

Penguatan Kepercayaan Diri Siswa Kelas I melalui Permainan 'Kukenali Dirimu' dalam Pembelajaran PPKn

Strengthening First-Grade Students' Self-Confidence through the 'Kukenali Dirimu' Game in Civics Learning

Matlimin¹, Nur Fathonah¹, Ika Sari Nuridah²

¹Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Surabaya, Indonesia; ²SDN Kebraon II Surabaya, Surabaya, Indonesia

ABSTRAK

Kepercayaan diri pada kelas awal berperan penting dalam keberanian siswa berbicara, menyampaikan pendapat, dan membangun relasi sosial selama pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan mendeskripsikan penerapan permainan 'Kukenali Dirimu' pada materi PPKn 'Ayo Memperkenalkan Diri dengan Sopan' serta perubahan indikator perilaku percaya diri siswa kelas I SDN Kebraon II Surabaya. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa; pada kondisi awal 16 siswa (64%) menunjukkan keraguan diri, enggan menyampaikan pendapat, atau malu berinteraksi. Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Data utama diperoleh dari lembar keterlaksanaan pembelajaran, rubrik performa lisan, pengamatan dua observer, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan capaian antarsiklus. Hasil menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 84% pada Siklus I menjadi 89% pada Siklus II. Capaian performa memperkenalkan diri meningkat dari 54% menjadi 75%, disertai perubahan yang teramati pada kelantangan suara, ekspresi, dan keberanian tampil. Temuan menunjukkan bahwa permainan terarah dapat menyediakan ruang latihan sosial yang aman bagi siswa kelas awal. Namun, hasil ini merepresentasikan perubahan perilaku percaya diri dalam konteks pembelajaran dan tidak dimaksudkan sebagai diagnosis psikologis konsep diri.

KATA KUNCI: Kepercayaan diri; pembelajaran berbasis permainan; PPKn; komunikasi lisan

ABSTRACT

Self-confidence in the early grades is important for students' willingness to speak, express opinions, and participate socially during classroom learning. This classroom action research describes the use of the 'Kukenali Dirimu' game in the Civics unit 'Introducing Yourself Politely' and examines changes in observable self-confidence indicators among first-grade students at SDN Kebraon II Surabaya. The participants were 25 students; at baseline, 16 students (64%) showed hesitation, reluctance to express opinions, or shyness in social interaction. The intervention was conducted in two cycles following planning, action, observation, and reflection. Data were drawn from lesson-implementation observation sheets, an oral-performance rubric, observations by two observers, and documentation, and were analyzed descriptively through cross-cycle comparison. Lesson implementation increased from 84% in Cycle I to 89% in Cycle II. Self-introduction performance increased from 54% to 75%, accompanied by observable improvements in voice projection, expression, and willingness to perform. These findings indicate that structured play can provide a relatively safe and engaging context for early-grade students to practise social communication. The results should be interpreted as classroom-based behavioral improvement rather than as a psychological diagnosis of students' global self-concept.

KEYWORDS: Self-confidence; play-based learning; civics education; oral communication

ARTICLE HISTORY

Received: February 2023

Revised: February 2023

Accepted: March 2023

Published: April 2023

CORRESPONDING AUTHOR

Matlimin

Email: gusliemin@gmail.com

Universitas PGRI Adi Buana
Surabaya

CITATION:

Matlimin, M., Fathonah, N., & Nuridah, I. S. (2023). Penguatan Kepercayaan Diri Siswa Kelas I melalui Permainan 'Kukenali Dirimu' dalam Pembelajaran PPKn. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 38–44. <https://doi.org/10.33487/mgr.v4i1.445>

COPYRIGHT:

This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License \(CC BY-SA\)](#).



PENDAHULUAN

Pada kelas awal sekolah dasar, keberanian untuk berbicara, memperkenalkan diri, menyampaikan pendapat, dan berinteraksi dengan teman merupakan bagian penting dari pengalaman belajar.

Kemampuan tersebut tidak hanya berkaitan dengan komunikasi lisan, tetapi juga dengan cara anak memandang kompetensi dirinya ketika berada dalam lingkungan sosial. Konsep diri pada anak usia dini bersifat berkembang dan semakin terdiferensiasi seiring bertambahnya usia; penilaian diri juga dipengaruhi pengalaman, umpan balik orang dewasa, dan konteks sosial tempat anak berpartisipasi (Marsh et al., 1998). Karena itu, keraguan untuk tampil pada siswa kelas I lebih tepat dibaca sebagai sinyal kebutuhan dukungan pedagogis daripada sebagai label tetap terhadap pribadi anak.

Dalam konteks sekolah dasar, kepercayaan diri tampak melalui keberanian mengambil bagian dalam kegiatan, berbicara dengan suara yang dapat didengar, mengekspresikan gagasan, dan bersedia mencoba meskipun belum sempurna. Pritama (2015) menunjukkan bahwa guru dapat mendukung kepercayaan diri siswa melalui motivasi, apresiasi, komunikasi aktif, dan pemberian tanggung jawab. Mulya dan Lengkana (2020) juga menemukan keterkaitan antara kepercayaan diri, motivasi belajar, dan capaian belajar pada siswa sekolah dasar. Temuan tersebut menegaskan bahwa ruang kelas perlu memberi pengalaman yang membuat anak merasa aman untuk mencoba dan memperoleh penguatan yang proporsional.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu medium nyata bagi perkembangan kepercayaan diri. Pembelajaran berbicara di sekolah dasar idealnya tidak berhenti pada penjelasan teori, tetapi memberi kesempatan praktik yang berulang dan kontekstual (Tambunan, 2018). Penelitian tindakan kelas oleh Beta (2019) menunjukkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan keterampilan berbicara, sedangkan Suhaylide (2020) menegaskan potensi bermain peran dalam membantu siswa menghadapi kendala seperti kurang percaya diri, takut salah, dan kesulitan tampil di depan orang lain. Dengan demikian, kegiatan memperkenalkan diri dapat dirancang sebagai pengalaman komunikasi yang sederhana tetapi bermakna bagi siswa kelas awal.

Pembelajaran berbasis permainan relevan dengan karakteristik perkembangan anak karena menggabungkan keterlibatan aktif, rasa aman, pilihan, dan interaksi sosial. Weisberg et al. (2016) menjelaskan *guided play* sebagai pengalaman bermain yang tetap memberi ruang agensi anak tetapi memiliki tujuan belajar dan *scaffolding* dari orang dewasa. Pyle dan Danniels (2017) menempatkan peran guru pada sebuah kontinum antara permainan bebas dan aktivitas yang lebih terarah, sedangkan kajian Pyle et al. (2017) menunjukkan bahwa permainan dapat mendukung tujuan perkembangan maupun akademik ketika desain dan peran guru jelas. Bukti yang lebih mutakhir juga menunjukkan bahwa manfaat *guided play* bergantung pada tujuan, kualitas bimbingan, dan jenis hasil belajar yang diharapkan, sehingga permainan tidak dapat diperlakukan sebagai strategi yang otomatis efektif untuk semua tujuan (Skene et al., 2022).

Pada pembelajaran PPKn kelas I di SDN Kebraon II Surabaya, pengamatan awal terhadap 25 siswa menunjukkan bahwa 16 siswa tampak ragu berbicara, enggan menyampaikan pendapat, dan malu bersosialisasi. Kondisi tersebut muncul pada materi yang justru menuntut keterlibatan interpersonal, yaitu Unit 3 'Ayo Memperkenalkan Diri dengan Sopan'. Situasi ini menunjukkan adanya jarak antara tujuan pembelajaran dan kesiapan perilaku sebagian siswa untuk berpartisipasi. Pendekatan yang terlalu menekan performa berpotensi memperbesar keraguan, sedangkan pembelajaran yang bersifat bermain dapat mengubah kegiatan tampil menjadi pengalaman yang lebih ringan dan dapat diulang.

Penelitian ini menggunakan permainan 'Kukenali Dirimu' sebagai konteks latihan memperkenalkan diri dalam pembelajaran PPKn. Kebaruan praktis penelitian terletak pada pengintegrasian kegiatan perkenalan diri, komunikasi sopan, dan latihan keberanian tampil melalui siklus reflektif di kelas I. Penelitian bertujuan mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan permainan tersebut dan menganalisis perubahan indikator perilaku percaya diri siswa dari Siklus I ke Siklus II. Istilah konsep diri rendah yang digunakan dalam konteks penelitian dipahami secara operasional melalui perilaku yang teramati, bukan sebagai diagnosis psikologis menyeluruh terhadap konsep diri siswa.

METODE

Desain dan Konteks Penelitian

Penelitian menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Setiap siklus mengikuti rangkaian perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pola siklus tersebut sejalan dengan karakter penelitian tindakan yang menempatkan perbaikan praktik sebagai proses berulang berdasarkan bukti kelas dan refleksi pelaksana (Kemmis et al., 2014). Penelitian dilaksanakan pada

pembelajaran PPKn kelas I SDN Kebraon II Surabaya dengan materi Unit 3 'Ayo Memperkenalkan Diri dengan Sopan'.

Subjek dan Kondisi Awal

Subjek penelitian terdiri atas 25 siswa kelas I. Pada pengamatan awal, 16 siswa atau 64% menunjukkan indikator keraguan diri dalam situasi pembelajaran, antara lain enggan menyampaikan pendapat, malu bersosialisasi, dan kurang berani berkomunikasi. Data kondisi awal digunakan untuk menetapkan fokus tindakan, yaitu memberikan pengalaman berbicara yang lebih terstruktur, aman, dan sesuai karakteristik usia siswa.

Tindakan Pembelajaran

Tindakan berupa permainan 'Kukenali Dirimu' yang ditempatkan dalam kegiatan memperkenalkan diri secara sopan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Pada tahap perencanaan disiapkan modul ajar atau RPP, lembar keterlaksanaan pembelajaran, rubrik performa lisan, angket, dan dokumentasi. Pada tahap tindakan, siswa memperoleh kesempatan memperkenalkan diri dalam suasana bermain; guru atau peneliti memfasilitasi keberanian tampil, ekspresi, dan kelantangan suara. Refleksi Siklus I digunakan untuk memperbaiki pengelolaan waktu, daya tarik kegiatan, dan penegasan simpulan pembelajaran pada Siklus II.

Pengumpulan dan Analisis Data

Data utama diperoleh melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran dan rubrik performa memperkenalkan diri yang dinilai oleh dua observer. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat catatan proses pembelajaran. Analisis dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan persentase keterlaksanaan pembelajaran dan capaian performa lisan antara Siklus I dan Siklus II. Perubahan dilaporkan dalam persentase dan selisih poin persentase. Tidak dilakukan uji signifikansi statistik karena desain penelitian berfokus pada perbaikan praktik kelas, bukan pengujian efek kausal antar kelompok.

Pertimbangan Etis dan Batas Interpretasi

Pelaporan menggunakan data agregat dan tidak menampilkan identitas individual siswa. Rubrik yang digunakan merekam performa lisan dan perilaku yang tampak selama kegiatan. Oleh karena itu, skor hasil tindakan ditafsirkan sebagai indikator kepercayaan diri dalam konteks pembelajaran, bukan sebagai pengukuran psikologis komprehensif terhadap konsep diri anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi Awal dan Keterlaksanaan Pembelajaran

Kondisi awal menunjukkan bahwa 16 dari 25 siswa (64%) memerlukan dukungan lebih untuk berani berbicara, menyampaikan pendapat, dan berinteraksi. Setelah permainan diterapkan, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 84% pada Siklus I dan meningkat menjadi 89% pada Siklus II. Pada Siklus I, skor pengamatan tahap awal, inti, dan penutup masing-masing sebesar 65%, 98%, dan 100%. Pada Siklus II, tahap awal meningkat menjadi 80%, tahap inti menjadi 87%, dan tahap penutup tetap 100%.

Refleksi Siklus I mengidentifikasi tiga kebutuhan perbaikan: pengelolaan waktu perlu lebih efisien, metode perlu dipertahankan dalam bentuk yang menarik agar siswa tidak mudah bosan, dan pembelajaran perlu ditutup dengan simpulan yang membantu siswa mengingat pengalaman belajar. Pelaksanaan juga bertepatan dengan kegiatan Ramadan dan rekapitulasi penilaian akhir, sehingga kondisi kelas tidak selalu ideal. Pada Siklus II, perbaikan terlihat terutama pada tahap awal pembelajaran. Penurunan skor tahap inti dari 98% menjadi 87% menunjukkan bahwa kualitas implementasi tidak selalu bergerak linear dan dipengaruhi dinamika kelas serta agenda sekolah.

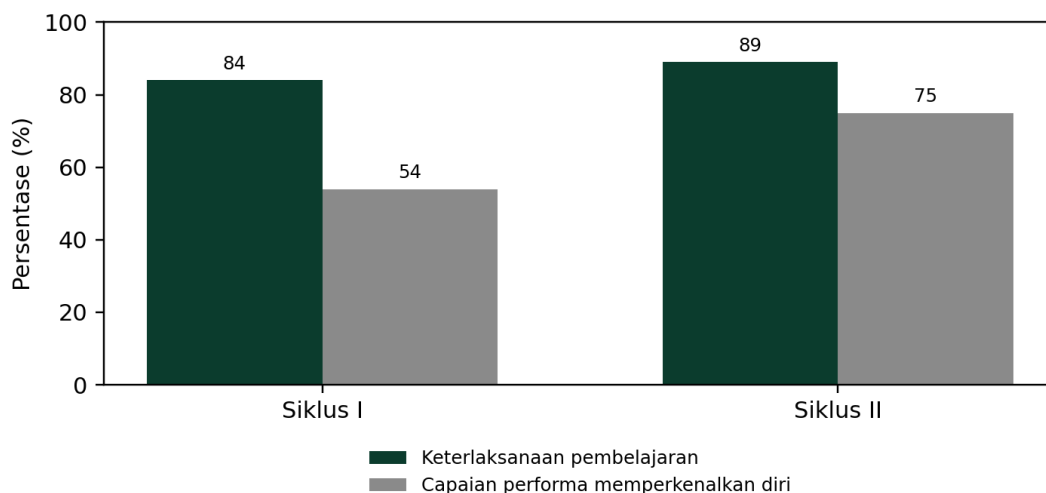
Tabel 1. Ringkasan perubahan antarsiklus

Tahap	Kondisi/indikator	Siklus I	Siklus II	Perubahan utama
Kondisi awal	Siswa yang menunjukkan keraguan diri	16/25 siswa (64%)	-	Menjadi dasar fokus tindakan pada keberanian berbicara dan interaksi.

Tahap	Kondisi/indikator	Siklus I	Siklus II	Perubahan utama
Keterlaksanaan	Skor agregat pembelajaran	84%	89%	+5 poin persentase.
Tahap awal	Keterlaksanaan kegiatan awal	65%	80%	+15 poin persentase; pembukaan lebih terarah.
Tahap inti	Keterlaksanaan kegiatan inti	98%	87%	-11 poin persentase; dipengaruhi dinamika kelas dan agenda sekolah.
Tahap penutup	Keterlaksanaan kegiatan penutup	100%	100%	Konsisten pada kedua siklus.
Performa lisan	Capaian memperkenalkan diri	54%	75%	+21 poin persentase; suara dan ekspresi lebih kuat.

Perubahan Performa Memperkenalkan Diri

Capaian performa memperkenalkan diri meningkat dari 54% pada Siklus I menjadi 75% pada Siklus II atau bertambah 21 poin persentase. Pengamatan mencatat bahwa pada Siklus II siswa mulai menampilkan ekspresi yang lebih jelas dan menggunakan suara yang lebih lantang ketika tampil. Perubahan tersebut merupakan indikator penting karena tujuan tindakan tidak hanya membuat siswa menyelesaikan tugas, tetapi membantu mereka berani hadir, berbicara, dan mengekspresikan diri di hadapan orang lain.



Gambar 1. Perubahan keterlaksanaan pembelajaran dan capaian performa memperkenalkan diri

PEMBAHASAN

Permainan sebagai Ruang Aman untuk Berlatih Tampil

Peningkatan capaian performa lisan menunjukkan bahwa suasana bermain dapat membantu sebagian siswa mengurangi hambatan ketika harus tampil. Permainan mengubah tugas memperkenalkan diri dari aktivitas evaluatif menjadi pengalaman sosial yang lebih ringan. Temuan ini sejalan dengan konsep guided play yang menggabungkan tujuan belajar dengan keterlibatan aktif dan scaffolding dari orang dewasa (Weisberg et al., 2016). Pada usia awal sekolah dasar, pengalaman bermain juga dapat mendukung bahasa, keterampilan sosial-emosional, dan regulasi diri ketika interaksi tetap terarah dan responsif (Yogman et al., 2018).

Temuan penelitian perlu dibaca secara proporsional. Skene et al. (2022) menunjukkan bahwa dampak guided play bervariasi menurut domain dan desain intervensi; karena itu, permainan bukan penyebab tunggal perubahan. Dalam penelitian ini, kemungkinan kontribusi datang dari kombinasi kesempatan tampil berulang, dukungan guru, struktur kegiatan, dan suasana yang lebih

menyenangkan. Dengan demikian, kualitas mediasi guru sama pentingnya dengan format permainan itu sendiri.

Hubungan Kepercayaan Diri dan Praktik Komunikasi

Kenaikan capaian dari 54% menjadi 75% konsisten dengan prinsip bahwa keterampilan berbicara berkembang melalui praktik. Tambunan (2018) menekankan bahwa pembelajaran berbicara perlu memberi ruang latihan nyata, sedangkan Beta (2019) menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara melalui bermain peran dalam penelitian tindakan kelas. Suhaylide (2020) juga mengidentifikasi rasa kurang percaya diri dan takut salah sebagai hambatan yang dapat direspons melalui pengalaman bermain peran. Pada konteks penelitian ini, memperkenalkan diri menjadi latihan mikro yang memungkinkan siswa berlatih menyusun ujaran, menggunakan suara yang jelas, dan menunjukkan ekspresi secara bertahap.

Peran guru tetap menentukan. Pritama (2015) menemukan bahwa motivasi, apresiasi, komunikasi aktif, dan pemberian tanggung jawab dapat digunakan untuk membantu siswa yang kurang percaya diri. Hal ini relevan dengan hasil penelitian karena perubahan perilaku siswa tidak hanya terkait dengan 'permainan' sebagai teknik, tetapi juga dengan iklim interaksi yang memberi kesempatan mencoba tanpa mempermalukan anak. Pendekatan semacam ini selaras dengan temuan penelitian sosial-emosional yang menunjukkan bahwa praktik sekolah yang sistematis dapat memperkuat keterampilan sosial, sikap, dan perilaku siswa (Durlak et al., 2011).

Relevansi bagi Pembelajaran PPKn Kelas Awal

Materi memperkenalkan diri dengan sopan memiliki dimensi kewargaan yang dekat dengan kehidupan anak. Siswa belajar mengenali identitas dirinya, menyapa orang lain, mendengarkan, dan berpartisipasi secara santun. Karena itu, kepercayaan diri dalam konteks ini bukan sekadar keberanian tampil, tetapi prasyarat untuk ikut serta dalam interaksi kelas yang menghargai diri dan orang lain. Permainan 'Kukenali Dirimu' memberi ruang untuk menjembatani tujuan PPKn dengan kebutuhan perkembangan sosial siswa kelas I.

Pyle dan Danniels (2017) mengingatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memerlukan keseimbangan antara kebebasan anak dan tujuan pembelajaran. Dalam praktik, guru dapat menjaga keseimbangan tersebut dengan memberi contoh perkenalan, menyediakan giliran yang adil, memberi pilihan tingkat kesulitan, dan memberikan umpan balik pada keberanian serta kesantunan komunikasi, bukan hanya pada ketepatan jawaban. Pendekatan ini membantu permainan tetap menyenangkan tanpa kehilangan arah pedagogis.

Refleksi Implementasi dan Keterbatasan Penelitian

Perubahan skor keterlaksanaan dari 84% menjadi 89% menunjukkan adanya perbaikan proses, tetapi data per tahap juga memperlihatkan penurunan pada kegiatan inti. Temuan ini penting karena penelitian tindakan kelas berlangsung dalam kondisi sekolah yang nyata. Agenda Ramadan, rekapitulasi penilaian, dan perubahan pengajar pada sebagian pertemuan memengaruhi konsistensi pelaksanaan. Penelitian tindakan justru bernilai ketika faktor kontekstual tersebut dibaca sebagai dasar refleksi dan penyesuaian, bukan diabaikan (Kemmis et al., 2014; Chairunnisa et al., 2020).

Penelitian memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya melibatkan satu kelas dengan 25 siswa tanpa kelompok pembandingan. Kedua, validitas dan reliabilitas rubrik performa tidak dilaporkan sehingga hasil lebih tepat dibaca sebagai indikator perubahan perilaku yang teramati. Ketiga, dokumentasi skor individual antarsiklus tidak lengkap; oleh sebab itu, analisis menitikberatkan pada persentase agregat yang dilaporkan. Keempat, indikator yang diamati terutama berkaitan dengan keberanian tampil, kelantangan suara, ekspresi, dan interaksi, sehingga tidak cukup untuk menyimpulkan perubahan konsep diri global yang bersifat multidimensional (Marsh et al., 1998). Penelitian berikutnya dapat menggunakan instrumen kepercayaan diri atau konsep diri yang sesuai usia, observasi berulang, dan tindak lanjut untuk melihat keberlanjutan perubahan.

KESIMPULAN

Permainan 'Kukenali Dirimu' dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran PPKn kelas I untuk menyediakan latihan memperkenalkan diri yang lebih aman, aktif, dan menyenangkan. Keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 84% pada Siklus I menjadi 89% pada Siklus II, sedangkan capaian performa memperkenalkan diri meningkat dari 54% menjadi 75%. Perubahan tersebut disertai tanda

perilaku yang lebih positif, terutama kelantangan suara, ekspresi, dan keberanian tampil. Hasil ini menunjukkan adanya penguatan kepercayaan diri dalam konteks aktivitas pembelajaran yang diamati.

Bagi guru kelas awal, permainan terarah dapat dipadukan dengan contoh yang jelas, giliran yang adil, apresiasi yang wajar, dan refleksi singkat agar siswa merasa aman untuk mencoba. Temuan penelitian tidak dimaksudkan sebagai bukti diagnosis atau perubahan konsep diri global; diperlukan penelitian lanjutan dengan instrumen psikometrik yang sesuai usia, data individual yang lengkap, dan pengamatan berkelanjutan untuk memperkuat kesimpulan mengenai perkembangan kepercayaan diri siswa.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, SDN Kebraon II Surabaya, dosen pembimbing, guru pamong, dan seluruh pihak yang mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan penelitian.

CONFLICT OF INTEREST

Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan dalam publikasi artikel ini.

GENERATIVE AI DISCLOSURE

-

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Beta, P. (2019). Peningkatan keterampilan berbicara melalui metode bermain peran. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2(2), 48-52. <https://doi.org/10.30605/cjpe.2.2.2019.118>
- [2] Bubikova-Moan, J., Hjetland, H. N., & Wollscheid, S. (2019). ECE teachers' views on play-based learning: A systematic review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 27(6), 776-800. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2019.1678717>
- [3] Chairunnisa, C., Istaryatiningtias, I., & El Khuluqo, I. (2020). Pemberdayaan guru melalui pelatihan penelitian tindakan kelas. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 3(1), 22-30. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i1.5180>
- [4] Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. *Child Development*, 82(1), 405-432. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>
- [5] Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- [6] Marsh, H. W., Craven, R., & Debus, R. (1998). Structure, stability, and development of young children's self-concepts: A multicohort-multioccasion study. *Child Development*, 69(4), 1030-1053. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1998.tb06159.x>
- [7] Mulya, G., & Lengkana, A. S. (2020). Pengaruh kepercayaan diri, motivasi belajar terhadap prestasi belajar pendidikan jasmani. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 12(2), 83-94. <https://doi.org/10.26858/cjpko.v12i2.13781>
- [8] Pritama, D. (2015). Studi tentang upaya guru dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa SD Negeri 1 Pengasih. *Basic Education*, 4(12), 1-10.
- [9] Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. *Early Education and Development*, 28(3), 274-289. <https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771>
- [10] Pyle, A., DeLuca, C., & Danniels, E. (2017). A scoping review of research on play-based pedagogies in kindergarten education. *Review of Education*, 5(3), 311-351. <https://doi.org/10.1002/rev3.3097>
- [11] Skene, K., O'Farrelly, C. M., Byrne, E. M., Kirby, N., Stevens, E. C., & Ramchandani, P. G. (2022). Can guidance during play enhance children's learning and development in educational contexts? A systematic review and meta-analysis. *Child Development*, 93(4), 1162-1180. <https://doi.org/10.1111/cdev.13730>

- [12] Suhaylide, I. S. (2020). Metode bermain peran dalam penerapan keterampilan berbicara pada siswa kelas 5 sekolah dasar. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 3(2), 39-43. <https://doi.org/10.22460/collase.v3i2.3656>
- [13] Tambunan, P. (2018). Pembelajaran keterampilan berbicara di sekolah dasar. Jurnal Curere, 2(1), 1-11. <https://doi.org/10.36764/jc.v2i1.109>
- [14] Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, D. (2016). Guided play: Principles and practices. Current Directions in Psychological Science, 25(3), 177-182. <https://doi.org/10.1177/0963721416645512>
- [15] Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. Pediatrics, 142(3), e20182058. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>