BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini di TK Swasta Kristen Kalam Kudus 2 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh metode *role play* terhadap *self esteem* anak usia 5-6 tahun. Pada penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen (kelas B Peace) dan kelas kontrol (kelas B Love). Pada minggu pertama, peneliti melakukan *pretest* pada kedua kelas untuk melihat kondisi awal *self esteem* anak menggunakan lembar observasi dengan 13 indikator. Pada minggu kedua, peneliti melakukan *treatment* pada kelas eksperimen yang berjumlah 10 anak. Peneliti memberikan *treatment* sebanyak 4 kali pertemuan dengan durasi 60 menit per masing-masing *treatment* yang sudah disesuaikan dengan tema sekolah. Perlakuan yang diberikan yaitu metode *role play* yang dirancang sesuai karakteristik anak usia 5-6 tahun, terkhusus dalam mengembangkan aspek *self esteem* yang meliputi perasaan diterima, perasaan mampu dan perasaan berharga.

Pada *treatment* pertama, aktivitas *role play* dengan judul "hewan". Anak-anak diberikan kesempatan untuk berperan dari beberapa karakter. Pada pertemuan ini, anak memainkan karakter hewan kancil, kura-kura, gajah, monyet dan burung. Anak dilatih untuk berani mengekspresikan karakter dan perasaan sesuai peran masing-masing. Pada *treatment* kedua, dengan tema "hewan peliharaan". Anak diarahkan untuk berinteraksi dengan teman sebagai pemilik hewan peliharaan, hewan peliharaan, dokter hewan dan penjaga klinik. Pada kegiatan ini, anak diarahkan untuk memiliki perasaan menyayangi dan peduli sesama makhluk hidup. Pada *treatment* ketiga, dengan judul "Tentara

PahlawanKu". Pada kegiatan ini, anak-anak diajak untuk memerankan sikap seorang tentara dengan menunjukkan sikap berani dan kerja sama dalam kelompok. Anak juga yang berperan sebagai kakek dan beberapa warga. Pada *treatment* keempat, dengan judul "PahlawanKu". Anak berperan sebagai Soekarno, Kartini, para penjajah dan rakyat Indonesia. Pada kegiatan ini anak diberikan kesempatan untuk mengekspresikan pahlawan yang mereka kagumi, sehingga mereka dapat menunjukkan rasa bangga serta keberanian saat memainkan peran di depan teman-teman.

Selama pelaksanaan kegiatan, guru dan peneliti berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, dukungan serta stimulus positif kepada anak. Anak-anak diberikan kebebasan untuk berinteraksi dengan teman serta mengekspresikan peran dan perasaannya sesuai dengan skenario yang telah dirancang. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses kegiatan, terlihat adanya perubahan perilaku anak yang menunjukkan pencapaian indikator harga diri. Anak mulai berani mengungkapkan perasaannya, berani untuk tampil serta terlihatnya interaksi yang positif sesama anak dengan menunjukkan adanya rasa diterima dalam kelompok. Dengan demikian, pelaksanaan metode *role play* yang dilakukan sebanyak 4 kali *treatment* berjalan dengan baik dan memberikan kontribusi baik pada perubahan kondisi perilaku anak, terutama pada aspek perasaan diterima, perasaan mampu dan perasaan berharga. Hasil ini kemudian diperkuat dengan analisis pretest dan posttest yang akan dibahas di bagian selanjutnya.

4.1.1 Gambaran *Self Esteem* (harga diri) Anak Usia 5-6 Tahun TK Swasta Kristen Kalam Kudus 2 Medan (DATA MENTAH)

Berdasarkan hasil pengamatan awal terlihat beberapa anak belum memiliki kepercayaan yang kuat terhadap diri sendiri, terutama dalam hal emosional dan

sosial. Terlihat dari rata-rata hasil *pretest* yaitu 19.3 dan setelah ddimana perilaku yang belum muncul lebih besar dibandingkan perilaku anak yang muncul. Hal ini terlihat dari sebagian anak yang sulit untuk mengungkapkan perasaanya. Anak-anak masih terlihat diam, bingung atau menunggu perintah ketika diminta untuk menceritakan perasaan mereka. Anak cenderung merasa takut saat ingin menyampaikan perasaannya sendiri. Rasa takut itu muncul karena khawatir dihukum atau dinilai buruk oleh teman sebaya, sehingga anak memilih diam atau menyembunyikan perasaan sebenarnya. Sikap ini menunjukkan bahwa anak masih belum mengembangkan dengan baik perasaan bahwa ia diakui dan diterima, serta perasaan bahwa ia memiliki nilai dan penting bagi diri sendirinya. Selain itu, beberapa anak masih menunjukkan sikap yang lebih mementingkan perasaan teman daripada perasaan diri sendiri. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak belum dapat dengan baik untuk mengenali dan menghargai kebutuhan serta perasaan dirinya sendiri yang merupakan bagian penting dalam perkembangan harga dirinya. Secara keseluruhan, gambaran *self esteem* (harga diri) anak usia 5-6 tahun di TK Swasta Kristen Kalam Kudus 2 Medan masih dalam tahap perkembangan yang membutuhkan dorongan, terkhusus dalam sikap berani mengungkapkan perasaan, memiliki rasa kepercayaan diri dan mampu menghargai diri sendiri. Oleh karena, diperlukan cara belajar yang tepat seperti metode yang melibatkan kegiatan mengekspresikan diri dan saling berinteraksi agar anak lebih mengenali, menerima dan mengekspresikan perasaan dirinya secara positif.

4.1.2 Uji Validitas Instrumen dan Skenario Bermain Peran

4.1.2.1 Uji Validitas Instrumen Lembar Observasi

Proses validitas instrumen penelitian dilakukan oleh ahli validator yaitu Ibu Isa Hidayati, S.Pd., M.Pd sebagai dosen PG PAUD Universitas Negeri Medan.

Tabel 4.1
Hasil Validasi Instrumen Lembar Observasi

Validator	Total Skor	Persentase	Tingkat Kelayakan	Keterangan
Isa Hidayati, S.P.,M.Pd	28	80%	Valid	Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi

Tabel 4.2
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria
Kelayakan Isi	Indikator sesuai dengan teori *self esteem* anak usia 5-6 tahun	4	Layak
	Indikator yang diobservasi mencerminkan perasaan diterima, perasaan mampu dan perasaan berharga	4	Layak
	Butir observasi sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	4	Layak
Bahasa Instrumen	Pernyataan dirumuskan secara jelas dan tidak ambigu	4	Layak
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh observer/guru	4	Layak
	Format lembar observasi sistematis dan mudah digunakan	4	Layak

	Skala penilaian sesuai untuk observasi anak usia dini	4	Layak

Berdasarkan hasil penilaian pada instrumen lembar observasi, validator memberikan catatan perbaikan diantaranya pergantian pernyataan pada butir no. 5 agar lebih bersifat umum serta penyesuaian terminologi pada butir no.7 "percaya diri" diubah "berani". Setelah melalui revisi sesuai saran validator dan perhitungan persentase kelayakan instrumen dinyatakan dalam kategori "Layak digunakan untuk setelah revisi" dengan nilai 80%.

4.1.2.2 Uji Validitas Skenario Bermain Peran (*role play*)

Proses validitas skenario kegiatan bermain dilakukan oleh ahli validator yaitu Ibu Dwi Septi Anjas Wulan, S.Pd., M.Pd sebagai dosen PG PAUD Universitas Negeri Medan.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Skenario Bermain Peran

Validator	Total Skor	Persentase	Tingkat Kelayakan	Keterangan
Dwi Septi Anjas Wulan, S.P.,M.Pd	48	96%	Sangat Valid	Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi

Hasil validitas skenario bermain peran menunjukkan tingkat kelayakan yang baik. Validator memberikan penilaian positif terhadap seluruh aspek, mulai dari kesesuaian tujuan dengan indikator, perkembangan anak usia 5-6 tahun, kejelasan alur cerita, adanya pesan moral dari setiap akhir cerita hingga

penggunaan bahasa yang sesuai untuk tingkat PAUD. Setelah melalui revisi sesuai saran validator dan perhitungan persentase kelayakan skenario dinyatakan dalam kategori "Layak digunakan untuk setelah revisi" dengan nilai 96%. Dengan demikian, akumulasi nilai dari kedua ahli menunjukkan bahwa seluruh perangkat instrumen lembar observasi dan skenario bermain peran dalam penelitian "Pengaruh Metode *Role Play* Terhadap *Self Esteem* Anak Usia 5-6 Tahun" telah memenuhi kriteria validitas logis dan siap diimplementasikan di lapangan.

Tabel 4.4
Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria
Kesesuaian tujuan	Tujuan sesuai indikator perkembangan anak usia 5-6 tahun	5	Sangat layak
Kesesuaian materi	Materi sesuai tema, subtema dan tingkat perkembangan anak	5	Sangat layak
Kejelasan materi	Alur cerita runtut dan mudah dipahami	4	layak
Dialog	Bahasa sederhana, komunikatif dan sesuai usia anak	4	layak
Langkah-langkah kegiatan	Tahapan sistematis (pembuka, inti dan penutup)	5	Sangat layak

Kesesuaian metode *role play*	Mencerminkan karakteristik bermain peran	5	Sangat layak
Aspek *self esteem*	Mendukung perasaan diterima, perasaan mampu dan perasaan berharga	5	Sangat layak
Keterlibatan anak	Memberikan kesempatan aktif kepada seluruh anak	5	Sangat layak
Keamanan dan kenyamanan	Aman dan sesuai lingkungan PAUD	5	Sangat layak
Kelayakan Implementasi	Mudah diterapkan di kelas	5	Sangat layak

4.1.3 Deskripsi Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil *pretest* dengan 13 indikator pada kelas eksperimen, diperoleh nilai dari 10 anak dengan total nilai 193 dengan rata-rata 19.3, hal ini menunjukkan kondisi awal dari *self esteem* anak pada kelas eksperimen masih pada kategori relatif rendah sebelum diberikan perlakuan (*treatment).* Anak-anak pada kelas eksperimen masih mengalami kesulitan dalam beberapa aspek *self esteem,* seperti kesulitan mengungkapkan perasaan, kurang percaya diri, serta perasaan bahwa mereka mampu dan berharga. Kondisi ini sesuai dengan hasil dari observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian anak masih sulit berani dan diam saat ingin mengungkapkan perasaannya.

4.1.4 Deskripsi Data *Pretest* Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol, hasil *pretest* diperoleh jumlah 235 dengan rata-rata nilai sebesar 23.5. nilai ini lebih tinggi daripada nilai *pretest* kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa awal kondisi *self esteem* anak pada kelas kontrol berada pada kategori cukup baik. Anak-anak di kelas kontrol menunjukkan kemampuan yang stabil dalam aspek *self esteem* antusiasme dan keberanian anak dalam mengungkapkan perasaan dan adanya rasa percaya diri.

Pretest	Total	RATA-RATA
Kelas Kontrol	235	23.5

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kondisi awal kedua kelas tidak sepenuhnya setara, dimana kelas kontrol memiliki nilai awal yang lebih tinggi daripada kelas eksperimen.

4.1.5 Deskripsi Data *Posttest* Kelompok Eksperimen

Setelah diberikan *treatment* (perlakuan), jumlah nilai *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 243 dengan rata-rata 24.3. Nilai ini lebih tinggi daripada nilai *pretest* (19.3), terdapat nilai selisih 5. Secara deskriptif, perubahan ini menunjukkan bahwa sesudah diberikan perlakuan metode *role play*, anak-anak pada kelas eksperimen mengalami kemajuan perkembangan *self esteem*. Anak-anak mulai berani dalam mengutarakan perasaannya dan merasa lebih percaya diri terhadap perasaan diri sendiri. Nilai rata-rata yang lebih tinggi ini menunjukkan kondisi lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Posttest	Total	Rata-Rata	Selisih
Kelas Eksperimen	243	24.3	5

4.1.6 Deskripsi Data *Posttest* Kelompok Kontrol

Hasil *posttest* pada kelas kontrol memperoleh jumlah 235 dengan nilai rata-rata 23.5, nilai ini sama dengan nilai *pretest*. Dengan demikian, tidak terdapat selisih antara sebelum dan sesudah pengukuran. Hal ini bahwa tanpa adanya perlakuan khusus kondisi *self esteem* di kelas kontrol cukup stabil, dilihat dari tidak adanya perubahan nilai dari hasil *pretest* ke *posttest*. Sehingga perkembangan yang terjadi dapat dikatakan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan.

Posttest	Total	Rata-rata	Selisih
Kelas Kontrol	235	23.5	0

Berdasarkan keempat deskripsi diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa kelas eksperimen mengalami perubahan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest,* sedangkan kelas kontrol tidak mengalami perubahan. Hal ini membuktikan adanya perbedaan kondisi hasil dari kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan

4.1.7 Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

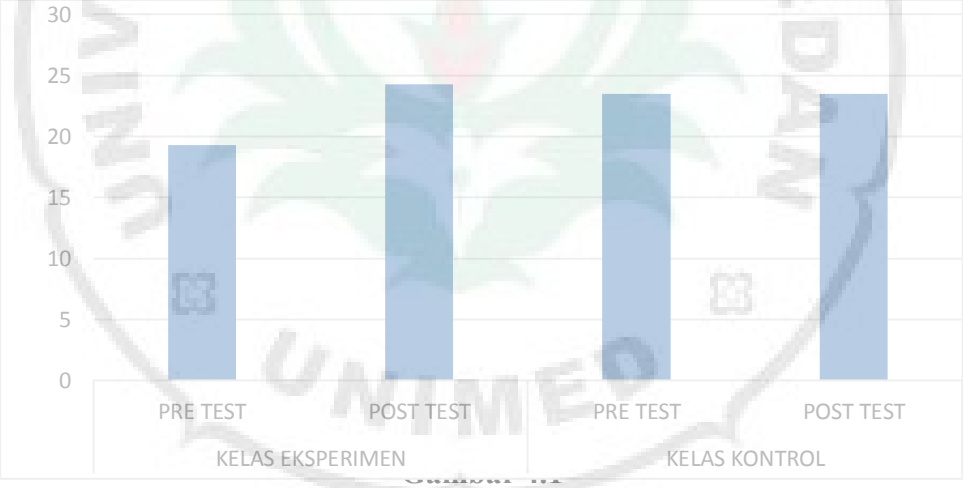
Hasil Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan pengolahan data diperoleh hasil pada:

Tabel 4.5
Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Nama Kelas	Rata-rata *Pretest*	Treatment	Rata-rata *Posttest*	Selisih	Persentase
Kelas Eksperimen	19.3	X	24.3	5	25.9%
Kelas Kontrol	23.5		23.5	0	0%

Pada tabel diatas diperoleh hasil pada kelas eksperimen yang menunjukkan perubahan yang signifikan. Nilai rata-rata yaitu 19.3 (*pretest)*, namun setelah diberi perlakuan (*treatment*) metode *role play,* nilai rata-rata menjadi 24.3 (*posttest)*. Dari kedua hasil tersebut diperoleh selisih angka sebesar 5, yang artinya terdapat peningkatan sebanyak 5 poin, jika dipersentasekan bernilai 25.9%. Sedangkan pada hasil kelas kontrol bernilai stabil, terlihat pada nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata *posttest* tetap di angka yang sama yaitu 23.5, yang artinya tidak perbedaan yang signifikan terlihat pada nilai selisih 0 dan persentase juga tercatat pada angka 0%.



Gambar 4.1 Grafik Hasil dari Perlakuan (*treatment)* Metode *Role Play* (Bermain Peran) Terhadap *Self Esteem* Anak Usia 5-6 Tahun

Pada grafik menggambarkan perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, terlihat pada grafik batang *pretest* (19.3) dan *posttest* (24.3) kelas eksperimen lebih tinggi, terdapat perubahan nilai setelah diberikan perlakuan metode *role play.* sedangkan pada kelas kontrol, tinggi batang antara *pretest* dan *posttest* tampak sama yaitu 23.5, yang menunjukkan tidak adanya perubahan nilai.

Maka dari itu, dari hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* antara kedua kelas, terdapat perbedaan yang signifikan yaitu pada kelas eksperimen nilai sebelum diberi perlakuan (*pretest)* yaitu 19.3 berubah setelah diberi perlakuan yaitu 24.3 (*posttest*) dan diperoleh selisih lebih besar dibandingkan selisih kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role play* memberikan hasil perubahan ke arah yang lebih baik terhadap *self esteem* anak usia 5-6 tahun.

4.2 Temuan Penelitian

Temuan ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh perlakuan metode *role play* terhadap *self esteem* anak usia 5-6 tahun dengan membandingkan hasil dari *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Ranks Test*, karena data bersifat berpasangan dan tidak mensyaratkan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan *IBM SPSS Statistics* 27 dengan jumlah sampel sebanyak 10 anak dengan 13 indikator yang seluruh data dinyatakan valid dan dapat dianalisis.

4.2.1 Uji Hipotesis

Hasil Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*

Berikut hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan adanya perubahan skor antara *pretest* dan *posttest*:

```
NPAR TESTS
  /WILCOXON=Pre WITH Post (PAIRED)
  /MISSING ANALYSIS.
```

NPar Tests

Notes		
Output Created		17-APR-2026 17:25:08
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	10
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax		NPAR TESTS /WILCOXON=Pre WITH Post (PAIRED) /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00.02
	Elapsed Time	00:00:00.05
	Number of Cases Allowed[a]	449389

a. Based on availability of workspace memory.

[DataSet0]

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	10[b]	5.50	55.00
	Ties	0[c]		
	Total	10		

a. Post Test < Pre Test
b. Post Test > Pre Test
c. Post Test = Pre Test

Test Statistics[a]	
	Post Test - Pre Test
Z	-2.844[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji diatas dinyatakan bahwa 10 anak pada kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai pada hasil *posttest* > hasil *pretest (positive ranks)*, tidak ada anak yang mengalami penurunan nilai terdapat pada hasil *posttest* < hasil *pretest* (*negative ranks*) dan tidak ada anak dengan nilai yang tetap (*ties)*. Dapat dinyatakan bahwa 10 anak pada kelas eksperimen mengalami perubahan ke arah yang lebih baik setelah diberikan perlakuan metode *role play*.

Selanjutkan berdasarkan tabel statistik uji diperoleh:

- Nilai Z = 2,844
- Nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,0004

4.2.2 Pengujian Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini :

- H_O : Tidak terdapat pengaruh metode *role play* terhadap *self esteem* anak usia 5-6 tahun
- H_1 : Terdapat pengaruh pengaruh metode *role play* terhadap *self esteem* anak usia 5-6 tahun

Dengan kriteria pengambilan keputusan :

- Jika nilai signifikansi < 0,05, maka H_O ditolak
- Jika nilai signifikansi > 0,05, maka H_O diterima

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,0004 yang artinya lebih kecil dari 0,05 (0,0004 < 0,05). Dengan demikian H_O ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan berdasarkan hasil uji statistik bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode *role play* terhadap peningkatan *self esteem* anak usia 5-6 tahun.

4.3 Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, pembahasan ini difokuskan pada interpretasi temuan penelitian mengenai pengaruh metode *role play* terhadap *self esteem* anak usia 5-6 tahun di TK Swasta Kristen Kalam Kudus 2 Medan. Pembahasan ini dikaitkan dari hasil penelitian dengan teori yang relevan serta kondisi nyata di lapangan.

Observasi awal *self esteem* pada kelas eksperimen berada pada kategori relatif sedang, yang ditunjukkan dari nilai rata-rata *pretest* yaitu 19.3. pada kondisi awal masih terdapat sebagian anak yang sulit mengungkapkan perasaannya secara terbuka, anak cenderung diam dan kurang percaya diri terhadap perasaan sendiri, sehingga masih membutuhkan dukungan dan penguatan dari guru dan lingkungan sekitar agar perilaku *self esteem* muncul secara optimal. Dari hal tersebut menyimpulkan bahwa aspek *self esteem* meliputi perasaan diterima, perasaan mampu dan perasaan berharga belum muncul secara optimal. Pada indikator perasaan diterima, beberapa anak masih ragu untuk bergabung dan berinteraksi dengan sebayanya. Pada indikator perasaan mampu, anak masih memerlukan bantuan dan dorongan guru saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Disisi lain, terkait indikator perasaan berharga, beberapa anak belum menunjukkan keberanian untuk mengungkapkan perasaan dan pendapat secara mandiri. Melihat kondisi beberapa perilaku tersebut, guru melakukan beberapa tindakan seperti, memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anak untuk tampil dan berperan, menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan, guru juga membimbing anak yang masih menarik diri saat bersama teman dengan cara mengajak berinteraksi secara bertahap, memberikan contoh ekspresi dan dialog sederhana serta memberikan apresiasi terhadap usaha anak. Setelah diberikan perlakuan metode *role play,* terjadi perubahan pada nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen menjadi 24.3 dengan selisih yaitu 5 point atau sebesar 25.9%. Jika ditinjau dari setiap treatment yang diberikan, terlihat bahwa setiap aktivitas *role play* berperan dalam perkembangan *self esteem.* Pada kegiatan "hewan" dan "hewan peliharaan", anak mulai memahami cara mengekspresikan perasaan dan berinteraksi dengan teman dan pada kegiatan "tentara pahlawanku" dan

"pahlawanku", anak mulai menunjukkan sikap berani,rasa bangga dan kemampuan tampil di depan teman-temannya. Proses ini perlahan dapat membantu anak membentuk harga diri mereka masing-masing.

Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,0004 (< 0,05), sehingga hipotesis alternatif (H1) diterima. Temuan ini menyatakan metode *role play* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *self esteem* anak usia 5-6 tahun. Selain itu, seluruh anak pada kelas eksperimen mengalami perubahan nilai ke arah yang lebih baik tanpa adanya penurunan ataupun nilai yang tetap yang semakin memperkuat konsistensi hasil penelitian

Dalam kegiatan *role play* anak memperoleh kesempatan untuk memerankan beberapa karakter sosial yang memungkinkan mereka mengekspresikan perasaan dan imajinasi secara lebih bebas. Menurut George Shaftel (dalam Sope, 2023:86) mengatakan bahwa *role play* (bermain peran) dapat mendorong anak mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Menurut Mulyasa (2017:113) proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana anak untuk menggali perasaan, memperoleh inspirasi, dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya serta mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah. Dari proses inilah anak-anak saling mengisi dan mempelajari konsep diri yang dimilikinya sehingga dapat berkontribusi terhadap terbentuknya persepsi diri yang lebih positif. Selain itu, interaksi yang terjadi selama proses kegiatan *role play* memberikan kesempatan bagi anak untuk merasakan penerimaan dari lingkungan sosialnya yang secara tidak langsung memperkuat aspek perasaan diterima dan dihargai oleh teman seusianya.

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa metode *role play* tidak hanya sebagai strategi pembelajaran, tetapi juga sarana stimulasi perkembangan psikologis anak. Adanya perubahan nilai yang konsisten pada seluruh anak menunjukkan bahwa metode ini dapat diterapkan secara luas tanpa bergantung pada variasi karakteristik individu anak. Jika ditinjau berdasarkan indikator *self esteem*, perubahan yang cukup signifikan terlihat pada indikator perasaan mampu dan perasaan berharga. Terlihat anak mulai menunjukkan keberanian saat memerankan tokoh tertentu, dapat menyelesaikan peran dengan lebih percaya diri dan berani mengungkapkan perasaan dan pendapat secara mandiri. Selain itu, pada indikator perasaan diterima, anak mulai lebih aktif berinteraksi, mau bergabung dengan teman, tidak menarik diri dan menunjukkan ekspresi senang saat bersama teman. Dengan menggunakan metode *role play* sebagai sarana anak untuk menggali perasaan yang mencakup perasaan diterima, perasaan mampu dan perasaan berharga dalam kelompok dengan respon yang berbeda sehingga diharapkan anak mampu bereksplorasi, berimajinasi dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dengan demikian, berdasarkan hasil *pretest, posttest* serta analisis uji *Wilcoxon Signed Test* dapat dipahami bahwa penerapan metode *role play* memberikan kontribusi nyata terhadap perubahan kondisi *self esteem* anak ke arah yang lebih baik yang ditunjukkan melalui perubahan nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.