Impelementasi *Role Playing* untuk Penguatan *Self-esteem* Anak Usia Dini di KidZania Surabaya

Talia Kristanthree[1]✉, Ahmad Samawi[2], Rosyi Damayani[3]
(1,2,3) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang, Indonesia

✉ Corresponding author
[kristanthreetalia08@gmail.com]

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan maksud mengetahui Implementasi kegiatan *role playing* untuk penguatan *self-esteem*, anak melakukan eksplorasi berbagai profesi yang ada di KidZania Surabaya menggunakan model bekerja disetiap *establishment*. Pengalaman yang relevan menjadi pengalaman baru dan berharga bagi anak sehingga, penguatan *self-esteem* pada anak usia dini semakin signifikan yaitu kepercayaan diri anak, interkasi antar teman sebaya, pengambilan keputusan, kemandirian, yang menstimulasi fondasi perkembangan pribadi dan sosial anak. Durasi dan intensitas kegiatan yang tinggi menunjukkan antusiasme dan energi anak-anak dalam belajar dan bermain, sesuai dengan teori surplus dan teori belajar sosial Bandura. Jenis penelitian kualititaif deskriptif dengan pengambilan data menggunakan wawancara (Anak, Orang tua, dan Karyawan), observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa KidZania tidak hanya tempat hiburan tetapi lingkungan edukatif untuk penguatan self-esteem. Temuan ini mendukung pentingnya *role playing* dalam pendidikan anak usia dini dan menyarankan penerapan metode serupa di berbagai konteks pendidikan lainnya untuk hasil yang optimal.

Kata Kunci: *Role Playing, Self-esteem, Anak Usia Dini*

Abstract

This research was conducted to learn how to Implement role-playing activities to strengthen self-esteem; children explore various professions in KidZania Surabaya using a working model in each establishment. Relevant experiences become new and valuable experiences for children, so strengthening self-esteem in early childhood is increasingly significant, namely children's self-confidence, the interaction between peers, decision-making, and independence, which stimulates the foundation of children's personal and social development. The high duration and intensity of activities show the enthusiasm and energy of children in learning and playing, according to Bandura's surplus theory and social learning theory. The type of qualitative descriptive research with data collection using interviews (Children, Parents, and Employees), observation, and documentation. The results of this study indicate that KidZania is not only a place of entertainment but also an educational environment for strengthening self-esteem. These findings support the importance of role-playing in early childhood education and suggest applying similar methods in various other educational contexts for optimal results.

Keyword: *Role Playing, Self-esteem, Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan berkaitan erat dengan kehidupan manusia. Fungsi dari pendidikan ialah dapat membentuk karakter dan pemahaman ilmu pengetahuan (Nugraheni & Fakhruddin, 2014). PAUD merupakan alternatif yang dipilih oleh orang tua untuk mendapatkan pendidikan yang formal dan dapat dipercaya namun, masih banyak yang mengabaikan pendidikan PAUD (Kembuan dkk., 2019). PAUD adalah jenjang awal anak untuk memulai pendidikannya. Artinya, sejak sedini mungkin anak juga harus terpenuhi kebutuhan pendidikan agar dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan dalam diri anak tersebut. PAUD tidak hanya menentukan keberhasilan pendidikan pada jenjang selanjutnya, tetapi menentukan kualitas SDM di Indonesia (Samawi, 2017). Pendidikan tidak hanya membantu insan menjadi cerdas dan pintar saja namun harus memiliki kepribadian atau

berkarakter (Anisyah dkk., 2023). Pendidikan karakter ini tidak terlepas dari faktor luar yaitu lingkungan dimana mereka berada akan berbeda juga cara mendidiknya, banyak metode, model, dan strategi yang berbeda-beda juga. Pemilihan metode yang tepat harus diperhatikan agar sesuai dengan capaian yang telah ditargetkan.

Metode bermain peran atau *role playing* adalah anak memerankan tokoh orang lain dengan demikian dapat melatih anak untuk berimajinasi, aktif dalam melakukan sebuah proses pembelajaran, menstimulasi aspek kognitif, sosial, dan bahasa (Sari, 2020). Penggunaan metode *role playing* dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri anak untuk lebih berani dan mampu menilai dirinya berhasil dalam melakukan sesuatu. *Self-esteem* atau harga diri dianggap sebagai salah satu aspek dari kepercayaan diri seseorang karena merasa dirinya berharga dan berani menyelesaikan sebuah tugas atau menghadapi situasi dengan percaya diri. Pada saat ini tidak banyak tempat bermain yang menyisipkan edukasi dan jarang sekali lembaga mengajak anak didik untuk melakukan kegiatan *outing class* selain ke kebun binatang. Di era sekarang ini ada tempat eduwisata berbentuk kota kecil yang nantinya anak akan mewujudkan dunia mereka sendiri bernama KidZania. Tempat eduwisata ini menyuguhkan 45 *establishment* yang dapat di perankan oleh anak-anak maupun remaja untuk mendapatkan pengalaman yang berharga.

Keunikan yang ada di KidZania dapat dikunjungi disemua kalangan usia dari 0 hingga 60 tahun dengan kategori yang berbeda khusus untuk usia <1 dan > 66 tahun tidak dikenakan biaya. *Point plus* kita bisa berkunjung di KidZania yang ada di negara lain yang pasti juga tidak kalah serunya. KidZania berpusat di Mexico sehingga, tidak diragukan lagi konsep mereka dalam mengedukasi anak anak. KidZania Surabaya adalah strategi baru bagi guru maupun orang tua untuk mengajak anak bereduwisata di tempat yang baru ini. Penelitian sebelumnya meneliti *role playing* digunakan sebagai alat konseling di sebuah kelas berdasarkan penelitian tersebut penelitian M. Nur Hajarul Aswaad & Asryandani Mishbahuddin yang meneliti pengaruh layanan konseling kelompok dengan teknik bermain peran terhadap *self-esteem* siswa XI IPS 4 SMAN kota Bengkulu, menunjukkan ada peningkatan setelah diberikan layanan konseling dengan metode bermain peran. Jenjang pendidikan SMA sangat berpengaruh besar terhadap penguatan *self-esteem* terlebih lagi kepada anak usia dini.

Keterbahruan pada penelitian ini terletak pada *role playing* yang ada di KidZania berbeda dengan di sekolah maupun di rumah, karena di sekolah atau di rumah *role playing* yang dilakukan lebih sederhana sedangkan, di KidZania lebih *realistis* dan mirip dengan aslinya. Berdasarkan uraian di atas, belum pernah ada penelitian mengenai *role play* di KidZania maka, peneliti tertarik untuk mengkaji secara ilmiah dengan judul penelitian " Implementasi *Role Playing* Untuk Penguatan *Self-esteem* Anak Usia Dini di KidZania Surabaya" dengan tujuan mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan *role playing* yang dilakukan anak usia dini di KidZania Surabaya terhadap penguatan *self-esteem* anak usia dini, Mengetahui dampak dari *role playing* yang dilakukan anak usia dini di KidZania Surabaya terhadap penguatan *self-esteem* anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Peneliti mengunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Desain penelitian ini peneliti adalah studi kasus. Metode pengumpulan data penelitian menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian menggunakan *informan key* sebagai sumber pengambilan data yaitu dengan instrument data primer pengunjung (selanjutnya akan disebut *visitor*) dengan kategori usia 4-8 Tahun yang melakukan *role playing* di KidZania, orang tua *visitor* yang mendampingi , dan karyawan (selanjutnya akan disebut sebagai Zupervisor) yang *in* case di *establishment area* artistic, dengan teknik wawancara. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari dokumentasi foto, *bantex* kegiatan di KidZania Surabaya, dan hasil dari observasi.Peneliti menganalisis data menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana terdiri dari pengumpulan data, kondensasi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan(Huberman, 2014) kemudian keabsahan datanya menggunakan triangulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Role Playing di KidZania Surabaya

Berdasarkan hasil wawancara kepada informan yang ada di KidZania menunjukkan bahwah *visitor* mengalami peningkataan kepercayaan diri.Menurut (Pasaribu dkk., 2024) dengan kegiatan yang relevan dan sesuai kondisi yang nyata akan membangun dampak positif dan signifikan terhadap perkembangan karakter. *role playing* disetiap *establishment* di desain sangat realistis, lengkap dengan properto dan susunan kegiatannya menyerupai dunia nyata. *establishment* Studio TV RTV kegiatan didesain semirip mungkin dengan studio aslinya karena didukung langsung dengan IP (*Industri Patner)* RTV pasti tidak diragukan lagi, berikut temuan terkait dengan kepercayaan diri:

Lingkungan yang Mendukung

KidZania menyediakan properti lengkap dan sesuai dengan dunia nyata di setiap *establishment*. Menurut (Pasaribu dkk., 2024) dengan kegiatan yang relevan atau sesuai kondisi yang nyata akan membangun dampak positif dan signifikan terhadap perkembangan karakter. Seperti yang ada di RTV *visitor* akan merasakan suasana asli studio TV serta melakukan kegiatan siaran TV dengan Program Dubi Dubi Dum. Hal ini membrikan rasa percaya diri karena mereka menjalani peran yang nyata. Seperti gamabar di bawah ini.

Gambar 1. Properti Multimedia RTV

Pada gambar 1. Properti multimedia yang ada di RTV asli yaitu, tiga komputer yang digunakan sebagai monitor pada saat role playing RTV on air maka zupervisor atau visitor akan mengaplikasikan komputer dan multimedia yang lain menggunakan peralatan asli seperti gambar dia atas.Selain itu setiap zupervisor juga menggunakan seragam khusus saat incase di establishment sehingga menambah realistis peran yang dimainkan, setiap establishment memiliki seragam khusus baik untuk zupervisor atau visitor. RTV salah satu establishment unggulan dengan aktivitas siaran langsung sehingga, kostum yang dikenakan harus mendukung program Dubi Dubi Dum.

Sekolah tidak memiliki fasilitas secomplecated ini untuk anak dapat melakukan role playing yang benar-benar nyata sehingga, dibutuhkan referensi tempat seperti ini untuk menstimulai self-*esteem* pada anak usia dini, dimasa anak golden age dibutuhkan asupan kegiatan yang lebih variatif sehingga berkesan dalam mindset anak.

Proses Pelatihan dan Pendampingan

Supervisor di setiap establishment memberikan pelatihan dan pendampingan yang rinci. Sebagai contoh, di RTV Studio, anak-anak diberikan briefing tentang sejarah RTV, dilatih untuk menari, dan dibimbing untuk menjalani peran sebagai MC. Proses ini memberikan mereka pemahaman dan keterampilan yang dibutuhkan, sehingga meningkatkan rasa percaya diri mereka saat menjalani peran tersebut. **Gambar 3.** Zupervisor sedang melakukan breafing kepada 11 *visitor*, Zupervisor menjelaskan Sejarah RTV, program TV yang akan dilakukan, alur kegiatan *role playing*.

Gambar 2. *Breafing Visitor*

Berikut hal yang dilakukan oleh zupervisor terhadap kegiatan *role playing* yang ada di RTV: a) Melakukan *Greeting* pada *Visitor*, yaitu zupervisor melakukan sapa kepada *vistor*, b) *Menscan In* gelang atau tiket untuk *input* data, c) *Membreafing visitor* menceritakan sejarah RTV dan acara Dubi Dubi Dum, d) Melakukan latihan *Dance* Dubi dan satu lagu, e) Breafing MC sekaligus Latihan, f) Memilih *uniform* yang telah disediakan, g) Melakukan *On Air* siaran TV, dan h) Melakukan scan out gelang atau tiket dan memberi gaji sebesar 30 Kidsoz. Dan memberikan stempel pada *Pazpor*t.

Rangkaian aktivitas di atas Sudah ditetapkan di dalam bantex setiap *estavlishment* dengan rangkaian tersebut para *visitor* harus melakukannya bersama *visitor* lain atau grup untuk menyelesaikan setiap tugas yang nantinya akan mendapatkan *reward* diakhir kegiatan. Menyelesaikan kegiatan tersebut tentu tidak sendirian melainkan membutuhkan bantuan, arahan, *clue* dari zupervisor agar kegiatan berjalan dengan semestinya.

Pendampingan tidak hanya dilakukan oleh zupervisor saja dari dalam namun, ada juga pendamping dari anak yaitu orang tua, guru, suster, kerabat yang dapat bergabung di kegiatan yang ada. Tapi tidak semua *etablishment* para pendamping dapat ikut serta dalam kegiatan hanya *establishment* tertentu saja, dapat dilihat di depan *establishment* terdapat informasi di tablet yang disediakan atau melihat stiker kuning bertuliskan parentz experience.

Pemberian *Reward*

Anak-anak menerima reward berupa Kidzos dan stempel pada Pazport mereka setelah menyelesaikan tugas di setiap establishment. Penghargaan ini memberikan mereka rasa pencapaian dan pengakuan atas usaha mereka, yang pada gilirannya meningkatkan rasa percaya diri. kepercayaan diri yang rendah itu karena kurangnya motivasi dan *reward* dari orangtua, guru, maupun fasilitator dalam perkembangan anak (Oktania dkk., 2022). **Gambar 3.** proses pemberian reward menggunakan stempel pada pazport *visitor*. Setiap pazzport memiliki perbedaan nilai point, KidZania Surabaya memiliki tiga jenis pazzport yaitu, Naturalized mendapat tambahan 2 *point* , Distinguished mendapat tambahan 4 *point*, Honorable mendapat tambahan 6 *point*. Contoh jika *visitor* bermain di RTV akan mendapatkan gaji sebesar 30 Kidzos jika, *visitor* tersebut memiliki pazzport Naturalized maka akan mendapatkan 32 kidzoz, jika pazzport Distinguished maka akan mendapat 34 kidzos. Tingkatan pazzport ini dimulai dari Naturalize terlebih dahulu jika *visitor* telah memenuhi syarat 30 stempel dari berbagai *establishment* maka dapat *upgrade* ke tingkat selanjutnya yaitu Distinguished kemudian *visitor* harus mengumpulkan 60 stempel lagi untuk upgrade ketingkat paling tinggi yaitu Honorable.

Gambar 3. Pemberian Gaji

***Self-esteem* dalam *Role Playing* di KidZania Surabaya**

Kegiatan role playing di KidZania juga memiliki dampak signifikan terhadap self-esteem anak usia dini. Berikut adalah temuan utama terkait self-esteem:

Pengalaman Belajar yang Relevan dan Langsung

Menurut teori belajar sosial Bandura, anak-anak meniru perilaku yang mereka perankan, yang mempengaruhi *self-esteem* mereka. Di KidZania, anak-anak menjalani peran yang relevan dengan dunia nyata, sehingga mereka merasa mampu dan percaya diri. Pengalaman ini membantu mereka memahami konsep diri mereka dengan lebih baik. pengalaman yang baru dan bermakna akan membantu seseorang mengetahui self-esteem pada dirinya, cara seseorang menghadapi suatu kondisi membuat mereka mengerti diri mereka (Firdausia dkk., 2020).

Konsep dari KidZania ingin setiap visitor yang mengunjungi KidZania harus memiliki pengalaman yang berharga, otomatis secara tidak langsung desain dari kegiatan role playing yang ada harus berbda dengan yang lain agar menciptakan suasana baru dan pastinya akan menjadikan pengalaman yang baru bagi para vistor yang datang. Hal ini, dapat dirasakan dengan konsep kegiatan role playing yang disedikan, tidaka hanya sekedar bermain peran saja namun, difasilitasi dengan berbagai kostum, alat, fasilitator yang mewadahi kegiatan role playing tersebut.

Menirukan peran sesuai dengan aslinya akan membantu anak menemukan konsep diri mereka dalam menentukan cita-cita, KidZania mampu membantu menguatakan Self-esteem dengan kegiatan *role playing* yang relevan ini, banyak disajikan beragam profesi yang dapat dijadikan referensi dalam pemilihan cita-cita dan kegiatan di rumah atau di sekolah

Interaksi Sosial dan Kolaborasi

Anak-anak tidak bekerja sendiri saat menjalani role playing. Mereka berinteraksi dan berkolaborasi dengan pengunjung lain serta karyawan KidZania. Interaksi ini membantu mereka membangun komunikasi dan hubungan sosial yang positif(Pertiwi dkk., 2021), yang pada gilirannya memperkuat self-esteem mereka. anak di haruskan berinteraksi dengan lingkungan sekitar maka secara perlahan anak dapat mengembangkan kemampuan sosial salah satunya *self-esteem* (Bolu & Fazrin, 2022). rasa percaya diri itu menguatkan *self-esteem* dimana anak mempunyai keyakinan akan dirinya mengenai konsep diri sendiri dan dikembangkan melalui interaksi dengan orang lain (Komala, 2015). **Gambar 4.** zupervisor bersama 6 *visitor* melakukan siarang langsung dalam sesi perkenalan nama dan asal mereka.

Gambar 4. Siaran Langsung RTV

Durasi dan Intensitas Kegiatan

Kegiatan di KidZania dirancang untuk berlangsung selama 5-7 jam, namun banyak anak merasa waktu tersebut masih kurang. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias dan memiliki energi yang tinggi untuk terus bermain dan belajar. Teori surplus menyatakan bahwa anak yang percaya diri dalam mengerjakan sesuatu akan memiliki energi yang lebih (Dockett & Fleer, 1999), yang juga terlihat dalam kegiatan di KidZania adalah banyak *visitor* yang belum merasa puas bermain sehingga, diri mereka terpacu untuk terus bermain dan menyelesaikan setiap kegiatan *role playing* disemua *establishment*.

Temuan di atas menunjukkan bahwa kegiatan role playing di KidZania Surabaya memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri dan self-esteem anak usia dini. (Umar dkk., 2022) pengalaman adalah pendidik yang relevan bersifat belajar secara langsung dan sepanjang hidup akan terus belajar dengan kondisi lingkungan yang ada.Lingkungan yang realistis, proses pelatihan yang rinci, interaksi sosial yang positif, dan pengalaman belajar yang relevan semuanya berkontribusi pada perkembangan karakter anak.

Teori bermain menurut buku *Play and Pedagogy in Early Chillhood* menyatakan bahwa *play is having fun* dimana anak-anak belajar melalui bermain untuk bersenang-senang(Dockett & Fleer, 1999). Pada prinsipnya teori bermain diarahkan sebagai s*upporting* bermain dalam teori bermain peran itu sendiri(Blegur, 2017). Bermain di KidZania merupakan Kota kecil yang dibuat untuk ukuran anak-anak agar mereka bebas melakukan apa saja sesuai dengan hak-hak mereka. Kegiatan *role playing* yang berdampak terhadap penguatan *self-esteem* anak usia dini di KidZania Surabaya sebagai berikut :

Pengalaman Baru

Teori Belajar Sosial Bandura menyatakan bahwa anak-anak meniru perilaku yang mereka perankan dan hal itu mempengaruhi *self-esteem* mereka. Pertama kali anak memasuki KidZania akan merasa asing tentunya dengan tata letak dan cara bermain. KidZania memberlakukan permainan dengan model bekerja anak-anak akan bekerja dengan memerankan sebuah profesi di *establishment* yang sudah disediakan. Mereka akan bekerja dari satu *establishment* ke *establishment* yang lain. Awalnya banyak *visitor* yang malu, tidak percaya diri sehingga, perlu arahan dari orang tua untuk mereka dapat bekerja disalah satu *establishment* yang menjadi pengalaman baru bagi anak saat pertama kali bermain. *Self-esteem* anak didapat ketika anak memiliki pengalaman yang baru, pengalaman yang baru dan bermakna akan membantu seseorang mengetahui *self-esteem* pada dirinya, cara seseorang menghadapi suatu kondisi membuat mereka mengerti diri mereka (Firdausia dkk., 2020). Peneliti berpendapat bahwa, ketika anak merasa asing dengan sebuah lingkungan pasti kejadian tersebut menjadi sebuah pengalaman baru untuknya.

Pengambilan Keputusan

Kegiatan di *establishment* menguatkan *self-esteem* anak dalam mengambil keputusan yaitu, saat anak memilih peran, memilih bermain di *establishment* yang mereka minati, memilih kostum atau seragam yang hendak dikenakan dalam kegiatan *role playing*, memilih mengakhiri kegiatan atau melanjutkan kegiatan. Masuk ke *establishment visitor* akan diberikan pilihan bekerja dengan tugas yang berbeda-beda sehingga, mereka harus memutuskan ingin bekerja apa, pilihan yang sudah terpilih harus diselesaikan agar *visitor* bisa mendapatkan *reward* berupa kidZos atau *give away*. Pemberian *reward* yang pertama adalah KidZos yaitu mata uang KidZania, secara tidak langsung anak akan belajar ekonomi mengenai mata uang dan nominal, biasanya yang terjadi para *visitor* senang bekerja di *establishment* yang memiliki gaji yang besar, dan sedikit menghemat jika melakukan pembayaran di beberapa *establishment*. Pemberian *reward* kedua berupa stempel, setiap *establishment* memiliki logo yang berbeda. Namun, tidak semua pengunjung memiliki *passport* ini, kebanyakan para pengunjung pengulang atau biasa disebut dengan *repeater* yang memiliki *passport* KidZania. Tingkatan pazzport ini dimulai dari Naturalize terlebih dahulu jika *visitor* telah memenuhi syarat 30 stempel dari berbagai *establishment* maka dapat *upgrade* ke tingkat selanjutnya yaitu Distinguished kemudian *visitor* harus mengumpulkan 60 stempel lagi untuk *upgrade* ketingkat paling tinggi yaitu Honorable. Setiap pazzport memiliki perbedaan nilai point, KidZania Surabaya memiliki tiga jenis pazzport yaitu, Naturalized mendapat tambahan 2 *point* , Distinguished

mendapat tambahan 4 *point*, Honorable mendapat tambahan 6 *point*. Contoh jika *visitor* bermain di RTV akan mendapatkan gaji sebesar 30 Kidzos jika, *visitor* tersebut memiliki pazzport Naturalized maka akan mendapatkan 32 kidzos.Setelah berhasil menjalankan satu *establishmen*t, mereka merasa mampu sehingga, memperkuat *self-esteem* mereka. Hal ini juga meningkatkan rasa ingin tahu mereka untuk mencoba kegiatan *role playing* yang lain di KidZania Surabaya.

Sosial dan Kerjasama

Menyelesaikan tugas mereka tentunya bekerja sama bersama pengunjung lain baik teman atau karyawan sehingga akan membangun komunikasi antara satu dengan lainnya hal itu, juga dapat menguatkan *self-esteem*. Model interaksi kegiatan *role playing* memiliki pengaruh dalam penguatan pendidikan karakter (Muttabiah & Purwanti, 2023). *Role playing* di setiap *establishment* yang terjadi tentunya memiliki kapasitas pemain antar 4 – 6 per permainan selama 20 – 45 menit. *Visitor* tidak semua mengunjungi KidZania dengan grup atau beramai-ramai sehingga, kapasitas yang belum terpenuhi harus digabung dengan visitor yang lainnya. Karena faktor tersebut akan membantu anak untuk berkomunikasi antar *visitor*, bekerja sama untuk menyelesaikan tugas, berkenalan, dan lain sebagainya.

Kepercayaan Diri

Anak dapat menyelesaikan tugasnya dan tidak bergantung kepada orang lain mereka akan lebih percaya diri, rasa percaya diri itu menguatkan *self-esteem* anak yang mempunyai keyakinan akan dirinya mengenai konsep diri sendiri dan didukung melalui interaksi dengan orang lain (Komala, 2015) dari teori tersebut hal yang relevan di KidZania anak harus menyelesaikan *role playing* dengan kegiatan yang sudah disediakan jika ingin mendapatkan gaji maka mereka harus bekerja hingga tuntas dalam kurun waktu yang telah ditentukan, setiap *establishment* berbeda-beda. Kepercayaan diri dibentuk dari dampak penguatan *self-esteem*, pada anak usia dini adalah tahap mereka belajar mulai dari hal yang paling sederhana, metode yang paling praktis saat anak masih dini adalah melakukan kegiatan *role playing* yaitu, anak dapat memerankan sebuah karakter sehingga dampak tersebut akan muncul secara otomatis anak mengerti konsep diri mereka dalam menyelesaikan sebuah tantangan yang akan mendatang.

Pemberian *reward* membuat anak semakin percaya diri. Peneliti sebelumnya mengatakan bahwa kepercayaan diri yang rendah itu karena kurangnya motivasi dan *reward* dari orangtua, guru, maupun fasilitator dalam perkembangan anak (Oktania dkk., 2022). Menguatkan *self*-esteem dimana mereka melakukan sesuatu akan mendapatkan *reward* begitu pun sebaliknya ketika mereka menginginkan sesuatu mereka juga harus bekerja. Di KidZania setiap *establishment* memiliki ketentuan untuk mereka mendapat atau membayar dalam melakukan kegiatan *role playing*. Hal itu, menguatkan *self-esteem* anak untuk bisa lebih percaya diri dari pengalaman yang mereka dapat. Pada buku yang sama teori Surplus mengatakan anak yang percaya diri dalam mengerjakan sesuatu akan memiliki energi yang lebih sama halnya saat bermain anak akan memiliki banyak energi. Maka anak tidak memiliki rasa lelah mereka akan terus bermain memacu diri mereka untuk terus bermain. Hal tersebut terjadi di KidZania, disediakan waktu bermain 5 – 7 jam namun banyak dari mereka masih belum merasa puas karena kurang banyak waktu untuk menjajaki semua *establishment*.

Kemandirian

Setiap *establishment* di KidZania memiliki *sticker* khusus sebagai penanda kategori mana saja yang dapat melakukan *role playing* di dalam *establishment* tersebut. Tidak banyak *establishment* yang memiliki *sticker parentz participant* berwarna kuning sebagai tanda bahwa orang tua atau pendamping dapat ikut masuk untuk mengikuti kegiatan *role playing*. *Sticker* kuning tersebut tidak ada di pintu *establishment* maka, anak harus melakukan *role playing* mandiri tanpa dampingan orang tua sehingga, saat *role playing* yang dilakukan *visitor* harus mandiri menyelesaikan setiap tugas yang ada agar mendapatkan *reward* berupa kidZos. Hal tersebut memacu kemandirian *visitor* untuk mandiri bergabung dengan *visitor* lain atau bermain sendiri Bersama supervisor untuk menyelesaikan tugas di *establishment* yang telah dipilih.

SIMPULAN

Kegiatan role playing di KidZania Surabaya berperan penting dalam meningkatkan self-esteem anak usia dini. Melalui eksplorasi berbagai profesi dan peran dalam simulasi kehidupan nyata, anak-anak merasakan pencapaian, peningkatan kepercayaan diri, dan keterampilan sosial. Dampak positif ini terlihat jelas oleh orang tua, guru, dan karyawan, dengan anak-anak menjadi lebih percaya diri, mandiri, dan mampu mengambil keputusan. Role playing di KidZania tidak hanya menguatkan self-esteem tetapi juga menstimulasi indikator-indikatornya yang biasanya tidak dicapai melalui sekolah atau rumah. Dengan menggabungkan edukasi dan hiburan dalam lingkungan kota kecil yang dirancang khusus untuk anak-anak, KidZania Surabaya efektif membentuk karakter anak melalui pengalaman bermain yang mendidik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus karena kasih-Nya dan hikmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel dengan judul "Implementasi ***Role Playing*** **untuk Penguatan** ***Self-Esteem*** **Anak Usia Dini Di Kidzania Surabaya**" Peneliti menyadari pada proses penyelesaian artikel ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak dengan terselaikannya artikel ini, maka peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada banyak pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

Anisyah, N., Marwah, S., & Yumarni, V. (2023). Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Akhlak Anak Pra Sekolah. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 287–295.

Blegur, J. (2017). *Permainan Kecil: Teori Dan Aplikasi*. Https://Osf.Io/Preprints/Inarxiv/Ujgka/

Bolu, G. I., & Fazrin, I. (2022). Pemberian Role Playing Terhadap Perkembangan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah; Literatur Review. *Journal Of Health Science Community*, *3*(1), 41–46.

Dockett, S., & Fleer, M. (1999). *Play And Pedagogy In Early Childhood: Bending The Rules*. Harcourst Brace. Https://Research.Monash.Edu/En/Publications/Play-And-Pedagogy-In-Early-Childhood-Bending-The-Rules

Firdausia, S., Novianti, R., & Kurnia, R. (2020). Hubungan Self Esteem Dengan Penyesuaian Diri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal On Early Childhood*, *3*(2), 95–102.

Huberman, A. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*.

Kembuan, O., Suwaryaningrat, N. D. E., & Liow, M. C. N. (2019). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI PERMAINAN EDUKATIF BAGI SISWA. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *10*(2), Article 2. Https://Doi.Org/10.17509/Cd.V10i2.18705

Komala, K. (2015). Mengenal Dan Mengembangkan Kemandirian Anak Usia Dini Melalui Pola Asuh Orang Tua Dan Guru. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, *1*(1), 31–45.

Muttabiah, A., & Purwanti, K. Y. (2023). Keefektifan Model Interaksi Sosial Role Playing Berbantuan Media Dussmart Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SD. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *5*(2), 188–197.

Nugraheni, S., & Fakhruddin, F. (2014). Persepsi Dan Partisipasi Orang Tua Terhadap Lembaga PAUD Sebagai Tempat Pendidikan Untuk Anak Usia Dini (Studi Pada Orang Tua Di Desa Tragung Kecamatan Kandeman Kabupaten Batang). *Journal Of Nonformal Education And Community Empowerment*, *3*(2). Https://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Jnfc/Article/View/3739

Oktania, L., Lunanta, L. P., Adhandayani, A., & Yusup, A. (2022). Hubungan Kekerasan Verbal Yang Dilakukan Oleh Orang Tua Dengan Kepercayaan Diri Remaja Awal Di Smk Muhammadiyah 9 Jakarta. *Jurnal Impresi Indonesia*, *1*(7), 747–763.

Pasaribu, F., Alfina, R., & Hasanah, N. (2024). Sosialisasi Pendidikan (GERSANK) Gerakan Sayang Anak Sebagai Upaya Mempersiapkan Pendidikan Berkarakter Dan Generasi Islami Bagi Masyarakat Desa Serba Aceh Tamiang. *Fusion: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(2), 70–80.

Pertiwi, L. K., Febiyanti, A., & Rachmawati, Y. (2021). Keterlibatan Orang Tua Terhadap Pembelajaran Daring Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *12*(1),

Samawi, A. A. (2017). The Supervision Of Multicultural Based Learning On Early Childhood Educational Institutions. *2nd International Conference On Educational Management And Administration (Coema 2017)*, 174–176. Https://Www.Atlantis-Press.Com/Proceedings/Coema-17/25882356

Sari, M. (2020). Pengintegrasian Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(3), 3305–3315.

Umar, M. F. R., Saudi, N. A., & Gismin, S. S. (2022). Penanaman Perilaku Empati Melalui Role Playing Pada Anak. *Nusantara Hasana Journal*, *2*(7), 276–282.