan menggunakan dan imajinasi, memanfaatkan bahasa dan bertindak layaknya objek, keadaan, juga sektor khusus dimana belum pernah dibuat di dunia nyata (Sannia & Eliza, 2022). Sejalan dengan penelitian Jaggy (2023) menemukan kegiatan bermain peran atau *role playing* menampilkan keterampilan sosio-emosional yang lebih tinggi. Hasil ini memperkuat bukti *role playing* memiliki dampak yang signifikan dan positif pada pemahaman emosional anak-anak dan keterampilan sosial, dan bahwa kualitas bermain peran berhubungan positif dengan usia anak. Anak-anak yang melakukan permainan peran menunjukkan banyak perubahan positif dalam keterampilan sosial dengan teman sebaya, dan mendorong sosial yang positif perilaku.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis *one group pre-test post-test design*. Desain pra eksperimen dengan menggunakan satu kelompok sampel yang di observasi pada tahap *pre-test* kemudian dilanjutkan dengan pemberian *treatment* dan dilakukan *post-test* untuk melihat perbedaan yang nampak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Alasan peneliti menggunakan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat *self-awareness* anak usia 4-5 tahun dikumpulkan dan diamati dengan tes lembar kerja serta unjuk kerja. Hasil *pre-test* dan *post-test* penelitian kemudian diolah dan dianalisis oleh peneliti. Pendekatan kuantitatif dipilih dikarenakan proses analisis data dideskripsikan dengan menguraikan kesimpulan berdasarkan dasar angka yang diperoleh dengan metode statistic.

Sampel penelitian menggunakan sampel jenuh, yaitu sebanyak 15 anak usia 4-5 tahun di TK Kristen Kerten, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Analisis data penelitian ini menggunakan analisis statistic parametrik, dikarenakan data *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh menghasilkan distribusi normal. Terdapat dua jenis tes yaitu uji prasyarat analisis yakni uji normalitas dan homogenitas serta uji hipotesis. Peneliti menyimpulkan indikator penilaian kemampuan *self-awareness* anak usia 4-5 tahun sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Perkembangan *Self-Awareness* Anak Usia 4-5 Tahun

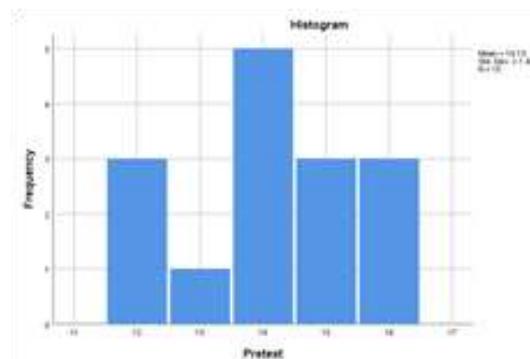
Aspek Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun
Sosial Emosional	1. Menunjukkan sikap mandiri memilih kegiatan
	2. Mampu mengendalikan perasaan
	3. Mampu menunjukkan sikap percaya diri
	4. Mampu memahami aturan dan disiplin
	5. Mampu menunjukkan sikap gigih (tidak mudah menyerah)
	6. Mampu menunjukkan sikap bangga terhadap hasil karya sendiri

Permendikbud, 2014

HASIL DAN PEMBAHASAN

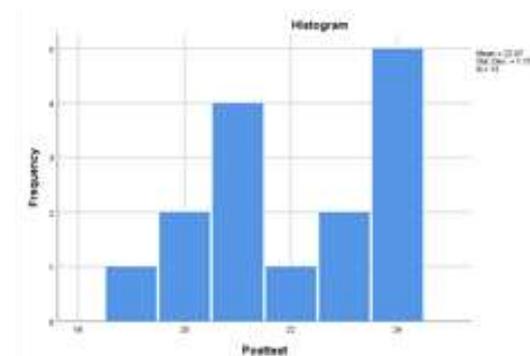
Keadaan awal tingkat *self-awareness* anak sebelum diberikan perlakuan adalah kemampuan anak berada dalam tahap mulai berkembang tetapi belum secara optimal. Pemberian *pretest* untuk mengukur tingkat *self-awareness* anak awal sebelum diberikan

treatment yaitu dengan tes lembar kerja anak menggambar ekspresi senang, sedih, marah, dan takut serta lembar kerja membedakan perilaku buruk dan perilaku baik, kemudian tes unjuk kerja anak secara kelompok yaitu dengan membangun balok. Berdasarkan data diatas keseluruhan jika benar semua memiliki nilai 27 dari 9 item dengan skor tertinggi 3. Nilai *pretest* memperoleh nilai minimum 12 yang merupakan nilai terendah dari 15 anak dan nilai maksimum 19 yang merupakan nilai tertinggi dari 15 anak. *Mean* atau rata-rata dari 15 anak pada pretest adalah 14,13, sehingga jika anak mendapat nilai dibawah rata-rata maka dikategorikan rendah sedangkan anak yang mendapat nilai diatas rata-rata maka dikategorikan nilai tinggi tingkat *self-awareness*nya jika dilihat dari data histogram. Pada hasil pretest sebanyak 9 dari 15 anak memiliki nilai dibawah rata-rata dan dikategorikan tingkat *self-awareness* anak rendah dan berada pada tahap mulai berkembang tetapi belum secara optimal, kemudian 6 dari 15 anak dikategorikan tingkat *self-awareness* anak sedang. Berikut ini adalah data hasil *pre-test* anak atau tingkat *self-awareness* anak sebelum diberikan perlakuan:



Gambar 1. Histogram Tingkat *Self-Awareness* Anak sebelum diberikan Perlakuan

Tingkat *self-awareness* anak setelah diberikan *treatment* mengalami peningkatan. Metode *role playing* yang diterapkan sebagai stimulasi atau *treatment* dapat meningkatkan tingkat *self-awareness* anak, anak mampu mengungkapkan emosi diikuti ekspresi tindakan yang sesuai, anak memiliki pengendalian perasaan yang baik, anak mampu menyatakan pendapatnya, anak memiliki sikap gigih dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan pekerjaannya secara mandiri, memahami dan menaati peraturan permainan, anak dapat untuk menunjukkan kepercayaan diri dengan ditunjukkan melalui anak mau dengan berani tampil di depan teman-temannya, anak memiliki sikap mau berbagi dan menolong teman serta dapat bekerja sama dalam tugas kelompok. Sehingga tingkat *self-awareness* anak dikatakan meningkat. Berikut ini adalah data hasil *pre-test* anak atau tingkat *self-awareness* anak sebelum diberikan perlakuan:



Gambar 2. Histogram Tingkat *Self-Awareness* Anak setelah diberikan Perlakuan

Berdasarkan dari data *posttest* diatas perolehan nilai minimum 16 bahwa setelah diberikan perlakuan nilai terendah dari sampel sebanyak 15 anak mengalami peningkatan dari nilai *pretest* minimum 12 menjadi 16. Nilai maksimum 24 menunjukkan nilai setelah *posttest* atau setelah diberikan perlakuan yang paling tinggi dari sampel sebanyak 15 anak, sebelumnya pada *pretest* diperoleh 19 kemudian meningkat menjadi 24. *Mean* atau nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 22,07 dari sampel sebanyak 15 anak dan simpangan baku atau standar deviasi menjadi 1,751. Ditunjukkan pada data histogram sebanyak 8 dari 15 anak dikategorikan tingkat *self-awareness* anak sedang dan 7 dari 15 anak dikategorikan tingkat *self-awareness* anak tinggi. Jika semakin banyak nilai yang mendekati rata-rata maka sebaran data semakin baik yakni semakin tinggi nilai anak setelah diberikan *treatment*.

Berdasarkan hasil penerapan *role play*, anak menunjukkan setiap perilaku yang memiliki dampak positif bagi tingkat *self-awareness* yang dimilikinya. *Role playing* anak dengan anak memilih secara mandiri peran yang ingin dimainkan, anak dapat berperan sesuai dengan watak dan karakter pada tokoh tertentu, anak berinteraksi dengan teman, anak bekerjasama dalam pelaksanaan bermain peran, anak mengungkapkan perasaan melalui tokoh atau peran yang dimainkan, anak belajar mengerti perasaan yang dimiliki oleh tokoh tersebut, disebutkan bahwa anak mampu mengembangkan keterampilan mengelola emosi dan perilaku yang berkaitan dengan kemampuan sosial emosional. *Role play* mendorong anak untuk dapat belajar mengenal dan memahami diri mereka sendiri, mengenal serta memahami orang lain serta beradaptasi dengan lingkungannya karena anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan berkomunikasi (Fardini, Chairilisyah, & Kurnia, 2018).

Metode pembelajaran *role playing* diberikan kepada anak mampu menstimulus anak untuk dapat meningkatkan kemampuan *self-awareness* dalam dirinya. Ditunjukkan dengan anak mampu mengatasi permasalahan yang ada dari dalam dirinya atau *problem solving*, mengenal diri sendiri dan konsekuensi perilakunya yang berkaitan dengan orang lain. Kemampuan *self-awareness* anak tersebut masuk dalam aspek sosial emosional anak. Aspek sosial emosional mendorong anak belajar untuk mengenal diri, mengontrol diri, memegang kendali penuh atas dirinya, memiliki sikap gigih, mandiri dan memiliki percaya diri serta kemampuan untuk bersosial yang baik. Anak dibentuk menjadi pribadi yang dapat memahami diri, memahami situasi sosial, memahami orang lain agar saat dewasa anak dapat mudah untuk merefleksikan diri, menggali pengalaman serta memiliki pengendalian emosi yang baik (Nur'afifah, 2020).

Kecakapan sosial pada anak adalah merupakan kemampuan yang dimiliki anak yang dapat mengungkapkan perasaannya sehingga diketahui kemampuan emosi memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan sosial anak. Ketika anak dapat memiliki kemampuan *self-awareness* anak dapat mengendalikan diri dan mudah menunjukkan empati, anak lebih mudah bersosialisasi. Stimulus yang diberikan untuk anak dapat mencapai tahap perkembangan tersebut membutuhkan kesabaran dan ketekunan, karena anak usia dini berada pada masa sikap egosentris sehingga memerlukan stimulasi secara konsisten.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan metode pembelajaran *role play* dapat meningkatkan *self-awareness* anak. Melalui *role playing* membuat suasana belajar menjadi berbeda dan menyenangkan, hal tersebut dibuktikan saat anak-anak merasa antusias dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Berikut beberapa hal yang melandasi bahwa penerapan metode *role play* memiliki pengaruh terhadap kemampuan *self-awareness* anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

Pertama, penerapan metode *role play* adalah berperan dengan cara mendramatisasikan bagaimana bertingkah laku orang-orang tertentu, berperan sebagai

tokoh dalam suatu drama yang melibatkan emosional serta kemampuan anak dalam penghayatan pada peran yang dimainkan serta mengenali hubungan antar manusia dengan cara memeragakannya. Menurut Brown et al., (2016) ditemukan bahwa *role playing* dapat menstimulus kemampuan pada aspek sosial dan emosional anak seperti pemahaman emosi atau pemahaman kondisi mental orang lain dan pemahaman situasi sosial yang berkaitan dengan kemampuan *self-awareness*.

Role playing meningkatkan kemampuan anak untuk mengungkapkan perasaannya. penerapan *role playing* berperan penting untuk mendorong dan memberikan kesempatan anak untuk mengenal emosi yang dimilikinya dan kemampuan sosialnya. Bermain peran meningkatkan kemampuan *self-awareness* anak karena menurut Jaggy (2023) bermain peran merupakan kesempatan anak untuk dapat bereksperimen dengan perilaku sosial dan interaksi sosial, anak mencoba banyak hal dan mengungkapkan perasaannya. Pada *role play*, anak dilatih mengerti bahwa tidak semua perasaan dan perilaku dapat diterima oleh orang lain, anak harus memahami dirinya terlebih dahulu kemudian menunjukkan sikap positif untuk dapat bersosialisasi dengan orang lain.

Kedua, anak menunjukkan antusias dalam pembelajaran metode *role play* karena dapat berperan dan memakai kostum sesuai perannya. Ketika bermain peran anak-anak bersemangat saat diberikan kesempatan memilih peran yang diinginkannya. Maka *role playing* dapat menstimulus kemampuan anak dalam menentukan pilihan, anak dapat menyatakan pendapat mengenai apa yang disukai dan yang tidak disukai. Hal ini senada dengan Jamilah (2019) bahwa dalam bermain yakni bersifat sertamerta dan sukarela karena anak memilih sendiri apa yang diinginkannya menjadikannya tidak ada unsur keterpaksaan untuk anak memilih sesuatu melainkan bebas untuk dipilih oleh anak karena melibatkan peran keikutsertaan anak secara aktif.

Role play mengajarkan anak untuk memiliki sikap gigih dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan tugasnya. Ketika bermain peran mendorong anak untuk aktif dan berbicara, maka melalui bermain peran dapat menstimulasi anak untuk aktif dan menumbuhkan kegigihan dan sikap optimis dalam mengerjakan segala tugasnya hingga tuntas. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil *pretest* atau sebelum diberikan perlakuan anak seringkali berkata aku tidak bisa dan tidak mau mengerjakan pekerjaannya hingga selesai, namun setelah perlakuan terjadi peningkatan anak mau menyelesaikan tugasnya. Dalam *role play* mendorong anak untuk bersikap aktif dan berperan sesuai tokoh cerita dari awal hingga akhir sampai selesai.

Anak belajar memahami peraturan bermain yang disampaikan oleh guru. Pelaksanaan *role play* diperhatikan pada aturan bermainnya, maka terlebih dahulu guru menjelaskan aturan bermain. Pada kegiatan awal anak-anak belum dapat memahami dan menaati peraturan permainan, anak masih rebut dan mengambil alat main sebelum dipersilahkan. Namun, setelah diberikan perlakuan selanjutnya anak tidak lagi rebut tetapi memperhatikan dan memahami penjelasan guru dan antusias terhadap peran yang anak mereka mainkan.

Ketiga, lebih mengesankan anak dikarenakan anak dapat berperan langsung bermain peran sebagai suatu tokoh dalam drama, menumbuhkan kepercayaan diri (Sannia, 2022). Hal ini dibuktikan saat anak masih tampak malu-malu saat dipersilahkan ke depan untuk bercerita, setelah diberikan perlakuan selanjutnya anak tampak bersemangat dan berlomba-lomba untuk tampil didepan terlebih dahulu. Anak-anak tidak merasa malu-malu ketika dipersilahkan untuk menceritakan kembali peran yang dimainkan.

Keempat, *role play* mengajarkan anak untuk memiliki sikap mau berbagi dengan teman dan mau menolong teman. Menurut Asriani (2022) kegiatan *role play*

adalah ketika anak berperan menjadi tokoh serta karakter tertentu anak melakukan interaksi berhubungan dengan orang lain dalam cerita pura-pura, melalui bermain peran egosentris anak mulai belajar untuk berbagi dan membantu orang lain dan menumbuhkan empati, simpati. Pada *role play* terdapat alat main yang jumlahnya terbatas dan anak-anak harus bergantian untuk memainkannya, hal ini mengajarkan anak untuk memiliki sikap sabar menunggu giliran, mau bergantian dan berbagi serta menolong teman bila ada teman yang terlihat kesulitan mengerjakan suatu hal.

Kelima, *role play* menstimulasi kemampuan bekerja sama. perkembangan sosial emosional anak khususnya kemampuan *self-awareness* pada anak memberikan efek positif bagi anak untuk menuju jenjang pendidikan berikutnya. Dalam *self-awareness* salah satunya terdapat kemampuan bekerja sama, dalam kegiatan *role playing* anak bermain peran bersama teman-temannya. Pada *role playing* anak belajar melakukan kegiatan bersama atau bergiliran dengan temannya, anak tidak mengerjakan sendiri dan belajar bergaul, berinteraksi serta berkomunikasi dengan temannya. Pada *role play* anak dilatih untuk dapat memahami, mengingat dan kemudian anak akan terbiasa untuk berpikir kreatif, berkreasi, berinisiatif dan menuntun anak untuk bekerja sama dalam kelompok (Duha, 2018).

Dampak dari penerapan *role playing* yang diberikan dalam penelitian ini adalah merupakan penelitian untuk meningkatkan kemampuan *self-awareness* anak usia 4-5 tahun. Kemampuan *self-awareness* perlu diperhatikan karena menjadi bagian dari pendidikan karakter yang harus dikembangkan. Kemampuan *self-awareness* dapat meningkat dan berkembang dengan baik serta berpengaruh terhadap aspek perkembangan lainnya.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian ini terhadap tingkat *self-awareness* anak usia 4-5 tahun di TK Kristen Kerten adalah dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap tingkat *self-awareness* anak usia 4-5 tahun di TK Kristen Kerten. Temuan penelitian menunjukkan kemampuan *self-awareness* dapat distimulasi melalui penerapan metode *role playing*. Hal tersebut tampak dari peningkatan rata-rata *posttest* sebesar 22,07 dari rata-rata *pretest* sebesar 14,13. Adapun beberapa saran sebagai sumbangan pemikiran yang bisa dipertimbangkan, yakni: (1) sekolah diharapkan dapat menerapkan metode *role play* dalam pembelajaran, agar terdapat inovasi dan variasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan *self-awareness* anak, (2) guru diharapkan mampu menerapkan pembelajaran yang variatif salah satunya metode *role play* yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengembangkan kemampuan *self-awareness* anak. Hal tersebut dilakukan karena hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang diberikan dari penerapan metode *role play* terhadap tingkat *self-awareness* anak, (3) peneliti selanjutnya diharapkan untuk menggunakan lebih banyak sumber dan menambah luas populasi, sampel, tempat, dan waktu penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Asriani, A. (2022). *Penggunaan Metode Role Playing Dalam Menstimulasi Kemampuan Berbicara Anak Di Raudhatu Atfal UMDI Ujung Baru Kec. Soreang. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Pare-pare* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).

Azzahra, M. F. A. (2023). *Efektivitas Permainan Sirkuit Mitigasi Bencana Gempa*

Bumi Untuk Meningkatkan Self Awareness Di Tk Al-Washliyah Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 4(1), 1–13.

Brigham, J.G. (1991). *Social Psychology (2nd ed)*. New York: Harper Collins Publishing Inc.

Brown, M. M., Thibodeau, R. B., Pierucci, J. M., & Gilpin, A. T. (2016). Supporting the development of empathy : The role of theory of mind and fantasy orientation. *Wiley Online Library*, 26(4), 1–14.

Charlesworth, R. (2011). *Understanding Child Development*. USA: Wadsworth

Duha, Refisi. (2018). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode “Role Playing” di Kelompok Bermain Fransiskus Xaverius 78 Salatiga. *Jurnal Satya Wacana*, Vol. 34, No. 1, Juni 2018: 77-78

Fardini, I., Chairilisyah, D., & Kurnia, R. (2018). The effect of the role playing methods towards the level of self awareness in children aged 4-5 year in tk islam fatimah sub district tampan of pekanbaru city. *In Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau (vol. 5)*.

Goleman, Daniel. (2001). *Emotional Intellegence: Why it can matter than IQ*

Jaggy, A. K., Kalkusch, I., Bossi, C. B., Weiss, B., Sticca, F., & Perren, S. (2023). The impact of social pretend play on preschoolers’ social development: Results of an experimental study. *Early Childhood Research Quarterly*, 64, 13–25. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.012>

Jamilah, S. (2019). Pengembangan sosial-emosional anak melalui metode role playing (bermain peran) di kelompok B anak usia dini. *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 83-101.

Maimunah, Fitri. (2020). *Peningkatan Self Awareness Anak Usia Dini Tentang Siaga Bencana Gunung Api Melalui Outbound Petualangan Bara Di Tk Pertiwi Lencoh Kabupaten Boyolali*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Semarang). <https://lib.unnes.ac.id/40863/1/1601415063.pdf>

Nur'afifah, N. S. (2020). *PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Qisti, S. N. (2020). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kesadaran Diri Anak Usia Dini. *LPPM Universitas Pendidikan Indonesia*

Rahimah, F. Y., & Izzaty, R. E. (2018). Developing Picture Story Book Media for Building the Self-Awareness of Early Childhood Children. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 219.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.102>

Sannia, A., & Eliza, D. (2022). Pengaruh Macro Role Play terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun di Taman kanak Kanak Pembina 01 Linggo Sari Baganti
The Effect of The Macro Role Playing Method on Children'S Self Confident at Pembina 01 Linggo Sari Baganti Kindergarten. *Jurnal Ilmiah PESONA Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2).
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/index>