



**UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK  
MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK  
KELOMPOK A TK IT KASIH BUNDA DESA BULUSARI  
KECAMATAN SAYUNG KABUPATEN DEMAK  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**AFFINA FAIQOTUS SURUR**

**NPM. 19156023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
2022**



**UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK  
MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK  
KELOMPOK A TK IT KASIH BUNDA DESA BULUSARI  
KECAMATAN SAYUNG KABUPATEN DEMAK  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Semarang untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH**

**AFFINA FAIQOTUS SURUR  
NPM. 19156023**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
2022**

**SKRIPSI**

**UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK  
MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK  
KELOMPOK A TK IT KASIH BUNDA DESA BULUSARI  
KECAMATAN SAYUNG KABUPATEN DEMAK  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Disusun dan diajukan oleh

**AFFINA FAIQOTUS SURUR**

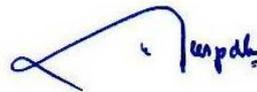
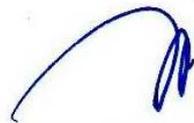
**NPM. 19156023**

Telah disetujui oleh Pembimbing untuk dilanjutkan  
di hadapan Dewan Penguji

Semarang, November 2022

1 Pembimbing I,

Pembimbing II,



1 Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.  
1 NPP. 097901230

Dwi Prasetyawati D.H., S.Pd., M.Pd.  
NPP. 108401280

SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK  
MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK  
KELOMPOK A TK IT KASIH BUNDA DESA BULUSARI  
KECAMATAN SAYUNG KABUPATEN DEMAK  
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Yang disusun dan diajukan oleh

AFFINA FAIQOTUS SURUR

NPM. 19156023

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 15 November 2022

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua,



Siti Fitriana, S.Pd., M.Pd., Kons.  
NPP. 088201204



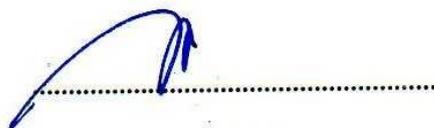
Sekretaris,



Dr. Ir. Anita Chandra D.S., M.Pd.  
NPP. 097101236

Penguji I

Dr. Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd.  
NPP. 097901230



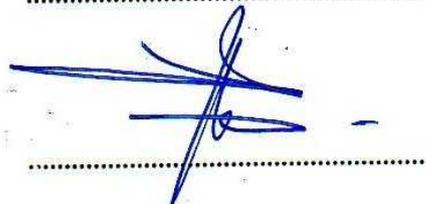
Penguji II

Dwi Prasetyawati D.H., S.Pd., M.Pd.  
NPP. 108401280



Penguji III

Ismatul Khasanah, S.Pd.I., M.Pd.  
NPP. 107801282



## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Moto :**

1. Menuntut ilmu adalah takwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah. Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad. (Abu Hamid Al Ghazali)
2. Barangsiapa menempuh jalan untuk mendapatkan ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga. (H.R. Muslim).
3. Sebaik-baik manusia diantaramu adalah yang paling banyak manfaatnya bagi orang lain (H.R. Bukhari)

### **Persembahan :**

Saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Ayah Ibuku tercinta
2. Almamaterku UNIVERSITA S PGRI

(Semarang)

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AFFINA FAIQOTUS SURUR

NPM : 19156023

Prodi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa (judul) skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang,

Yang membuat pernyataan,



Affina Faiqotus Surur  
NPM 19156023

## ABSTRAK

**AFFINA FAIQOTUS SURUR**, NPM 19156023 “Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok A TK IT Kasih Bunda Desa Bulusari Kecamatan Sayung Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2021/2022”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas PGRI Semarang : 2022.

Latar belakang yang mendorong adanya penelitian ini yaitu sebagian besar anak belum memiliki rasa percaya diri dalam kegiatan pembelajaran, anak-anak cenderung pasif. Anak-anak juga kurang memiliki keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Anak memiliki sifat pesimis dan mudah menyerah.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelompok A TK IT Kasih Bunda Tahun Pelajaran 2021/2022. Sampel yang diambil adalah seluruh siswa dengan jumlah 16 siswa. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan pra siklus presentase pencapaian anak dari kriteria BB sebanyak 56,25%, MB sebanyak 31,25%, BSH sebanyak 12,5% dan BSB sebanyak 0%. Setelah dilakukan tindakan penelitian pada siklus I hasil dari pertemuan ketiga mengalami peningkatan dengan presentase yang didapat anak berdasarkan kriteria penilaian BB sebanyak 25%, MB sebanyak 18,75%, BSH sebanyak 50% dan BSB sebanyak 6,25%. Pada siklus II mengalami kenaikan kembali yang lebih signifikan dimana perkembangan anak semakin besar dengan presentase yang didapatkan anak berdasarkan kriteria penilaian BB sebanyak 0%, MB sebanyak 0%, BSH sebanyak 81,25% dan BSB sebanyak 18,75%. Kepercayaan diri anak dapat dilihat mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain peran dapat membantu anak dalam meningkatkan kepercayaan diri anak pada TK IT Kasih Bunda Bulusari Sayung Demak.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Kelompok A Di TK IT Kasih Bunda Desa Bulusari Kecamatan Sayung Kabupaten Demak Tahun Pelajaran 2021/2022”. Skripsi ini menjelaskan pelaksanaan metode bermain peran dalam membantu meningkatkan kepercayaan diri anak.

Skripsi ini dibuat sesuai dengan ruang lingkup Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang tetap mengacu pada kaidah-kaidah penulisan skripsi. Namun dengan demikian tidak menutup kemungkinan masih ada banyak kekurangan. Oleh karena itu, segala saran dan masukan dari semua pihak selalu diharapkan untuk perbaikan dan penyempurnaannya. Dan pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Ibu Dr. Sri Suciati, M.Hum. yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Siti Fitriana, S.Pd.,M.Pd yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD Ibu Dr. Ir Anita Chandra Dewi S, M.Pd. yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Pembimbing I Ibu Dr. Muniroh Munawar, S.Pi. M.Pd yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi tinggi.

5. Pembimbing II Ibu Dwi Prasetyawati D.H, S.Pd. M.Pd. yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi tinggi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan dukungan dan bekal teori untuk menyelesaikan skripsi.
7. Semua dewan guru TK IT Kasih Bunda Bulusari yang telah membantu dan senantiasa memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
8. Semua rekan-rekan yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah memberikan semangat, dukungan dan do'a dalam menyelesaikan skripsi.

Demikian semoga hasil karya ini dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan yang dapat disempurnakan dimasa yang akan datang dan semoga bermanfaat dan tidak lupa kami ucapkan terimakasih.

Semarang, .....2022

Penulis,

Affina Faiqotus Surur  
19156023

## DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Percaya Diri.....	9
1. Pengertian Percaya Diri.....	9

2. Indikator Percaya Diri .....	10
3. Pentingnya Percaya Diri.....	13
4. Faktor Yang Mempengaruhi Percaya Diri .....	15
B. Bermain Peran.....	18
1. Pengertian Bermain Peran.....	18
2. Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran.....	21
3. Manfaat Kegiatan Bermain Peran.....	24
4. Tujuan Metode Bermain Peran.....	25
5. Kelebihan Dan Kelemahan Metode Bermain Peran.....	26
C. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	28
D. Kerangka Berfikir .....	31
E. Hipotesis Penelitian.....	33
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Setting Penelitian.....	34
B. Prosedur/Siklus Penelitian.....	35
C. Teknik Pengumpulan Data .....	37
D. Instrumen Penelitian .....	38
E. Teknik Analisis Data.....	40
F. Indikator Keberhasilan.....	41
G. Jadwal Penelitian.....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
A. Deskripsi Kondisi Awal.....	42
B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	44

C. Pembahasan.....	69
BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN KETERBATASAN PENELITIAN.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
C. Keterbatasan Penelitian.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN .....	78

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Instrument Penilaian.....	39
Tabel 2. Kriteria Ketercapaian Penelitian.....	40
Tabel 3. Hasil Kemampuan bercerita anak Kondisi Awal (Pra Siklus).....	43
Tabel 4. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak Pertemuan 1 Siklus I .....	47
Tabel 5. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak Pertemuan 2 Siklus I .....	50
Tabel. 6. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak Pertemuan 3 Siklus I .....	52
Tabel 7. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak Siklus I .....	54
Tabel 8. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak Pertemuan 1 Siklus II .....	59
Tabel 9. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak Pertemuan 2 Siklus II .....	62
Tabel 10. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak Pertemuan 3 Siklus II .....	65
Tabel 11. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak Siklus II .....	67
Tabel 12. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kegiatan Bermain Peran Memasak Sayur Pertemuan 1	
Siklus I.....	48
Gambar 2. Kegiatan Bermain Peran Menyajikan minum untuk tamu Pertemuan 2	
Siklus I.....	51
Gambar 3. Kegiatan Bermain Peran Menjual Dan Membeli Buah Di Pasar	
Pertemuan 3 Siklus I.....	53
Gambar 4. Kegiatan Bermain Peran Menjual Dan Membeli Jamu Pertemuan 1	
Siklus II.....	60
Gambar 5. Kegiatan Bermain Peran Memasak Makanan Sehat Pertemuan 2 Siklus	
II.....	63
Gambar 6. Kegiatan Bermain Peran Menjenguk Teman Sakit Pertemuan 3 Siklus	
II.....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Surat Izin Penelitian .....	78
Surat Keterangan Izin Penelitian .....	79
Daftar Nama Siswa Yang Diteliti .....	80
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	81
Lembar Hasil Observasi .....	93
Dokumentasi Hasil Observasi.....	107

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak usia dini adalah anak-anak di bawah usia 6 tahun. Menurut Permendikbudristek 7 Tahun 2022, Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Permendikbudristek 7, 2022).

Peserta Didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

Usia dini merupakan periode emas (*golden age*) yaitu masa tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak yang mana pada saat itu otak dan fisik mengalami pertumbuhan maksimal.

Masa *golden age* adalah masa emas pada anak-anak di awal kehidupannya yaitu pada usia 0-5 tahun. Fase ini penting untuk diperhatikan oleh orang tua karena pada fase ini pertumbuhan anak berkembang begitu pesat. Masa emas (*golden age*) harus menjadi perhatian yang serius, sebab masa ini adalah masa yang mudah membentuk keperibadian anak.

Bersifat unik, berada dalam masa potensial, bersifat relatif spontan, cenderung ceroboh dan kurang perhitungan, bersifat aktif dan energik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang kuat, berjiwa petualang, memiliki imajinasi dan fantasi yang tinggi, cenderung mudah frustrasi, memiliki rentang perhatian yang pendek merupakan karakteristik anak usia dini.

Kepercayaan diri merupakan satu aspek kepribadian yang paling penting pada seseorang. Kepercayaan diri merupakan atribut yang paling berharga pada diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat, dikarenakan dengan kepercayaan diri, seseorang mampu mengaktualisasikan segala potensi dirinya. Kepercayaan diri merupakan sesuatu yang urgen untuk dimiliki setiap individu. Kepercayaan diri diperlukan oleh siapa saja baik seorang anak maupun orangtua, dan secara individual maupun kelompok.

Orang yang mempunyai kepercayaan diri yang tinggi akan mampu bergaul secara fleksibel, mempunyai toleransi yang cukup baik, bersikap positif, dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain dalam bertindak serta mampu menentukan langkah-langkah pasti dalam kehidupannya. Individu yang mempunyai kepercayaan diri yang tinggi akan terlihat lebih tenang, tidak memiliki rasa takut, dan mampu memperlihatkan kepercayaan dirinya setiap saat (Gufon dan Rini Risnawati, 2017:35)

Menurut Bijau dan Baer dalam Fadlillah (2012: 32) Perkembangan anak usia dini adalah perubahan progresif yang menunjukkan cara organisme bertingkah laku dan berinteraksi dengan lingkungan. Suyadi dan Ulfah (2013:19), tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan stimulasi atau

rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kritis, kreatif, motivatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Anak perlu mendapatkan stimulasi di masa usia dini karena anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangan otak yang optimal ( Yaswinda and Yulsyofriend, 2018).

Tujuan pengembangan percaya diri menurut Siswanto (2012: 30) adalah agar anak mempunyai rasa kepercayaan diri terhadap kemampuan dirinya sehingga anak mampu menghadapi kehidupan selanjutnya. Senada dengan tujuan kepercayaan diri tersebut (Rahayu,2013:73) menyatakan bahwa tujuan pengembangan percaya diri adalah agar anak mampu mengembangkan keyakinan dan potensi yang dimiliki untuk mencapai keberhasilan dalam hidupnya, dengan sikap optimis, tenang, dan berani bertindak, mengambil keputusan disertai tanggung jawab.

Menurut Lautser dalam Asrullah Syam dan Amri (2017: 93) menjelaskan ada beberapa aspek kepercayaan diri diantaranya; 1) keyakinan akan kemampuan diri; 2) optimis; 3) obyektif; 4) sesuatu sesuai dengan kebenaran semestinya; 5) bertanggung jawab; 6) rasional dan realistik. Tipe-tipe orang yang mempunyai rasa percaya diri yang tinggi akan terlihat lebih tenang, tidak merasa takut, dan mampu memperlihatkan kepercayaan dirinya setiap saat. Beberapa indikator kemampuan yang dapat diamati dalam mengembangkan rasa percaya diri khususnya pada anak usia dini dalam Rahayu (2013:25) diantaranya,nb berani bertanya dan menjawab mau mengemukakan pendapat

secara sederhana, mampu mengambil keputusan secara sederhana, berani untuk tampil, bermain pura-pura tentang profesi dan bisa bekerja secara mandiri.

Bermain peran adalah suatu kegiatan menyenangkan yang didalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah(ekspresi) sesuai apa yang diceritakan. Bermain peran membuat anak dapat berimajinasi dengan membayangkan dirinya dimasa depan dan mengulang kembali pengalaman yang pernah terjadi dimasa lalu.

Menurut Madyawati ( 2017: 156) menyatakan bahwa bermain peran adalah disebut juga bermain simbolik, main pura-pura, make-believe, imajinasi. Sejalan dengan pendapat di atas Wismiarti (2010: 21) bermain peran disebut juga bermain simbolik, role play, make-believe, imajinasi atau main drama. Berdasarkan pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan bermain pura-pura yang dilakukan anak berupa khayalan, bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai yang mendasarinya.

Berdasarkan dari pengamatan awal dari 28 siswa kelompok A di TK IT KASIH BUNDA baru 12 anak yang memiliki rasa percaya diri, ternyata sebagian besar belum memiliki rasa percaya diri dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya : Anak-anak cenderung pasif, bisa dilihat ketika ibu guru meminta anak-anak untuk maju melakukan suatu kegiatan, tidak semuanya mau maju untuk melakukan kegiatan tersebut. Mungkin hanya sebagian kecil anak yang

aktif, bahkan mereka selalu mengangkat tangan dan meminta kepada ibu guru untuk melakukan terlebih dulu sedangkan anak lainnya memilih untuk diam dan tidak maju, mereka belum mempunyai rasa percaya diri yang tinggi, sehingga tidak berani untuk maju dan tampil di depan.

Masih banyak juga anak yang rasa percaya diri mereka belum tumbuh. Hal tersebut ditunjukkan dengan belum adanya rasa percaya diri anak untuk melakukan kegiatan yang diberikan guru, mereka sering mengatakan tidak bisa ketika akan mengerjakan tugas. anak tidak memiliki keberanian mengemukakan keinginan dan pendapatnya, karena anak merasa ragu dan takut kalau salah.

Selain itu anak-anak juga kurang memiliki keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, anak takut jawabannya salah atau pertanyaannya tidak direspon, dan hal ini menyebabkan anak memiliki sifat pesimis dan mudah menyerah, dan ditertawakan teman, tidak mau berusaha untuk mendapatkan dan menyelesaikan suatu pekerjaan.

Masih ada sebagian anak yang belum bisa bergaul dengan teman-temannya, mereka lebih senang menjadi penonton ketika teman-teman mereka sedang bermain.

Berdasarkan kondisi tersebut perlu dilakukannya penelitian tindakan kelas untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam kepercayaan diri anak. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana anak dapat meningkatkan kepercayaan dirinya melalui metode bermain peran.

Hasil yang diharapkan dengan penelitian tindakan kelas ini adalah anak dapat meningkatkan rasa kepercayaan dirinya. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok A TK IT Kasih Bunda Desa Bulusari Kecamatan Sayung Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2021/2022” .

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas peneliti mengidentifikasi beberapa masalah diantaranya yaitu :

1. Rendahnya sikap percaya diri sebagian besar anak
2. Anak cenderung pasif, ketika guru meminta anak untuk maju.
3. Anak-anak sering berkata tidak bisa ketika akan melakukan kegiatan
4. Masih ada anak yang memilih bermain sendiri daripada bermain bersama

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi diatas, peneliti hanya membatasi upaya meningkatkan kepercayaan diri anak melalui metode bermain peran pada anak kelompok A TK IT Kasih Bunda Desa Bulusari Kecamatan Sayung Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2021/2022. Kepercayaan diri merupakan kompetensi dasar sikap sosial anak yang termuat dalam KD 2.5.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang sudah diketahui, maka permasalahan yang akan dikaji yaitu “Bagaimanakah Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok A TK IT Kasih Bunda Desa Bulusari Kecamatan Sayung Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2021/2022?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kepercayaan diri anak melalui metode bermain peran pada anak TK kelompok A.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kepercayaan diri anak melalui metode bermain peran pada anak kelompok A TK IT Kasih Bunda Desa Bulusari Kecamatan Sayung Kabupaten Demak Tahun Ajaran 2021/2022.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi penelitian sejenis sebagai salah satu bahan pustaka dalam rangka

mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkenaan dengan meningkatkan kepercayaan diri anak melalui metode bermain peran.

## 2. Manfaat

- a) Bagi anak untuk meningkatkan percaya diri anak, sehingga anak berani untuk mengungkapkan ide-ide, tampil di depan kelas, mengembangkan kreatifitas dan bakat anak.
- b) Bagi peneliti memberikan pengalaman yang sangat besar berupa pengalaman yang menjadi bekal untuk menjadi calon pendidik yang professional serta dapat menambah pengalaman secara langsung bagaimana menggunakan strategi pembelajaran sesuai untuk anak dengan baik dan menyenangkan.
- c) Bagi guru sebagai masukan dan pengetahuan bagi guru tentang kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak.
- d) Bagi sekolah diharapkan hasil penelitian ini berguna sebagai bahan pertimbangan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan percaya diri anak dengan kegiatan bermain peran.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Percaya Diri**

##### **1. Pengertian Percaya Diri**

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, percaya pada diri sendiri merupakan salah satu aspek kecerdasan yang disebut dengan kecerdasan intrapersonal yaitu “kemampuan untuk memahami diri sendiri dan bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri”. Menurut Syaifullah, “kepercayaan diri merupakan sikap diri yang merasa pantas, nyaman dengan dirinya sendiri dari penilaian orang lain, serta memiliki keyakinan yang kuat”.

Sifat percaya diri sulit dikatakan secara nyata, tetapi kemungkinan besar orang yang percaya diri akan bisa menerima dirinya sendiri, siap menerima tantangan dalam arti mau mencoba sesuatu yang baru walaupun ia sadar bahwa kemungkinan salah pasti ada. Orang yang percaya diri tidak takut menyatakan pendapatnya di depan orang banyak. Rasa percaya diri membantu seseorang untuk menghadapi situasi di dalam pergaulan dan untuk menangani berbagai tugas dengan lebih mudah. Oleh sebab itu, kepercayaan diri harus ada pada diri terutama pada diri anak usia dini.

Untuk lebih memahami arti dari percaya diri, berikut beberapa pendapat yang dikemukakan para ahli sebagai berikut:

- a. Willis mengemukakan bahwa percaya diri adalah keyakinan bahwa seseorang mampu menanggulangi suatu masalah dengan situasi terbaik dan dapat memberikan sesuatu yang menyenangkan bagi orang lain.
- 1) Kumara menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan ciri kepribadian yang mengandung arti keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri.
  - 2) Afiati dan Andayani yang menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian yang berisi keyakinan tentang kekuatan, kemampuan, dan keterampilan.
  - 3) Zainal Aqib dan Sujak menyatakan bahwa percaya diri adalah sikap yakin akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan untuk melakukan sesuatu pada diri subyek sebagai karakteristik pribadi yang di dalamnya terdapat keyakinan akan kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional, dan realistis.

## 2. Indikator Percaya Diri

Sikap percaya diri pada diri seseorang tentu berbeda, ada yang biasa saja dan ada juga yang sangat berlebihan. Kepercayaan diri yang sangat berlebihan, bukanlah sifat yang positif. Pada umumnya akan menjadikan orang tersebut kadang kurang berhati-hati dan akan berbuat

seenaknya sendiri. Hal ini menjadi sebuah tingkah laku yang menyebabkan konflik dengan orang lain.

Orang yang mempunyai rasa percaya diri yang tinggi pada umumnya mudah bergaul secara fleksibel, mempunyai toleransi yang cukup baik, bersikap positif, dan tidak mudah terpengaruh orang lain dalam bertindak serta mampu menentukan langkah-langkah dalam menyelesaikan suatu masalah. Tipe-tipe orang yang mempunyai rasa percaya diri tinggi akan terlihat lebih tenang, tidak merasa takut, dan mampu memperlihatkan kepercayaan dirinya setiap saat. Selain itu, orang yang mempunyai rasa percaya diri yang besar, dia yakin dengan kemampuan yang dia miliki, sehingga dia percaya bahwa dia bisa melakukan suatu hal dengan segala kemampuan yang dia miliki.

Menurut Lautser (dalam Afiatin dan Martaniah, 1998) orang yang memiliki kepercayaan diri yang positif dapat dilihat dari beberapa indikator berikut:

a. Keyakinan kemampuan diri

Keyakinan kemampuan diri adalah sikap positif seseorang tentang dirinya. Ia mampu secara sungguh-sungguh akan apa yang dilakukannya sehingga ia mampu mencapai tujuan yang diinginkannya.

1) Optimis

Optimis adalah sikap positif yang dimiliki seseorang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri dan kemampuannya.

2) Objektif

Orang yang memandang permasalahan atau sesuatu sesuai dengan kebenaran yang semestinya, bukan menurut kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri.

3) Bertanggung jawab

Bertanggung jawab adalah kesediaan orang untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya.

4) Rasional dan realistis

Rasional dan realistis adalah analisis terhadap suatu masalah, sesuatu hal dan suatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan.

Sementara itu, Afiatin dan Martaniah (1998) merumuskan beberapa aspek yang menjadi ciri maupun indikator dari kepercayaan diri yaitu:

- 1) Individu merasa kuat terhadap tindakan yang dilakukan. Hal ini didasari oleh adanya keyakinan terhadap kekuatan, kemampuan, dan ketrampilan yang dimiliki. Ia merasa optimis, cukup ambisius, tidak selalu memerlukan bantuan orang lain, sanggup bekerja keras, mampu menghadapi tugas dengan baik dan

bekerja secara efektif serta bertanggung jawab atas keputusan dan perbuatannya.

- 2) Individu merasa diterima oleh kelompoknya. Hal ini dilandasi oleh adanya keyakinan terhadap kemampuannya dalam berhubungan sosial. Ia merasa bahwa kelompoknya atau orang lain menyukainya, aktif menghadapi keadaan lingkungan, berani mengemukakan kehendak atau ide- idenya secara bertanggung jawab dan tidak mementingkan diri sendiri.
- 3) Individu memiliki ketenangan sikap. Hal ini didasari oleh adanya keyakinan terhadap kekuatan dan kemampuannya. Ia bersikap tenang, tidak mudah gugup, cukup toleran terhadap berbagai macam situasi.

### 3. Pentingnya Percaya Diri

Salah satu kunci kesuksesan seseorang adalah ada atau tidaknya rasa percaya diri. Sifat percaya diri tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa tetapi anak-anak juga memerlukannya dalam perkembangan menjadi dewasa. Sifat ini bukanlah suatu sifat yang diturunkan oleh orang tuanya atau sifat bawaan dari lahir. Namun sifat percaya diri merupakan sifat yang perlu dibangun mulai sejak dini. Membangun rasa percaya diri anak dapat dimulai dari rumah. Dukungan serta dorongan dari orang tua atas kemampuan anak memiliki efek psikologis yang baik bagi anak. Sehingga anak memiliki keyakinan dan kebanggaan pada dirinya sendiri dan rasa percaya diripun akan mulai muncul.

Pada dasarnya tidak ada anak yang mempunyai karakter pemalu dengan sendirinya. Sifat pemalu itu terjadi karena dia merasa ada yang kurang pada dirinya atau takut salah setiap dia bertindak. Sehingga dia tidak mudah bergaul dan beradaptasi dengan lingkungan barunya. Sifat pemalu ini bisa saja dimulai dari sikap orang tua yang juga tidak mudah bergaul dengan orang lain, tidak sering berkomunikasi dengan orang lain atau dengan si anak, terbiasa membantu dan melayani anak serta terlalu seringnya orang tua memberi label pada anak “anak pemalas, anak pemalu, anak bodoh dan lain-lain”. Semua itu akan terekam dalam otak anak dan dengan proses psikologis memunculkan rasa tidak percaya diri pada anak. Namun sifat pemalu dalam kadar yang normal dimiliki anak karena anak memang memiliki tipe anak yang selalu mengamati dan mempelajari situasi barunya terlebih dahulu baru kemudian dia berbaaur aktif didalamnya.

Kepercayaan diri penting dalam membentuk individu yang berciri keunggulan. Kepercayaan diri penting karena beberapa alasan berikut:

- 1) Sikap percaya diri dapat membuat seseorang menjadi bersemangat untuk melakukan sesuatu yang ia merasa bisa dan dapat berprestasi dalam bidang yang ditekuninya.
- 2) Orang yang percaya diri akan mengetahui kemampuan dan kelemahannya, sehingga ia merasa nyaman dengan keadaan dirinya. Karena ia merasa nyaman dan menghargai dirinya, ia dapat menerima kritikan dari orang lain, bisa mengakui keberhasilan orang lain, dan

tidak perlu membangga-banggakan apa yang telah dilakukan atau apa yang dimilikinya.

- 3) Orang yang percaya diri akan termotifasi untuk maju selalu bersemangat dalam setiap tindakan yang dilakukan.

Dengan demikian, setiap anak harus memiliki rasa percaya diri yang baik karena dengan adanya kepercayaan diri akan mudah bagi anak untuk melakukan berbagai aktivitas di masa depan yang lebih kompleks dan membutuhkan perhatian lebih mendalam. Disamping itu, setiap orang tidak akan lepas dari interaksi dengan orang lain yang kadang kala terjadi masalah sehingga harus ada kepercayaan diri dan kesiapan diri untuk dapat mengatasi masalah yang ada dengan cara yang lebih baik.

#### 4. Faktor Yang Mempengaruhi Percaya Diri

Pada prinsipnya semua orang adalah baik, semua berhak mendapatkan penghidupan yang layak penuh dengan kebahagiaan. Tentu semua dijalankan dengan bekerja keras dan menanamkan kepercayaan diri, orang yang mempunyai kepercayaan diri yang bagus, mereka memiliki perasaan positif terhadap dirinya, punya keyakinan yang kuat atas dirinya dan punya pengetahuan akurat terhadap kemampuan yang dimiliki. Orang yang punya kepercayaan diri bagus bukanlah orang yang merasa mampu (tetapi sebetulnya tidak mampu) melainkan adalah orang yang mengetahui bahwa dirinya mampu berdasarkan pengalaman dan perhitungannya.

Dalam Ghufron dan Risnawati menyebutkan bahwa kepercayaan diri dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni:

a. Pengalaman

Pengalaman dapat menjadi faktor munculnya rasa percaya diri. Sebaliknya, pengalaman juga dapat menjadi faktor menurunnya rasa percaya diri seseorang. Pengalaman masa lalu adalah hal terpenting untuk mengembangkan kepribadian sehat.

b. Pendidikan

Tingkat pendidikan seseorang akan berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan diri seseorang. Tingkat pendidikan yang rendah akan menjadikan orang tersebut tergantung dan berada di bawah kekuasaan orang lain yang lebih pandai darinya. Sebaliknya orang yang mempunyai pendidikan tinggi akan memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih dibandingkan yang berpendidikan rendah.

Kemudian, menurut Thursan Hakim, faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri pada seseorang sebagai berikut:

a. Lingkungan Keluarga

Keadaan lingkungan keluarga sangat mempengaruhi pembentukan awal rasa percaya diri pada seseorang. Rasa percaya diri merupakan suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang ada pada dirinya dan diwujudkan dalam tingkah laku sehari-hari.

b. Pendidikan Formal

Sekolah bisa dikatakan sebagai lingkungan kedua bagi anak, dimana sekolah merupakan lingkungan yang paling berperan bagi anak setelah lingkungan keluarga dirumah. Sekolah memberikan ruang pada anak untuk mengekspresikan rasa percaya dirinya pada teman-temannya.

c. Pendidikan Non Formal

Salah satu modal utama untuk bisa menjadi seseorang dengan kepribadian yang penuh rasa percaya diri adalah memiliki kelebihan tertentu yang berarti bagi diri sendiri dan orang lain. Rasa percaya diri akan menjadi lebih mantap jika seseorang memiliki suatu kelebihan yang membuat orang lain merasa kagum. Kemampuan atau keterampilan dalam bidang tertentu bisa didapatkan melalui pendidikan non formal. Secara formal dapat digambarkan bahwa rasa percaya diri merupakan gabungan dari pandangan positif diri sendiri dan rasa aman.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri seseorang dapat dipengaruhi oleh pengalaman yang dialami dalam kehidupannya, pendidikan yang dijalani baik pendidikan formal di sekolah maupun pendidikan non formal, serta lingkungan keluarga yang melibatkan orang tua, kakak adik, serta anggota keluarga lainnya.

## **B. Bermain Peran**

### **1. Pengertian Bermain Peran**

Bermain peran adalah sebuah permainan dimana pemainnya memainkan peran karakter dalam latar fiksi. Pemain bertanggung jawab untuk memerankan peran ini dalam sebuah narasi, baik dengan melakukan akting, melalui proses pengambilan keputusan yang terstruktur, atau pengembangan karakter.

Peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain. Peran seseorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh persepsi dan penilaian oleh dirinya dan orang lain. Untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman tentang peran sendiri, mencakup apa yang tampak dan tindakan yang tersembunyi dalam perasaan, persepsi dan sikap. Esensi bermain peran ditujukan untuk membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sekaligus berupaya memahami perasaan, sikap dan nilai-nilai yang mendasarnya.

Menurut Gilstrap dan Martin bermain peran adalah memerankan karakter atau tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif. Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan.

Supriyati berpendapat bahwa metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal atau imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru, nenek tua renta.

Pengertian bermain peran menurut buku Didaktik Metodik di Taman Kanak-Kanak (Depdikbud 1998) adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasi dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Dengan demikian metode bermain peran artinya mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati.

Bermain peran sering digunakan untuk mengajarkan masalah tanggung jawab warga negara, kehidupan sosial atau konseling kelompok. Metode ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari tingkah laku manusia. Anak dapat mengeksplorasi perasaan mereka, menghayati persepsi dan tingkah laku orang lain dan belajar

terlibat dan berinteraksi dalam proses pembuatan keputusan. Metode ini mengajarkan bagaimana membuat keputusan bersama dan juga mengajarkan anak untuk belajar melalui dramatisasi.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode mengajar yang berumpun, kepada metode perilaku yang diterapkan dalam pengajaran. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Secara eksplisit dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat ditunjukkan untuk memecahkan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia (*human relation problems*) terutama yang berkaitan dengan kehidupan anak didik.

Menurut DR. Soegeng Santoso M.Pd, (1995: 2), metode mengajar bermain peran merujuk kepada dimensi pribadi dan dimensi sosial kependidikan. Ditinjau dari dimensi pribadi, diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat, dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya (*peer group*). Dapat juga dikatakan metode ini membantu individu dalam proses sosialisasi. Ditinjau dari dimensi sosial, metode ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi situasi sosial terutama hubungan antar pribadi mereka. Dengan bermain peran mereka belajar memecahkan masalah-masalah dengan demokratis sehingga mereka dilatih menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi.

Letnan berpendapat bahwa di dalam area drama anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikkan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif. Menurut Vygotsky bermain peran mendukung munculnya dua kemampuan penting yaitu:

- a. Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda
  - b. Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel
2. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain peran
- a. Pilih sebuah tema yang akan dimainkan, diskusikan kemungkinan-kemungkinan dan urutan waktunya dengan anak
  - b. Buatlah rencana atau skenario atau naskah jalan cerita
  - c. Buatlah skenario kegiatan yang fleksibel dapat diubah sesuai dengan dinamika yang terjadi dan mencakup berbagai ragam aspek perkembangan anak atau keaksaraan, matematis, sains terpadu, sosial dan kesehatan
  - d. Sediakan media alat dan kostum yang diperlukan dalam kegiatan
  - e. Apabila memungkinkan buatlah media atau alat dari bahan daur ulang
  - f. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana. Apabila kelompok murid baru untuk pertama kalinya

diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberi contoh satu peran

- g. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya
- h. Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan sebaiknya guru sendirilah memilih siswa yang kiranya dapat melaksanakan peran itu
- i. Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut bermain peran)
- j. Dalam diskusi perencanaan, guru memberikan kesempatan pada anak dengan teknik curah pendapat untuk merancang jalan cerita dan ending cerita
- k. Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai
- l. Anak bermain peran
- m. Di akhir kegiatan diadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam permainan peran untuk diteladani anak
- n. Khusus disentra drama, buatlah perencanaan dan setting tempat yang mendukung untuk 2 sampai 4 Minggu
- o. Setting tempat bermain peran dengan gambar-gambar dan dekorasi yang mendukung jalan cerita

Peran guru sesuai dengan langkah-langkah yang telah dikemukakan tadi, paling tidak guru bertanggung jawab pada tahap-tahap awal untuk

memulai langkah-langkah bermain peran dan segera keterlibatan guru dikurangi setelah memasuki tahap pemeranan dan diskusi. Di sinilah peran aktif anak sangat dituntut.

Hal yang perlu diperhatikan adalah keterlibatan guru dalam mengajukan pertanyaan dan komentar yang ditujukan agar anak dapat mengekspresikan segala perasaan dan gagasannya secara bebas dan jujur dengan kata lain guru harus mampu memberikan motivasi kepada anak. Guru pulalah yang awalnya melontarkan masalah, memimpin diskusi, memiliki peran memutuskan kapan adegan dihentikan, membantu merangsang pemeranan dan menentukan aspek-aspek manakah dalam pemeranan yang perlu dieksplorasi.

Ada beberapa kaidah yang penting yang harus diperhatikan dalam metode ini yaitu:

- a. Guru tidak diperkenankan menilai baik buruk terhadap peran yang dimainkan, terutama dalam hal pendapat dan perasaan peserta didik
- b. Guru harus mampu sebagai dinamisator sehingga mampu mengeksplorasi permasalahan dari berbagai dimensi. Dengan kata lain guru harus mampu menangkap esensi dan pandangan peserta didik merefleksikan dan menyesuaikannya dengan baik
- c. Anak didik dibuka wawasannya bahwa terdapat berbagai alternatif pemeran dalam suatu alur cerita dengan berbagai konsekuensi yang menyertainya, berbagai kemungkinan inilah yang bagus untuk dieksplorasi

d. Mengkaji ketepatan pemecahan masalah

### 3. Manfaat Kegiatan Bermain Peran

Hampir setiap hari sebagian besar anak-anak bermain peran, mereka berperan sebagai kakak-adik, anak-ibu dan teman-teman. Meskipun demikian, ada sebagian anak yang cenderung diam dan tidak terlibat kegiatan bebas tersebut. Kondisi ini bisa dimanfaatkan pendidik untuk memancing keberanian semua anak bermain peran. Dengan cara-cara berikut:

- a. Libatkan diri dalam permainan anak, baik sebagai pengamat maupun pemain
- b. Setelah itu, melibatkan anak-anak yang belum berani berbicara ke kelompok-kelompok bermain peran yang sudah terbentuk secara alami
- c. Jika kegiatan 1 dan 2 telah dilakukan, usulkan kegiatan bermain peran yang lebih luas. Seperti: kegiatan berjualan di pasar, lakukan curah gagasan bersama anak dan perhatikan inisiatif mereka. Bagi peran anak dalam kelompok dan siapkan berbagai media yang diperlukan

Kegiatan bermain peran memiliki berbagai manfaat, selain keberanian berbicara terpupuk dengan baik, anak-anak juga terlibat berbagai kegiatan intelijen seperti menghitung, menimbang, bernegosiasi dan bersosialisasi

#### 4. Tujuan Metode Bermain Peran

Bermain peran dalam proses pembelajaran ditujukan sebagai usaha memecahkan masalah diri dan sosial melalui serangkaian tindakan pemeranan secara eksplisit. Bila ditinjau dari tujuan pendidikan maka diharapkan anak dapat:

- a. Mengeksplorasi perasaan-perasaan
- b. Memperoleh wawasan atau insight tentang sikap-sikap nilai-nilai dan persepsinya
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi

Penggunaan metode ini membantu anak untuk banyak belajar dari temannya tentang cara-cara berinteraksi dalam kondisi sosial dramatik. Selain itu mereka juga belajar berkonsentrasi dalam satu tema drama untuk waktu tertentu. Area ini juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosionalnya seperti: mengatasi rasa takut dengan memerankan berbagai tokoh yang sebenarnya bagi mereka menakutkan. Misalnya seorang anak takut disuntik, memerankan tokoh sebagai pasien sehingga metode ini juga berfungsi sebagai katalis atau pelepasan emosi dan terapi.

Tujuan bermain peran sebagai berikut:

- a. Anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan
- b. Memperoleh wawasan atau insight tentang sikap-sikap nilai-nilai dan persepsinya

- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
  - d. Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak
  - e. Melatih daya tangkap
  - f. Melatih daya konsentrasi
  - g. Melatih membuat kesimpulan
  - h. Membantu pengembangan kognitif
  - i. Membantu perkembangan fantasi
  - j. Menciptakan suasana yang menyenangkan
  - k. Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan atau berbicara lancar
  - l. Membangun pemikiran yang analitis dan kritis
  - m. Membangun sikap positif dalam diri anak
  - n. Menumbuhkan aspek efektif melalui penghayatan isi cerita
  - o. Untuk membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi atau miniatur kehidupan
  - p. Untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan
5. Kelebihan Dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Di samping manfaat dan tujuan bermain peran yang telah kita pelajari terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan metode bermain peran sebagai berikut:

- a. Kelebihan metode bermain peran

- 1) Melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran yang dibangunnya sendiri
  - 2) Anak memperoleh umpan balik yang cepat atau segera
  - 3) Memungkinkan siswa mempraktikkan keterampilan berkomunikasi
  - 4) Sangat menarik minat dan antusiasme anak
  - 5) Membuat guru dapat mengajar pada ruang lingkup yang luas dalam mengoptimalkan kemampuan banyak anak pada waktu yang bersamaan
  - 6) Mendukung anak untuk berpikir kritis dan analitis
  - 7) Menciptakan percobaan situasi kehidupan dengan model lingkungan yang nyata
- b. Kelemahan metode bermain peran
- 1) Perlu dibangun imajinasi yang sama antara guru dan anak dan hal ini tidak mudah
  - 2) Sulit menghadirkan elemen situasi penting seperti yang sebenarnya, misalnya suara hiruk pikuk pasar, air terjun, ributnya suara kemacetan lalu lintas tanpa bantuan pendukung misalnya rekaman suara atau dumping
  - 3) Dalam cerita biasanya berlangsung singkat dan karena memungkinkan tidak adanya jalan cerita yang berkesinambungan, adegan demi adegan dapat terpotong-potong sehingga tidak integral menampilkan suatu jalan cerita yang utuh. Hal ini karena

metode penelitian yang lebih menekankan pada imajinasi kreativitas inisiatif dan spontanitas dari anak sendiri.

Kelemahan-kelemahan itu dapat diatasi dengan perencanaan yang matang, guru berperan penting dalam metode ini. Namun tentunya letak keberhasilan utama terletak pada peran anak dalam membangun simulasi dengan baik.

### **C. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan memiliki arti sebagai penelitian yang sebelumnya pernah dibuat oleh seseorang yang dianggap memiliki keterkaitan dengan judul penelitian, dan topik yang diteliti. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian dan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rohania (2015) dengan judul Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran (Penelitian terhadap anak usia 5-6 tahun TK Kamulyan Terpadu Karangalit Salatiga). Hasil observasi sebelum tindakan menunjukkan kepercayaan diri anak berada pada kriteria rendah yaitu 35,71% pada siklus I kepercayaan diri siswa yang berada pada kategori tinggi sebanyak 50% dan siklus II sebanyak 85%. Sehingga penelitian ini dapat dikatakan berhasil, terbukti pada siklus II 85% dari jumlah subyek sebanyak 14 siswa memiliki kepercayaan diri pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran terbukti dapat

meningkatkan kepercayaan diri siswa kelompok b tk kamulyan terpadu karangalit salatiga.

2. Penelitian oleh Yulindrawati (2021) dengan judul yang diambil Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran Di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Kartika XII-17 Kota Tengah Kota Gorontalo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan kepercayaan diri anak meningkat setelah adanya tindakan melalui metode bermain peran yang dilaksanakan peneliti. Peningkatan rasa percaya diri tersebut dapat dilihat dari hasil data observasi yang diperoleh setiap siklus mengalami peningkatan. Pada observasi awal untuk kriteria Belum Berkembang (BB) presentase yang diperoleh 70%, kemudian pada siklus I memperoleh presentase 10% dan pada siklus II sudah tidak ada anak dalam kriteria Belum Berkembang (BB). Untuk kriteria Mulai Berkembang (MB) pada pertemuan awal presentase yang diperoleh 20%, kemudian pada siklus 1 memperoleh presentase 60% dan pada siklus II memperoleh 20%. Pada Pada observasi awal untuk kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) memperoleh presentase 10%, kemudian pada siklus I mencapai peningkatan 30% dan pada siklus II mencapai peningkatan sebesar 80%. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri anak.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hasni (2015) dengan judul Keefektifan Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemandirian Anak Usia

Prasekolah Kelompok B (Penelitian terhadap anak usia 5-6 tahun) Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dengan terjun langsung ke lapangan (*field research*) menggunakan metode observasi (pengamatan langsung) untuk menghasilkan data yang kemudian diolah menjadi sumber data penelitian. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah adanya kemandirian bagi peserta didik yang dapat dilihat dari situasi kompleksitas kehidupan dewasa ini, yang secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi kehidupan peserta didik.

Hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa persamaan dan perbedaan-perbedaan, yaitu dalam hal dijadikannya metode atau teknik bermain peran sebagai tema penelitiannya. Sementara perbedaannya adalah bahwa teknik bermain peran oleh ketiga penulis tersebut dihubungkan dengan peningkatan kemandirian, dan perkembangan sosial emosional.

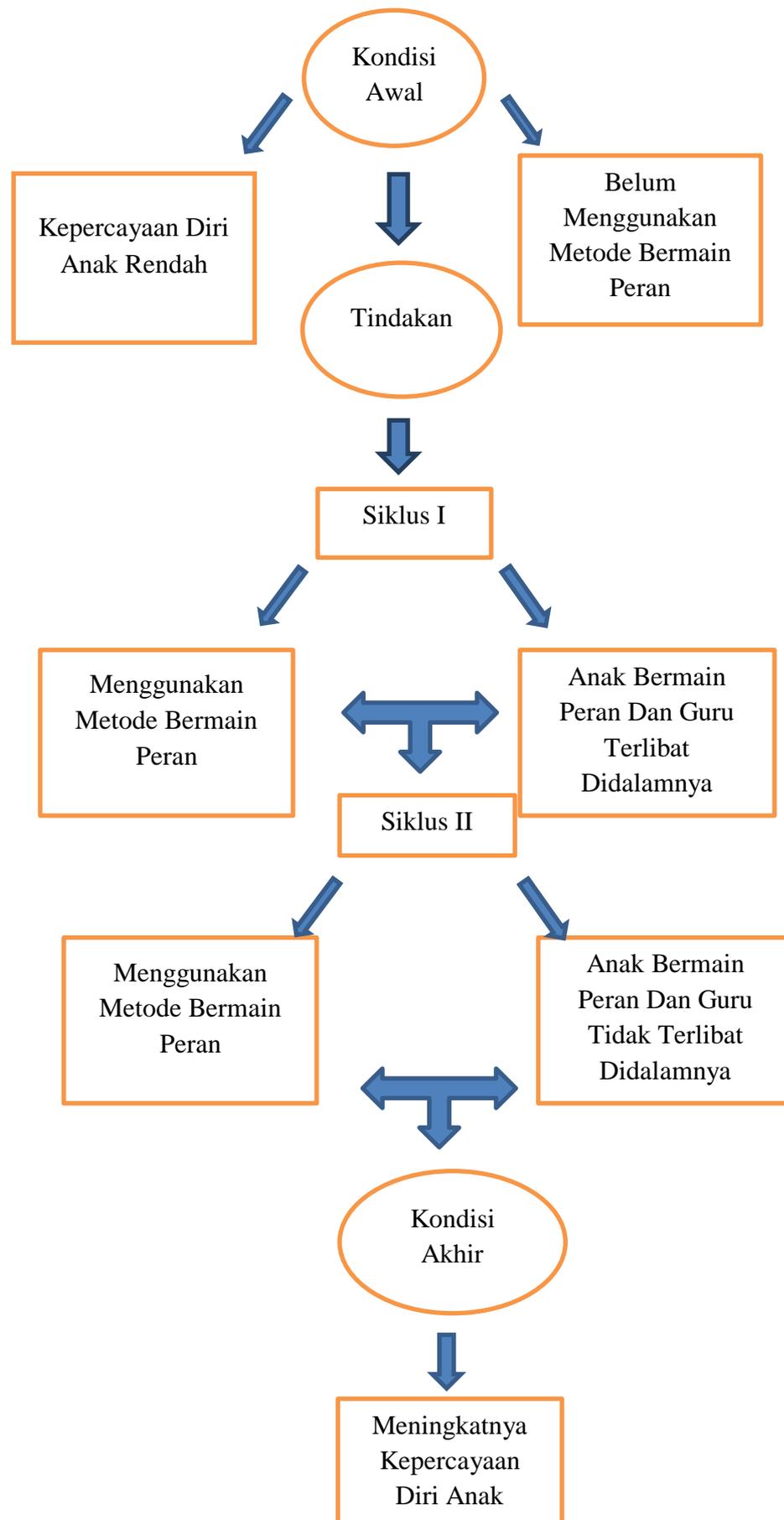
Untuk itu peneliti akan menindaklanjuti penelitian di TK IT Kasih Bunda dengan fokus peneliti dalam “Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok A” dengan harapan dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri anak dengan menggunakan Metode Bermain Peran.

#### **D. Kerangka Berfikir**

Melalui kegiatan bermain peran dapat membantu anak untuk banyak belajar dari temannya tentang cara-cara berinteraksi dalam kondisi sosial dramatik. Selain itu mereka juga belajar berkonsentrasi dalam satu tema drama untuk waktu tertentu. Area ini juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosionalnya. sehingga anak bisa mendapatkan kepercayaan dirinya.

Oleh karena itu peneliti menggunakan dua siklus, sehingga peneliti berharap dengan menggunakan metode bermain peran ini dapat berhasil untuk membantu anak dalam meningkatkan kepercayaan dirinya.

Penelitian ini digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut :



### **E. Hipotesis Penelitian**

Menurut Sudjana, Hipotesis adalah asumsi atau dugaan sementara tentang hal yang dibuat, guna menjelaskan suatu hal yang sering dituntut untuk pengecekan. Dari pengertian tersebut maka Hipotesis tindakan dapat disusun sebagai berikut : Melalui Metode Bermain Peran Dapat Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak di Kelompok A TK IT Kasih Bunda.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Setting Penelitian**

##### **1. Tempat penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada kelompok A TK IT Kasih Bunda Desa Bulusari Rt.03 Rw.04 Kecamatan Sayung Kabupaten Demak. Tempat peneliti dalam melakukan penelitian dapat melihat secara langsung proses pembelajarannya. Peneliti juga dapat melihat secara langsung kendala dan permasalahan yang muncul pada saat pembelajaran dilaksanakan. Sehingga penelitian tindakan kelas yang peneliti ambil, bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan dari bulan April-Juni pada semester ke II pada tahun ajaran 2021/2022.

##### **a. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini berfokus kepada peserta didik TK IT Kasih Bunda Bulusari Sayung Demak yang 1 kelasnya memiliki 16 siswa dengan jumlah laki-laki 9 siswa dan perempuan 7 siswi.

##### **b. Sumber Data**

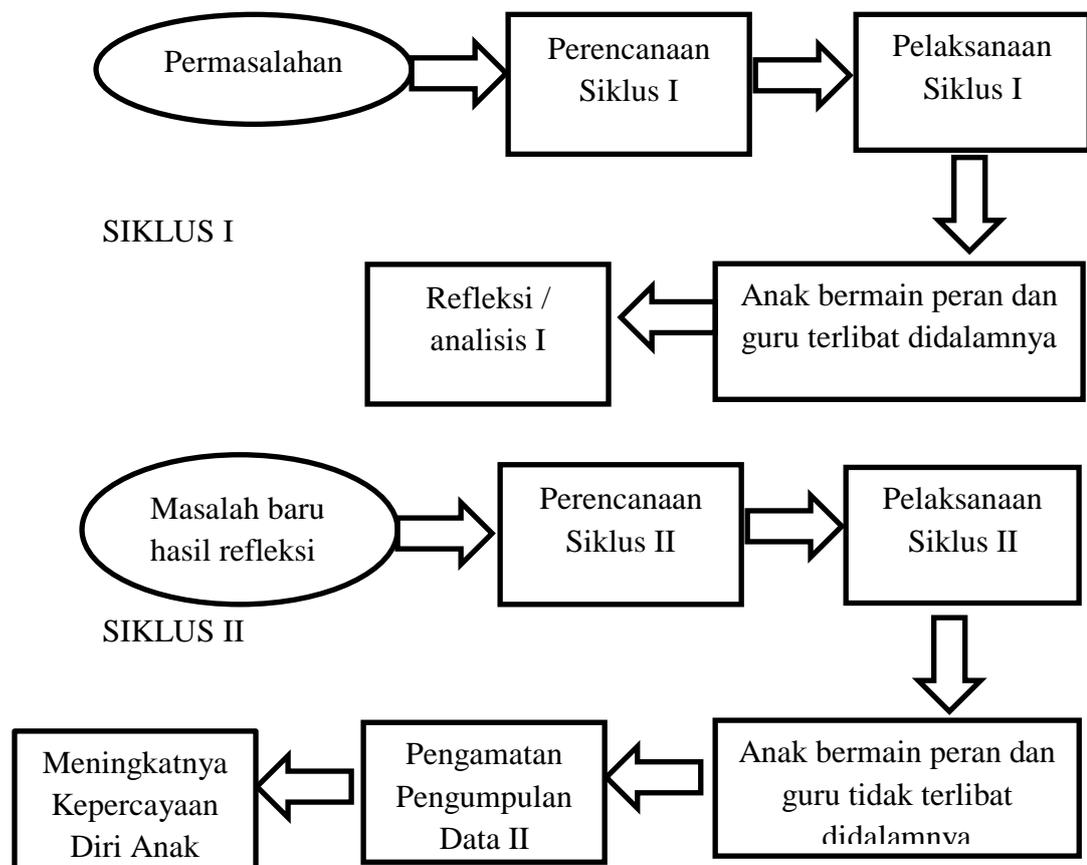
Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan pada siswa Kelompok A di TK IT Kasih

Bunda Desa Bulusari Kecamatan Sayung Kabupaten Demak pada bulan April-Juni tahun pelajaran 2021/2022.

## B. Prosedur / Siklus Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dengan menggunakan 2 siklus. Dimana setiap siklus terdiri dari: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi. Perencanaan ini dibuat untuk melihat sampai dimana kepercayaan diri anak saat bersama teman, ataupun orang dewasa ketika pembelajaran berlangsung.

Tahapan siklus penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut :



Sumber : Tahapan Siklus pada PTK (Supardi, 2012)

Uraian perencanaan yang dirancang oleh penulis pada setiap siklusnya sebagai berikut :

Kegiatan	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	Guru membuat perencanaan pembelajaran Harian (RPPH) dan menyiapkan media yang akan digunakan.	Guru membuat perencanaan pembelajaran harian (RPPH) dan menyiapkan media yang akan digunakan.
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengkondisikan anak</li> <li>b. Guru mengajak anak untuk membuat kesepakatan belajar</li> <li>c. Guru memberikan arahan dan aturan dalam proses belajar</li> <li>d. Guru mengajak anak untuk berdiskusi tentang tema yang akan dipelajari.</li> <li>e. Setelah berdiskusi guru membagi sebagian anak untuk memulai bermain peran</li> <li>f. Dan guru terlibat dalam permainan peran tersebut</li> <li>g. Guru melakukan evaluasi anak pada saat anak bermain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengkondisikan anak</li> <li>b. Guru mengajak anak untuk membuat kesepakatan belajar</li> <li>c. Guru memberikan arahan dan aturan dalam proses belajar</li> <li>d. Guru mengajak anak untuk berdiskusi tentang tema yang akan dipelajari.</li> <li>e. Setelah berdiskusi guru membagi sebagian anak untuk memulai bermain peran</li> <li>f. Dan guru tidak terlibat dalam permainan peran tersebut</li> <li>g. Guru hanya</li> </ul>

	peran.	menjadi fasilitator dan observer, artinya guru hanya memfasilitasi, memperhatikan, dan mengamati secara intensif h. Guru melakukan evaluasi anak pada saat anak bermain peran.
Pengamatan	a. Guru mengamati kegiatan anak b. Guru membuat catatan semua kegiatan anak pada saat bermain peran dan mendokumentasikan.	a. Guru mengamati kegiatan anak a. Guru membuat catatan semua kegiatan anak pada saat bermain peran dan mendokumentasikan..
Refleksi	Peneliti menganalisis tingkat keberhasilan dalam melakukan upaya peningkatan kepercayaan diri anak dengan metode bermain peran, apabila belum sesuai dengan yang diharapkan maka akan dilakukan siklus selanjutnya.	Peneliti menganalisis tingkat keberhasilan dalam melakukan upaya peningkatan kepercayaan diri anak dengan metode bermain peran, karena telah sesuai dengan yang diharapkan maka penelitian ini berhenti di siklus II.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini peneliti menggunakan metode observasi, dan dokumentasi sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Margono, 2003). Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek ditempat terjadi atau peristiwa sehingga pengamat berada bersama objek yang diselidiki disebut observasi langsung. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan anak dalam proses peningkatan kepercayaan diri anak melalui metode bermain peran ini, dan melihat hasil dari pembelajaran disekolah langsung saat berhadapan dengan guru maupun dirumah saat bersama orang tua.

### 2. Teknik Dokumentasi

Suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis maupun gambar atau elektronik. Dokumen yang diperoleh kemudian diuraikan (analisis), dibandingkan dan dipadukan (sintesis) membentuk suatu hasil kajian yang sistematis, padu dan utuh.

## **D. Instrument Penelitian**

Instrumen pengumpulan data adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini

menggunakan lembar observasi kegiatan anak dan kegiatan guru dengan beberapa indikator.

Adapun yang diobservasi dan dievaluasi oleh peneliti sebagai berikut:

- a) Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru
- b) Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman
- c) Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar
- d) Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada

Tabel 1. Instrument Penilaian

No	Aspek yang dinilai	BB	MB	BSH	BSB
1	Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru				
2	Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman				
3	Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar				
4	Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada				
Jumlah					

Keterangan :

BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan cara yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian kasus di suatu kelas, yang hasilnya tidak untuk digeneralisasikan ke tempat lain, maka analisis data cukup dengan mendeskripsikan data yang terkumpul. Untuk mengetahui persentase percaya diri anak, maka data yang berhasil dikumpulkan dianalisa dengan menggunakan statistik deskriptif dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Merupakan angka persentase

F = Merupakan frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi

Menurut Suharmini Arikunto (2018:43), data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diperhitungkan dengan tabel kategori presentase yaitu dengan : berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, mulai berkembang dan belum berkembang sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Ketercapaian Penelitian

Kategori	Pencapaian (%)	Kriteria
BSB	81% - 100%	Kepercayaan Diri anak berkembang sangat baik
BSH	61% - 80%	Kepercayaan Diri anak berkembang sesuai harapan
MB	40% - 60%	Kepercayaan Diri anak mulai berkembang
BB	<40%	Kepercayaan Diri anak belum berkembang

## **F. Indikator Keberhasilan**

Indikator merupakan suatu patokan atau acuan yang dijadikan untuk menentukan keberhasilan suatu kegiatan atau program sesuai dengan pengertian penelitian tindakan kelas, maka keberhasilan diikuti dengan adanya perbaikan kearah yang lebih baik. Dalam penelitian ini maka indikator keberhasilannya yakni meningkatnya percaya diri anak dalam satu kelas mencapai >75% dari jumlah keseluruhan anak yang menjadi subjek penelitian.

## **G. Jadwal Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan dimulai dari bulan April 2022– Juni 2022.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Kondisi Awal**

Sebelum peneliti melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti perlu mengetahui kondisi awal pembelajaran di lembaga, upaya ini dilakukan untuk membantu peneliti dalam merancang tindakan yang akan diambil sehingga mampu mendapatkan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Penelitian ini diawali dengan melakukan penelitian awal (pra siklus) untuk mengetahui kepercayaan diri anak. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan pada Kelompok A TK IT Kasih Bunda dengan jumlah 16 anak. Untuk mendapatkan hasil data, peneliti menggunakan observasi dari hasil pengamatannya dalam proses pembelajaran yang berlangsung dengan masing-masing siklus.

Hasil kondisi awal yang dilakukan dari lembar observasi mengenai kepercayaan diri anak dengan jumlah siswa 16 anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan pada indikator anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru 18,75%, anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman 43,75%, anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar 18,75%, anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada 12,5%.

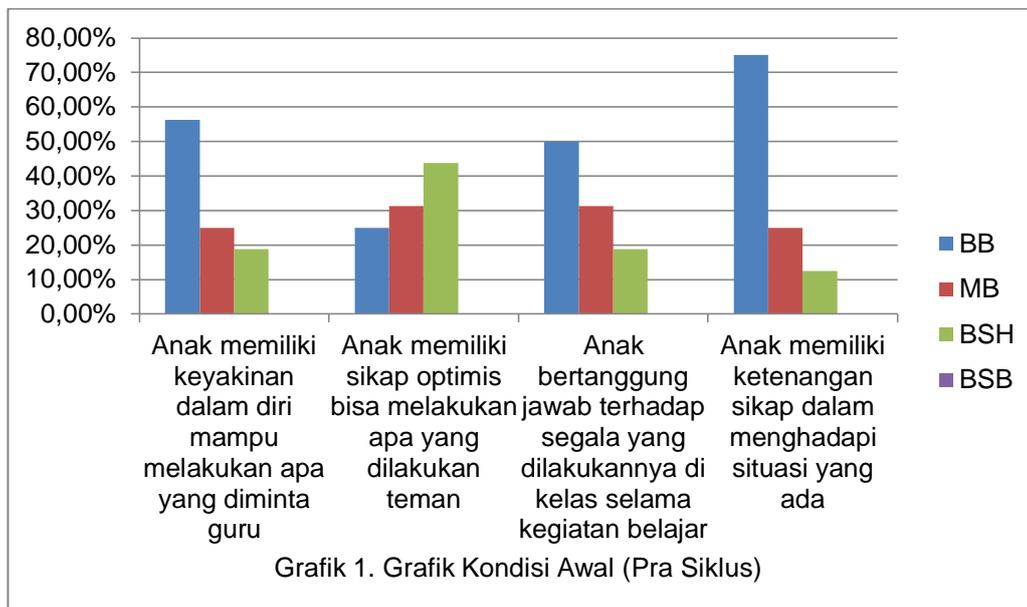
Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru sejawat yang dilakukan oleh peneliti, kepercayaan diri anak belum mampu mencapai

indicator yang diharapkan. Untuk itu peneliti berusaha mengatasi masalah tersebut melalui metode bermain peran. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan tindakan dengan 2 siklus. Adapun tabel hasil observasi kepercayaan diri anak pada Kelompok A TK IT Kasih Bunda dapat disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak  
Kondisi Awal (Pra Siklus)

Indikator Keberhasilan Anak	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru	BB	9	56,25%
	MB	5	31,25%
	BSH	2	12,5%
	BSB	0	0%
Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman	BB	7	43,75%
	MB	4	25%
	BSH	5	31,25%
	BSB	0	0%
Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar	BB	8	50%
	MB	5	31,25%
	BSH	3	18,75%
	BSB	0	0%
Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada	BB	10	62,5%
	MB	5	31,25%
	BSH	1	6,25%
	BSB	0	0%

Dari hasil observasi awal kepercayaan diri anak dapat di visualisasikan pada grafik di bawah ini :



## B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

### 1. Deskripsi Siklus 1

Tindakan siklus 1 dilakukan selama 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 04 April 2022. Pertemuan kedua dilakukan pada hari Selasa, 05 April 2022 dan pertemuan ketiga pada hari Rabu, 06 April 2022. Adapun kegiatan pembelajaran siklus 1 meliputi: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi. Yang diuraikan sebagai berikut:

#### a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan peneliti menyusun dan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan indikator kegiatan bermain peran tema Kebutuhanku.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus 1 dimulai dengan mengondisikan peserta didik untuk dengan nyaman dan rapi serta memotivasi anak untuk mau melakukan kegiatan bermain peran. Langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan kepercayaan diri anak dengan metode bermain peran sebagai berikut:

1) Pertemuan pertama (04 April 2022)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 04 April 2022. Pada pertemuan pertama ini dengan tema kebutuhanku, peneliti melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPPH yang sudah disiapkan yaitu menyiapkan alat dan media kegiatan.

Kegiatan awal dimulai dengan anak diajak untuk baris sebelum masuk kelas, dan berdo'a sebelum memulai kegiatan belajar. Kemudian guru menjelaskan kegiatan dan aturan main selama pembelajaran berlangsung.

Setelah anak siap menerima kegiatan, guru mulai memperlihatkan media yang akan digunakan dalam bermain peran dan menjelaskan kepada anak cara menggunakannya. Guru menjelaskan tentang tema kebutuhanku, sub tema makanan. Guru juga menjelaskan bahwa kita membutuhkan makanan untuk bertahan hidup dan mengkonsumsi makanan yang sehat sangatlah penting bagi kesehatan kita. Selanjutnya anak diminta untuk memilih ingin berperan sebagai apa mereka dalam kegiatan

tersebut. Saat kegiatan sedang berlangsung, guru turut serta dalam kegiatan peran tersebut.

Sebelum penutupan guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksanakan dan menanyakan perasaan anak selama belajar berlangsung. Selain itu guru juga mengevaluasi kemampuan anak dalam bermain peran dan sampai dimana kepercayaan diri mereka. Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan pada pertemuan pertama yaitu untuk meningkatkan kepercayaan diri anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan pada indikator pertama, Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru terdapat 3 anak dengan presentase 18,75%, indikator kedua Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman sebanyak 4 anak dengan presentase 25% dan pada indikator ketiga Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar sebanyak 3 anak dengan presentase 18,75% dan pada indikator keempat Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada sebanyak 2 anak dengan presentase 12,5%.

Tabel 4. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak  
Pertemuan 1 Siklus I

Indikator Keberhasilan Anak	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru	BB	6	37,5%
	MB	6	37,5%
	BSH	3	18,75%
	BSB	0	0%
Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman	BB	6	37,5%
	MB	5	31,25%
	BSH	4	25%
	BSB	1	6,25%
Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar	BB	7	43,75%
	MB	6	37,5%
	BSH	3	18,75%
	BSB	0	0%
Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada	BB	7	43,75%
	MB	7	43,75%
	BSH	2	12,5%
	BSB	0	0%



Gambar 1. Kegiatan Bermain Peran Memasak Sayur  
Pertemuan 1 Siklus I

## 2) Pertemuan kedua (05 April 2022)

Pada siklus ini dilaksanakan pada hari Selasa, 05 April 2022. Kegiatan ini dilakukan seperti pertemuan sebelumnya, Kegiatan awal dimulai dengan anak diajak untuk baris sebelum masuk kelas, dan berdo'a sebelum memulai kegiatan belajar. kemudian guru menjelaskan kegiatan dan aturan main selama pembelajaran berlangsung.

Setelah anak siap menerima kegiatan guru mulai memperlihatkan media yang akan digunakan dalam bermain peran dan menjelaskan kepada anak cara menggunakannya. Guru menjelaskan kepada anak, tentang tema kebutuhanku sub tema minuman. Selanjutnya anak diminta untuk memilih ingin berperan sebagai apa mereka dalam kegiatan tersebut. Saat kegiatan sedang berlangsung, guru turut serta dalam kegiatan peran tersebut.

Sebelum penutupan guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksanakan dan menanyakan perasaan anak selama belajar berlangsung. Selain itu guru juga mengevaluasi kemampuan anak dalam bermain peran dan sampai dimana kepercayaan diri mereka. Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan pada pertemuan kedua yaitu untuk meningkatkan kepercayaan diri anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan pada indikator pertama Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru terdapat 5 anak dengan presentase 31,25%, indikator kedua Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman sebanyak 5 anak dengan presentase 31,25% dan pada indikator ketiga Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar sebanyak 3 anak dengan presentase 18,75% dan pada indikator keempat Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada sebanyak 3 anak dengan presentase 18,75%

Tabel 5. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak  
Pertemuan 2 Siklus I

Indikator Keberhasilan Anak	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru	BB	6	37,5%
	MB	4	25%
	BSH	5	31,25%
	BSB	1	6,25%
Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman	BB	5	31,25%
	MB	4	25%
	BSH	5	31,25%
	BSB	2	12,5%
Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar	BB	7	43,75%
	MB	5	31,25%
	BSH	3	18,75%
	BSB	1	6,25%
Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada	BB	6	37,5%
	MB	6	37,5%
	BSH	3	18,75%
	BSB	1	6,25%



Gambar 2. Kegiatan Bermain Peran Menyajikan minum untuk tamu  
Pertemuan 2 Siklus I

### 3) Pertemuan ketiga (06 April 2022)

Pertemuan ke 3 ini dilaksanakan pada hari Rabu, 06 April 2022. Kegiatan ini dilakukan seperti pertemuan sebelumnya, Kegiatan awal dimulai dengan anak diajak untuk baris sebelum masuk kelas, dan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar. kemudian guru menjelaskan kegiatan dan aturan main selama pembelajaran berlangsung.

Setelah anak siap menerima kegiatan guru mulai memperlihatkan media yang akan digunakan dalam bermain peran dan menjelaskan kepada anak cara menggunakannya. Guru menjelaskan kepada anak, bahwa memakan buah baik untuk kesehatan kita. Buah bisa kita temukan di pedagang buah, mini market, supermarket ataupun pasar. Kemudian guru memberikan contoh saat menjadi penjual dan pembeli buah. Selanjutnya anak diminta untuk memilih ingin berperan sebagai apa mereka dalam kegiatan tersebut. Saat kegiatan sedang berlangsung, guru turut serta dalam kegiatan peran tersebut.

Sebelum penutupan guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksanakan dan menanyakan perasaan anak selama belajar berlangsung. Selain itu guru juga mengevaluasi kemampuan anak dalam bermain peran dan sampai dimana kepercayaan diri mereka.. Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan pada pertemuan ketiga yaitu untuk meningkatkan kepercayaan diri anak dengan kriteria

berkembang sesuai harapan pada indikator pertama Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru terdapat 8 anak dengan presentase 50%, indikator kedua Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman sebanyak 6 anak dengan presentase 37,5% dan pada indikator ketiga Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar sebanyak 4 anak dengan presentase 25% dan pada indikator keempat Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada sebanyak 4 anak dengan presentase 25%

Tabel 6. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak  
Pertemuan 3 Siklus I

Indikator Keberhasilan Anak	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru	BB	4	25%
	MB	3	18,75%
	BSH	8	50%
	BSB	1	6,25%
Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman	BB	4	25%
	MB	4	25%
	BSH	6	37,5%
	BSB	2	12,5%
Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar	BB	5	31,25%
	MB	6	37,5%
	BSH	4	25%
	BSB	1	6,25%
Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada	BB	6	37,5%
	MB	5	31,25%
	BSH	4	25%
	BSB	1	6,25%



Gambar 3. Kegiatan Bermain Peran Menjual Dan Membeli Buah Di Pasar  
Pertemuan 3 Siklus I

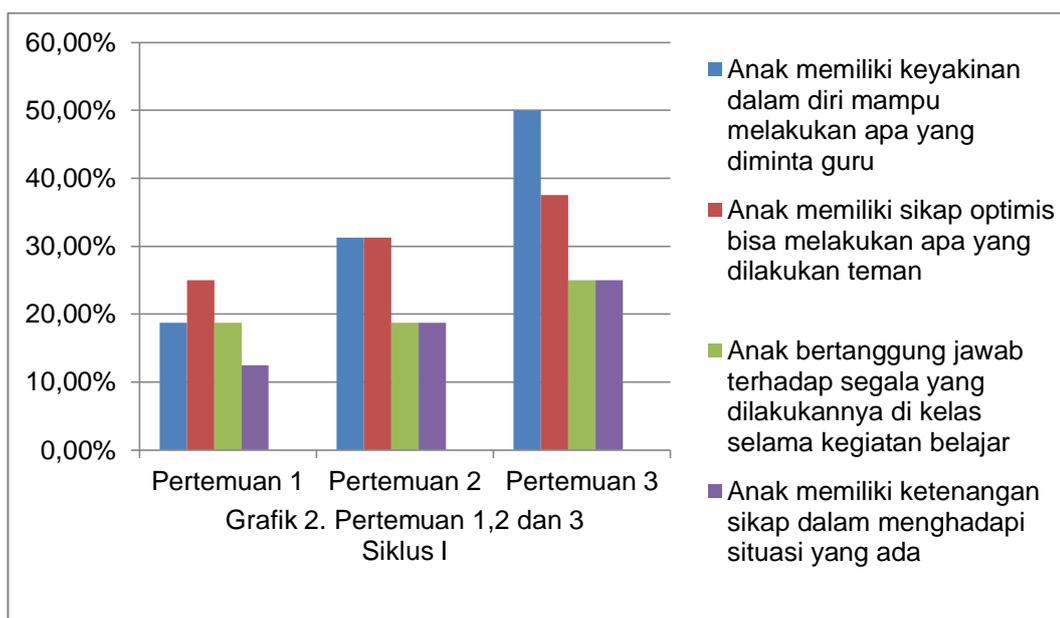
c. Observasi

Selama proses penelitian pada tahap siklus 1 berlangsung, peneliti mengobservasi, mengamati dan melihat perkembangan kepercayaan diri anak dengan keyakinan dalam diri, sikap optimis, bertanggung jawab dan ketenangan sikap yang dimiliki anak. Dari ke 16 anak yang diteliti sehingga terkumpul data yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak Pertemuan 1,2 dan 3 Siklus I

Indikator Keberhasilan Anak	Kriteria	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru	BB	6	37,5%	6	37,5%	4	25%
	MB	6	37,5%	4	25%	3	18,75%
	BSH	3	18,75%	5	31,25%	8	50%
	BSB	1	6,25%	1	6,25%	1	6,25%
Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman	BB	6	37,5%	5	31,25%	4	25%
	MB	5	31,25%	4	25%	4	25%
	BSH	4	25%	5	31,25%	6	37,5%
	BSB	1	6,25%	2	12,5%	2	12,5%
Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar	BB	7	43,75%	7	43,75%	5	31,25%
	MB	6	37,5%	5	31,25%	6	37,5%
	BSH	3	18,75%	3	18,75%	4	25%
	BSB	0	0%	1	6,25%	1	6,25%
Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada	BB	7	43,75%	6	37,5%	6	37,5%
	MB	7	43,75%	6	37,5%	5	31,25%
	BSH	2	12,5%	3	18,75%	4	25%
	BSB	0	0%	1	6,25%	1	6,25%

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data bahwa kepercayaan diri anak dengan kriteria Belum Berkembang(BB) mengalami penurunan mulai pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga dari 37,5% menjadi 25%. Nilai kemampuan anak yang Mulai Berkembang(MB) dari 37,5% menjadi 18,75% pada pertemuan ketiga dan nilai kemampuan anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari 18,75% menjadi 50% pada pertemuan ketiga. Dari peningkatan kepercayaan diri anak dapat divisualisasikan dalam grafik dibawah ini:



#### d. Refleksi

Refleksi merupakan koreksi terhadap tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus 1. Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 dari pertemuan pertama sampai

pertemuan ketiga, kemampuan meningkatkan kepercayaan diri anak mengalami peningkatan dari 18,75% menjadi 50%.

Hal tersebut masih jauh dari indikator keberhasilan yang diharapkan. Berdasarkan hasil refleksi ditemukan bahwa:

- 1) Motivasi kepada anak dalam berani bermain peran belum maksimal
- 2) Anak belum berani untuk turut serta bermain peran
- 3) Peneliti harus lebih memotivasi anak untuk berani mencoba
- 4) Peneliti harus menyiapkan strategi agar anak antusias dalam kegiatan bermain peran

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pada penelitian tindakan kelas siklus 1 masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan, sehingga masih perlu dilakukan pengulangan pada siklus II agar mendapatkan hasil yang maksimal.

## 2. Deskripsi Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan dimana pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 18 April 2022 pertemuan kedua pada hari Kamis, 21 April 2022 dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 April 2022. Siklus II terdapat 4 tahapan diantaranya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan peneliti menyusun dan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan indikator kegiatan bermain peran tema Kebutuhanku.

Mempersiapkan alat yang digunakan untuk penelitian

b. Pelaksanaan

1) Pertemuan pertama (18 April 2022)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 18 April 2022. Pada pertemuan pertama ini dengan tema kebutuhanku, peneliti melaksanakan kegiatan sesuai dengan RPPH yang sudah disiapkan yaitu menyiapkan alat dan media kegiatan.

Kegiatan awal dimulai dengan anak diajak untuk baris sebelum masuk kelas, dan berdo'a sebelum memulai kegiatan belajar. Kemudian guru menjelaskan kegiatan dan aturan main selama pembelajaran berlangsung.

Setelah anak siap menerima kegiatan, guru mulai memperlihatkan media yang akan digunakan dalam bermain peran dan menjelaskan kepada anak cara menggunakannya. Guru menjelaskan bahwa beberapa jenis minuman baik untuk kesehatan kita. Contohnya: susu, jus, air putih dan jamu. Selanjutnya anak diminta untuk memilih ingin berperan sebagai apa mereka dalam kegiatan tersebut. Untuk di Siklus II ini saat kegiatan sedang berlangsung, guru tidak turut serta dalam kegiatan peran tersebut.

Sebelum penutupan guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksanakan dan menanyakan perasaan anak selama belajar berlangsung. Selain itu guru juga mengevaluasi kemampuan anak dalam bermain peran dan sampai dimana kepercayaan diri mereka. Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan pada pertemuan pertama yaitu untuk meningkatkan kepercayaan diri anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan pada indikator pertama, Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru terdapat 10 anak dengan presentase 62,5%, indikator kedua Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman sebanyak 7 anak dengan presentase 43,75% dan pada indikator ketiga Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar sebanyak 6 anak dengan presentase 37,5% dan pada indikator keempat Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada sebanyak 6 anak dengan presentase 37,5%.

Tabel 8. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak  
Pertemuan 1 Siklus II

Indikator Keberhasilan Anak	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru	BB	2	12,5%
	MB	2	12,5%
	BSH	10	62,5%
	BSB	2	12,5%
Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman	BB	3	18,75%
	MB	3	18,75%
	BSH	7	43,75%
	BSB	3	18,75%
Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar	BB	6	37,5%
	MB	3	18,75%
	BSH	6	37,5%
	BSB	1	6,25%
Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada	BB	3	18,75%
	MB	6	37,5%
	BSH	6	37,5%
	BSB	1	6,25%



Gambar 4. Kegiatan Bermain Peran Menjual Dan Membeli Jamu  
Pertemuan 1 Siklus II

## 2) Pertemuan kedua (21 April 2022)

Pada siklus ini dilaksanakan pada hari Kamis, 21 April 2022. Kegiatan ini dilakukan seperti pertemuan sebelumnya, Kegiatan awal dimulai dengan anak diajak untuk baris sebelum masuk kelas, dan berdo'a sebelum memulai kegiatan belajar. kemudian guru menjelaskan kegiatan dan aturan main selama pembelajaran berlangsung.

Setelah anak siap menerima kegiatan guru mulai memperlihatkan media yang akan digunakan dalam bermain peran dan menjelaskan kepada anak cara menggunakannya. Guru

menjelaskan kepada anak makanan yang sehat, dan meminta anak untuk menyebutkan apa saja makanan yang sehat itu. Selanjutnya anak diminta untuk memilih ingin berperan sebagai apa mereka dalam kegiatan tersebut. Untuk di Siklus II ini saat kegiatan sedang berlangsung, guru tidak turut serta dalam kegiatan peran tersebut.

Sebelum penutupan guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksanakan dan menanyakan perasaan anak selama belajar berlangsung. Selain itu guru juga mengevaluasi kemampuan anak dalam bermain peran dan sampai dimana kepercayaan diri mereka. Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan pada pertemuan kedua yaitu untuk meningkatkan kepercayaan diri anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan pada indikator pertama Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru terdapat 12 anak dengan presentase 75%, indikator kedua Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman sebanyak 9 anak dengan presentase 56,25% dan pada indikator ketiga Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar sebanyak 8 anak dengan presentase 50% dan pada indikator keempat Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada sebanyak 8 anak dengan presentase 50%

Tabel 9. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak  
Pertemuan 2 Siklus II

Indikator Keberhasilan Anak	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru	BB	0	0%
	MB	1	6,25%
	BSH	12	75%
	BSB	3	18,75%
Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman	BB	1	6,25%
	MB	3	18,75%
	BSH	9	56,25%
	BSB	3	18,75%
Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar	BB	2	12,5%
	MB	4	25%
	BSH	8	50%
	BSB	2	12,5%
Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada	BB	1	6,25%
	MB	5	31,25%
	BSH	8	50%
	BSB	2	12,5%



Gambar 5. Kegiatan Bermain Peran Memasak Makanan Sehat  
Pertemuan 2 Siklus II

### 3) Pertemuan ketiga (23 April 2022)

Pertemuan ke 3 ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 April 2022. Kegiatan ini dilakukan seperti pertemuan sebelumnya, Kegiatan awal dimulai dengan anak diajak untuk baris sebelum masuk kelas, dan berdo'a sebelum memulai kegiatan belajar. kemudian guru menjelaskan kegiatan dan aturan main selama pembelajaran berlangsung.

Setelah anak siap menerima kegiatan guru mulai memperlihatkan media yang akan digunakan dalam bermain peran dan menjelaskan kepada anak cara menggunakannya. Guru menjelaskan kepada anak, bahwa kesehatan sangatlah penting dan berharga. Jika ada kerabat ataupun teman yang sedang sakit kita harus menjenguk dan mendoakannya. Selanjutnya anak diminta untuk memilih ingin berperan sebagai apa mereka dalam kegiatan

tersebut. Untuk di Siklus II ini saat kegiatan sedang berlangsung, guru tidak turut serta dalam kegiatan peran tersebut.

Sebelum penutupan guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilaksanakan dan menanyakan perasaan anak selama belajar berlangsung. Selain itu guru juga mengevaluasi kemampuan anak dalam bermain peran dan sampai dimana kepercayaan diri mereka.. Hasil dari pengamatan yang telah dilakukan pada pertemuan ketiga yaitu untuk meningkatkan kepercayaan diri anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan pada indikator pertama Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru terdapat 13 anak dengan presentase 81,25%, indikator kedua Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman sebanyak 11 anak dengan presentase 68,75% dan pada indikator ketiga Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar sebanyak 11 anak dengan presentase 68,75% dan pada indikator keempat Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada sebanyak 10 anak dengan presentase 62,5%.

Tabel 10. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak  
Pertemuan 3 Siklus II

Indikator Keberhasilan Anak	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru	BB	0	0%
	MB	0	0%
	BSH	13	81,25%
	BSB	3	18,75%
Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman	BB	0	0%
	MB	2	12,5%
	BSH	11	68,75%
	BSB	3	18,75%
Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar	BB	0	0%
	MB	3	18,75%
	BSH	11	68,75%
	BSB	2	12,5%
Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada	BB	0	0%
	MB	4	25%
	BSH	10	62,5%
	BSB	2	12,5%



Gambar 6. Kegiatan Bermain Peran Menjenguk Teman Sakit  
Pertemuan 3 Siklus II

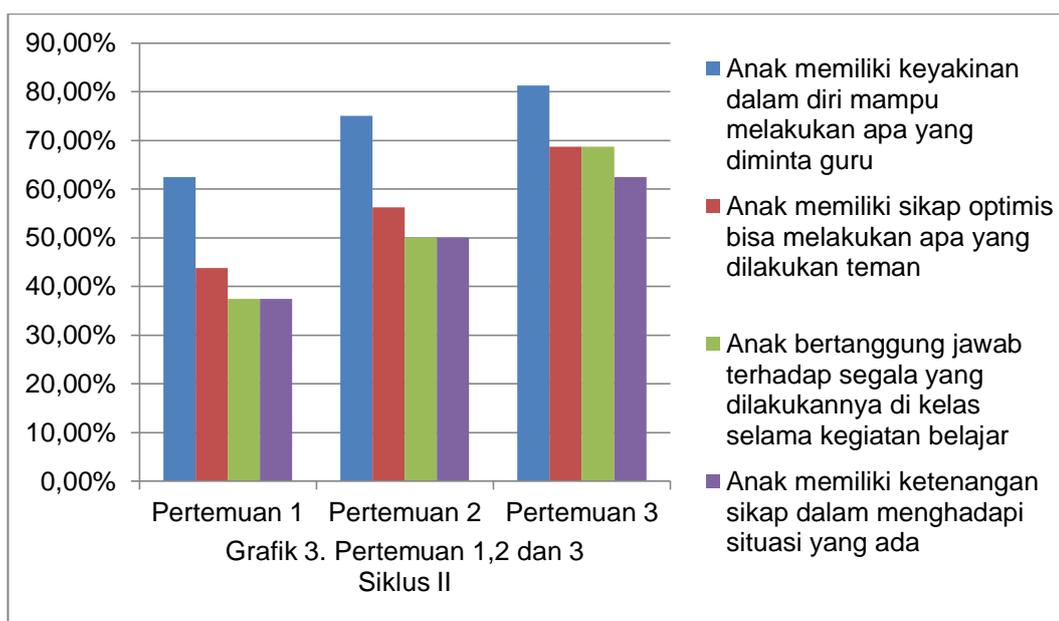
e. Observasi

Selama proses penelitian pada tahap siklus II berlangsung, peneliti mengobservasi, mengamati dan melihat perkembangan kepercayaan diri anak dengan keyakinan dalam diri, sikap optimis, bertanggung jawab dan ketenangan sikap yang dimiliki anak. Dari ke 16 anak yang diteliti sehingga terkumpul data yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 11. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak Pertemuan 1,2 dan 3 Siklus II

Indikator Keberhasilan Anak	Kriteria	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru	BB	2	12,5%	0	0%	0	0%
	MB	2	12,5%	1	6,25%	0	0%
	BSH	10	62,5%	12	75%	13	81,25%
	BSB	2	12,5%	3	18,75%	3	18,75%
Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman	BB	3	18,75%	1	6,25%	0	0%
	MB	3	18,75%	3	18,75%	2	12,5%
	BSH	7	43,75%	9	56,25%	11	68,75%
	BSB	3	18,75%	3	18,75%	3	18,75%
Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar	BB	6	37,5%	2	12,5%	0	0%
	MB	3	18,75%	4	25%	3	18,75%
	BSH	6	37,5%	8	50%	11	68,75%
	BSB	1	6,25%	2	12,5%	2	12,5%
Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada	BB	3	18,75%	1	6,25%	0	0%
	MB	6	37,5%	5	31,25%	4	25%
	BSH	6	37,5%	8	50%	10	62,5%
	BSB	1	6,25%	2	12,5%	2	12,5%

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh data bahwa kepercayaan diri anak dengan kriteria Belum Berkembang(BB) mengalami penurunan mulai pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga dari 12,5% menjadi 0%. Nilai kemampuan anak yang Mulai Berkembang(MB) dari 12,5% menjadi 0% pada pertemuan ketiga dan nilai kemampuan anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari 62,5% menjadi 81,25% pada pertemuan ketiga. Dari peningkatan kepercayaan diri anak dapat divisualisasikan dalam grafik dibawah ini:



#### f. Refleksi

Refleksi merupakan koreksi terhadap tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian siklus II dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga, kemampuan meningkatkan kepercayaan diri anak mengalami peningkatan dari 62,5% menjadi 81,25%.

Berdasarkan hasil akhir presentase yang didapat anak maka dirasa penerapan metode bermain peran sudah cukup berhasil digunakan untuk membantu anak dalam meningkatkan kepercayaan dirinya. Sehingga tidak perlu untuk dilanjutkan pada siklus III.

### **C. Pembahasan**

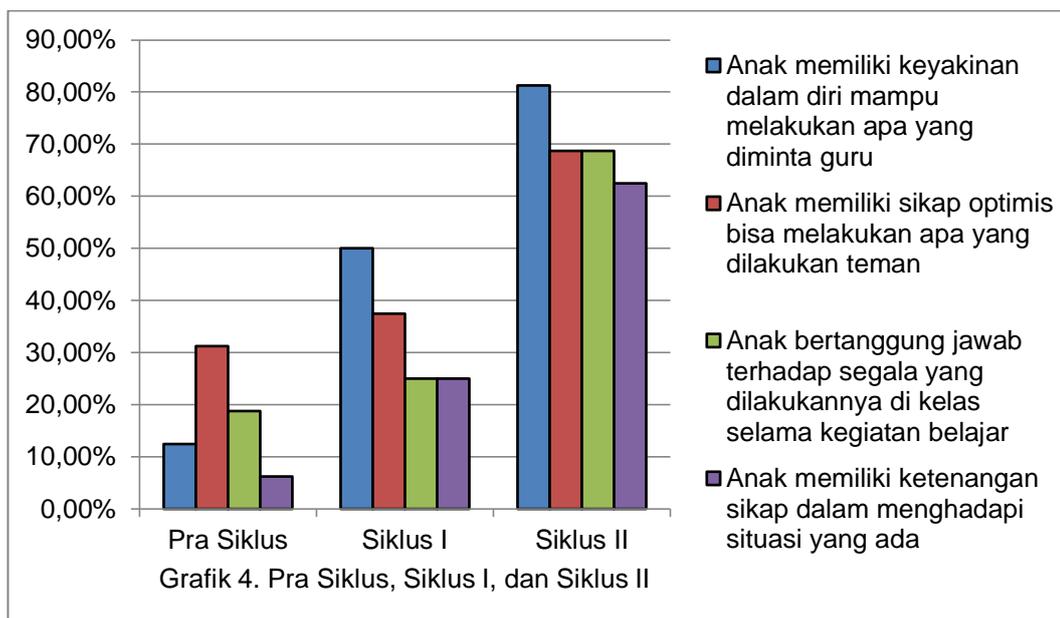
Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada salah satu lembaga swasta di desa Bulusari Kecamatan Sayung Kabupaten Demak dengan judul Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok A TK IT Kasih Bunda telah dilaksanakan dengan 6 kali pertemuan yang dimana 1 siklusnya terdapat 3 kali pertemuan, jadi peneliti menggunakan 2 siklus dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Hal ini dapat dibuktikan dengan lembar observasi dan hasil dokumentasi. Dimana anak mengalami peningkatan dari pra siklus yang semula dengan total presentase 18,75%, kemudian peneliti melakukan tindakan pada Siklus I dengan total presentase dari anak yang mengalami perkembangan sesuai harapan dengan total presentase 50%. Pada siklus II peningkatan kepercayaan diri anak semakin baik dengan hasil dari observasi yang telah dilakukan total presentase dari anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 81,25%. Sehingga pada siklus II ini sudah memenuhi pencapaian indikator dalam penelitian tindakan kelas.

Tabel peningkatan kepercayaan diri anak Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II. Berdasarkan tabel diatas dapat digambarkan dengan grafik sebagai berikut :

Tabel 12. Hasil Observasi Kepercayaan Diri Anak Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Indikator Keberhasilan Anak	Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru	BB	9	56,25%	4	25%	0	0%
	MB	5	31,25%	3	18,75%	0	0%
	BSH	2	12,5%	8	50%	13	81,25%
	BSB	0	0%	1	6,25%	3	18,75%
Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman	BB	7	43,75%	4	25%	0	0%
	MB	4	25%	4	25%	2	12,5%
	BSH	5	31,25%	6	37,5%	11	68,75%
	BSB	0	0%	2	12,5%	3	18,75%
Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar	BB	8	50%	5	31,25%	0	0%
	MB	5	31,25%	6	37,5%	3	18,75%
	BSH	3	18,75%	4	25%	11	68,75%
	BSB	0	0%	1	6,25%	2	12,5%
Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada	BB	10	62,5%	6	37,5%	0	0%
	MB	5	31,25%	5	31,25%	4	25%
	BSH	1	6,25%	4	25%	10	62,5%
	BSB	0	0%	1	6,25%	2	12,5%



Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa kepercayaan diri anak mengalami peningkatan dari mulai pra siklus dengan indikator Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru dengan presentase 12,5%. Pada siklus I pertemuan 3 mengalami peningkatan dengan jumlah presentase 50% dan pada Siklus II pertemuan 3 mengalami peningkatan yang sangat signifikan dengan jumlah presentase 81,25%. Maka dalam peningkatan kepercayaan diri anak dinyatakan berhasil mencapai ketuntasan dengan rata-rata 75%.

Dalam penelitian yang telah dilakukan Rafida Wahyu Tri Utami, Moh Hanafi, Pramono Giri Kriswoyo dapat dilihat bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri pada anak usia pra sekolah (4-5 tahun) pendidikan anak usia dini di Insan Harapan Klaten. Hal tersebut didasarkan pada meningkatnya rata-rata percaya diri anak sesudah dilakukan terapi bermain peran. Rata-rata tingkat percaya diri anak setelah

dilakukan bermain peran yaitu 53.75, tingkat percaya diri terendah 46.25 sedangkan tingkat percaya diri tertinggi 71.25.

Penelitian yang dilakukan oleh Yulindrawati (2021) dengan judul Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran Di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Kartika XII-17 Kota Tengah Kota Gorontalo. Dari penelitian ini keberhasilan yang didapatkan pada siklus II dengan jumlah presentase akhir sebesar 80%. Rohania (2015) dari penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran (Penelitian terhadap anak usia 5-6 tahun TK Kamulyan Terpadu Karangalit Salatiga)” dapat disimpulkan dalam penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dengan mengalami peningkatan yang sangat signifikan pada siklus II dengan jumlah presentase 85%.

Dengan demikian kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dengan baik. Dari hasil penelitian yang dilakukan keberhasilan yang didapat mencapai jumlah presentase akhir sebesar 81,25%.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa melalui bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Hal ini dapat ditandai dengan adanya peningkatan pada setiap siklusnya dalam kategori pencapaian berkembang sesuai harapan (BSH). Peningkatan ini dapat dilihat dari pra siklus presentase pencapaian anak dari kriteria BB sebesar 56,25%, MB sebesar 31,25%, BSH sebesar 12,5% dan BSB sebanyak 0%. Setelah dilakukan tindakan penelitian pada siklus I hasil dari pertemuan ketiga mengalami peningkatan dengan presentase yang didapat anak berdasarkan kriteria penilaian BB sebanyak 25%, MB sebanyak 18,75%, BSH sebanyak 50% dan BSB sebanyak 6,25%. Pada siklus II mengalami kenaikan kembali yang lebih signifikan dimana perkembangan anak semakin besar dengan presentase yang didapatkan anak berdasarkan kriteria penilaian BB sebanyak 0%, MB sebanyak 0%, BSH sebanyak 81,25% dan BSB sebanyak 18,75%. Kepercayaan diri anak dapat dilihat mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II.

Dari hasil diatas dapat dilihat bahwa pada pertemuan ketiga pada siklus I telah menunjukkan adanya peningkatan pencapaian perkembangan anak walaupun belum mencapai indikator penilaian yang telah ditentukan. Kemudian peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II agar kemampuan anak dapat mencapai pada indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti. Pada

siklus II pertemuan ketiga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan sehingga anak dapat mencapai indikator yang telah ditentukan oleh peneliti.

## **B. Saran**

Berdasarkan keberhasilan peneliti pada penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri anak melalui metode bermain peran di TK IT Kasih Bunda maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

### **1. Saran untuk anak**

Diharapkan anak dapat memanfaatkan kegiatan bermain peran dengan sebaik-baiknya, mencoba agar kepercayaan diri anak dapat meningkat, sehingga kelak akan sangat berguna bagi kehidupan bermasyarakat sekarang dan dimasa mendatang.

### **2. Saran untuk guru.**

Untuk guru TK IT Kasih Bunda diharapkan untuk lebih mengeksplor diri lagi sehingga mampu menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan. Terlebih untuk merangsang kemampuan anak untuk berani dan mampu untuk meningkatkan kepercayaan dirinya. Sehingga anak nantinya akan memiliki kepercayaan diri yang kuat dan tidak merasa takut apabila diminta untuk tampil dihadapan orang banyak.

### **3. Saran untuk kepala sekolah.**

Untuk kepala sekolah diharapkan lebih dapat memperhatikan pengadaan sarana media pembelajaran yang lebih beragam supaya guru lebih banyak

variasi dalam melaksanakan pembelajaran dan peserta didik akan lebih tertarik dalam belajar

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan latar belakang masalah dan judul yang berbeda yang bermanfaat bagi lembaga yang bersangkutan dan teman guru lainnya.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Adapun keterbatasan penelitian antara lain :

1. Terdapat banyak metode yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini, tetapi dalam penelitian ini hanya difokuskan pada peningkatan kepercayaan diri anak melalui metode bermain peran untuk anak Kelompok A TK IT Kasih Bunda.
2. Subyek penelitian ini melibatkan satu kelas terdiri dari 16 anak, mungkin juga hasil akan berbeda jika diterapkan pada kelas yang berbeda.
3. Kondisi anak dari faktor keluarga dan lingkungan sangat mempengaruhi hasil yang diperoleh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afiatin, T., & Martaniah, S. M. (1998). Peningkatan kepercayaan diri remaja melalui konseling kelompok. *Psikologika: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 3(6), 66-79.
- Aryenis, A. (2018). Peningkatan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Restu Ibu. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 5(2).
- Aspiani, R. Y. (2021, April). *Mengenal Masa Golden Age Pada Anak*. Retrieved from dinkes.ntbprov.go.id: <https://dinkes.ntbprov.go.id/berita/mengenal-masa-golden-age-pada-anak/>
- DATAU, H. (2013). Keefektifan Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemandirian Anak Usia Prasekolah Kelompok B Usia Lima Tahun di Pusat Paud Islam Terpadu Al-ishlah Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo. *Skripsi*, 1(111408039).
- Dhieni, N. dkk. (2011). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fatmawati, V. (2013, Maret). *Makalah Metode Bermain Peran*. Retrieved from <https://www.anekamakalah.com/2013/03/metode-bermain-peran.html>
- Gunarti, W. dkk. (2014). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Habibah, N. (2021, November). *Bermain Peran Mampu Mengembangkan Keterampilan Bahasa AUD*. Retrieved from kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/nining51585/6191dcd806310e790f52dbb4/bemain-peran-mampu-mengembangkan-ketrampilan-bahasa-aud>
- Kecerdasan Memahami Diri (Intrapersonal Intelligence)*. (n.d.). Retrieved from <https://campus.quipper.com/kampuspedia/kecerdasan-memahami-diri-intrapersonal-intelligence>.
- Kepercayaan Diri*. (2021, Desember). Retrieved from <https://educhannel.id/blog/artikel/kepercayaan-diri.html>
- KRESNA. (2021 , JANUARY). *Pengertian Kepercayaan Diri (skripsi dan tesis)*. Retrieved from <https://konsultasiskripsi.com/2021/01/30/pengertian-kepercayaan-diri-skripsi-dan-tesis-2/>
- KRESNA. (2021 , OCTOBER). *Indikator-Indikator Kepercayaan Diri (skripsi dan tesis)*. Retrieved from <https://konsultasiskripsi.com/https://konsultasiskripsi.com/2021/10/23/indikator-indikator-kepercayaan-diri-skripsi-dan-tesis/>

- METODE BERMAIN PERAN DAN SOSIODRAMA Metode Pengembangan Bahasa.* (n.d.). Retrieved from <https://slidetodoc.com/metode-bermain-peran-dan-sosiodrama-metode-pengembangan-bahasa/>.
- musfiroh, t. (2014). *Pengembangan kecerdasan majemuk.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Om.makplus. (2015 , Juni). *Definisi atau Pengertian Bermain Peran Menurut Ahli.* Retrieved from <http://www.definisi-pengertian.com/2015/06/definisi-pengertian-bermain-peran.html>
- Permainan Bermain Peran.* (n.d.). Retrieved from [https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_bermain\\_peran](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_bermain_peran).
- Permendikbudristek 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi Pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah.* (2022, Februari). Retrieved from [jogloabang.com](https://www.jogloabang.com): <https://www.jogloabang.com/pendidikan/permendikbudristek-7-2022-standar-isi-paud-jenjang-pendidikan-dasar-menengah>
- Rohania. (2015). *Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran.* Diambil kembali dari repository: [https://r.search.yahoo.com/\\_ylt=AwrX239d0rJidxEATzLLQwx.;\\_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzMEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1655915229/RO=10/RU=https%3a%2f%2frepository.uksw.edu%2fbitstream%2f123456789%2f16760%2f8%2fT1\\_272011055\\_Lampiran.pdf/RK=2/RS=W3d4NavPREhcsyd1v4mJ9](https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrX239d0rJidxEATzLLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzMEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1655915229/RO=10/RU=https%3a%2f%2frepository.uksw.edu%2fbitstream%2f123456789%2f16760%2f8%2fT1_272011055_Lampiran.pdf/RK=2/RS=W3d4NavPREhcsyd1v4mJ9)
- Rosiana, K. (2021). Hubungan Kepercayaan Diri dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah di TK Ratna Kumara Medahan. *Journal Center of Research Publication in Midwifery and Nursing*, 2-5.
- Rosiana, K. (2021, Desember). Hubungan Kepercayaan Diri dengan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah di TK Ratna Kumara Medahan. *Journal Center of Research Publication in Midwifery and Nursing*, 2-5.
- Utami, R. W. T., Hanafi, M., & Kriswoyo, P. G. (2017). Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan percaya diri pada anak usia pra sekolah (4-5 tahun) di pendidikan anak usia dini insan harapan klaten. *Jurnal Keperawatan Soedirman*, 12(2), 84-92.
- Yulindrawati (2021). *Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran Di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Kartika XII-17 Kota Tengah Kota Gorontalo.*

# **LAMPIRAN**



**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN (FIP)**

Jalan Sidedadi Timur No. 24 - Dr. Cipto Semarang - Indonesia  
Telepon (024) 8316377 Faks. 8448217 Email: [upgrisng@gmail.com](mailto:upgrisng@gmail.com) Homepage: [www.upgrisng.ac.id](http://www.upgrisng.ac.id)

Nomor : 0717/IP-AM/FIP/UPGRIS/VII/2022  
Lampiran : 1 (satu) berkas  
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

22 Juli 2022

Yth. Kepala TK IT Kasih Bunda Desa Bulusari Kec.Sayung  
di Kab.Demak

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : Affina Faiqotus Surur  
N P M : 19156023  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : PG-PAUD

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK MELALUI METODE  
BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK A TK IT KASIH BUNDA DESA  
BULUSARI KECAMATAN SAYUNG KABUPATEN DEMAK TAHUN  
PELAJARAN 2021/2022**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin  
mahasiswa tersebut untuk melakukan Ijin Penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Ph. Dekan  
F Mei Fita Asri Untari, S.Pd. M.Pd.  
NPP 098401240



**YAYASAN KANZUL ULUM  
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU (TK II)  
" KASIH BUNDA "  
BULUSARI SAYUNG DEMAK**

**Sekretariat : Dukuh Bulu RT. 03 RW. 04 Bulusari Sayung Demak 59563 Telp. 081228935030**

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : YKU/11.21/TKIT/S.Ket/098/IV/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sulistyawati, S.Pd.I, S.Pd.  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Satuan PAUD : TK IT Kasih Bunda  
Alamat Satuan PAUD : Bulusari Sayung Demak  
NPSN : 69968718

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : AFFINA FAIQOTUS SURUR  
Tempat, Tanggal Lahir : Demak, 20 Desember 2000  
NIM : 19156023  
Prodi : PG PAUD FIP UPGRIS

Benar-benar telah melakukan penelitian di TK IT Kasih Bunda untuk judul skripsi:  
"UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK A TK IT KASIH BUNDA DESA BULUSARI KECAMATAN SAYUNG KABUPATEN DEMAK TAHUN AJARAN 2021/2022" pada tanggal 04 April sampai dengan 23 April 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bulusari, 25 April 2022



Kepala TK IT Kasih Bunda

*Sulistyawati, S.Pd.I, S.Pd.*  
NIP. -

**TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU  
KASIH BUNDA  
Desa Bulusari Kec. Sayung Kab. Demak**

---

**DAFTAR ANAK DIDIK TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

NO	Nama	P/L	Tempat Lahir	Tanggal Lahir
1	Abia Agatha Agha Keenan Wibisono	L	Semarang	2016-02-18
2	Abid Khalif Aminullah	L	Demak	2016-09-16
3	Adiva Afseen Myesha	P	Demak	2017-01-16
4	Ahmad Rayyan Pradipta	L	Semarang	2016-08-19
5	Airin Zea Faradilla	P	Semarang	2016-09-02
6	Aisyah Ayudia Inara	P	Demak	2016-06-18
7	Annasya Adreena Sheyla	P	Demak	2016-10-23
8	Ardhy Widiensyah	L	Demak	2017-03-16
9	Arshad Fikri Abqary	L	Demak	2017-01-23
10	Bagus Robith Muzakka	L	Demak	2016-05-10
11	Davana Farza Hidayati	P	Semarang	2017-03-05
12	Embun Anindita Prameswari	P	Grobogan	2017-03-01
13	Muhammad Raihan Hafidz	L	Semarang	2016-07-27
14	Muhammad Sagar Abrisam Ibrahim	L	Semarang	2017-03-06
15	Rafania Shiza Farzana	P	Demak	2016-06-01
16	Sabiq El Fathin	L	Demak	2016-09-22

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK IT KASIH BUNDA BULUSARI TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke	: II /14/1
Hari /tgl	: Senin, 04 April 2022
Kelompok usia	: A
Tema/sub tema	: Kebutuhanku / Makanan (alat-alat memasak)
KD	: 1.1 – 2.2 – 2.4 – 2.13 – 3.5 – 4.5 – 3.9 – 4.9
Materi	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan(makanan pokok) - Gerakan sederhana - Memasak nasi - Tidak mengambil barang milik orang lain - Puzzel - Pengenalan alat untuk memasak
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Alat untuk memasak mainan - Puzzel gambar panci - Buku gambar - Krayon - Pensil
Karakter	: Kerja keras

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang guna makanan bagi tubuh
3. Berdiskusi tentang alat untuk memasak
4. Menirukan gerakan memasak
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Bermain peran
2. Menyusun puzzel gambar panci (alat memasak)
3. Menghubungkan kata dengan alat memasak
4. Menggambar alat-alat untuk memasak
5. Memperhatikan cara memasak

**C.RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat mensyukuri makanan sebagai anugerah Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan peralatan untuk memasak
  - b. Dapat menceritakan cara memasak
  - c. Dapat menyusun puzzel gambar panci
  - d. Dapat menghubungkan gambar dengan kata
  - e. Dapat menggambar peralatan memasak

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sulistyawati, S. Pd.I., S. Pd.

Affina Faiqotus Surur

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK IT KASIH BUNDA BULUSARI TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke : II /14/2  
 Hari /tgl : Selasa, 05 April 2022  
 Kelompok usia : A  
 Tema/sub tema : Kebutuhanku/Minuman (cara menyajikan minuman)  
 KD : 1.1 – 2.2 – 2.6 – 3.4 – 4.4 – 3.6 – 4.6  
 Materi : - Bersyukur atas nikmat Tuhan(minuman)  
 - Gerakan sederhana  
 - Minuman sehat  
 - Huruf awal sama  
 - Konsep bilangan

Kegiatan main : Kelompok dengan kegiatan pengaman  
 Alat dan bahan : - Baki  
 - Cangkir  
 - Tataan cangkir & tutup  
 - Botol bekas minum  
 - Pensil  
 Karakter : Kerja keras

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang cara menyajikan minuman
3. Berdiskusi tentang minuman kaleng
4. Bermain karet
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Bermain peran
2. Menata/menyajikan minuman untuk tamu
3. Mengurutkan bilangan
4. Bermain alat perkusi dari botol bekas minum
5. Menebali suku kata awal sama (misal: teko-termos)

**C.RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan

4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

#### **E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menghargai orang lain
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyajikan minuman untuk tamu
  - b. Dapat menceritakan fungsi/bahaya minuman kaleng(kadaluwarsa)
  - c. Dapat bermain alat perkusi dari bekas botol minum
  - d. Dapat menebali suku kata awal dari suatu kata
  - e. Dapat menyebutkan minuman yang sehat

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sulistyawati, S. Pd.I., S. Pd.

Affina Faiqotus Surur

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK IT KASIH BUNDA BULUSARI TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke	: II /14/3
Hari /tgl	: Rabu, 06 April 2022
Kelompok usia	: A
Tema/sub tema	: Kebutuhanku/Makanan (menyajikan makanan)
KD	: 1.1 – 2.4– 2.14 – 3.4 – 4.4 – 3.6 – 4.6 – 3.12 – 4.12
Materi	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan(makanan) - Gerakan sederhana - Kebiasaan mengucapkan terimakasih - Makanan yang bergizi - Pola makanan 4 sehat 5 sempurna - Huruf awal sama
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar makanan kesukaan - Kertas - Pensil
Karakter	: Menghargai prestasi

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang makanan 4 sehat 5 sempurna
3. Berdiskusi tentang cara menyajikan makanan
4. Membawa beban di atas kepala
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Bermain peran
2. Mengelompokkan jenis makanan
3. Melengkapi gambar makanan 4 sehat 5 sempurna
4. Mengisi pola gambar pisang dengan kertas
5. Menyajikan makanan (nasi, sayur, lauk, buah, susu/teh)

**C.RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok

5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat mengucapkan terimakasih jika memperoleh sesuatu
  - c. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan 4 sehat 5 sempurna
  - b. Dapat melengkapi gambar makanan 4 sehat 5 sempurna
  - c. Dapat mengisi pola gambar pisang dengan kertas
  - d. Dapat menyajikan makanan 4 sehat 5 sempurna
  - e. Dapat mengelompokkan kata-kata sejenis makanan

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sulistiyawati, S. Pd.I., S. Pd.

Affina Faiqotus Surur

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK IT KASIH BUNDA BULUSARI TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke	: II /16/1
Hari /tgl	: Senin, 18 April 2022
Kelompok usia	: A
Tema/sub tema	: Kebutuhanku/Minuman (jenis/asal minuman)
KD	: 1.1 – 2.4 – 2.6 – 3.1 – 4.1 – 3.4 – 4.4 – 3.12 – 4.12
Materi	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan(minuman) - Gerakan sederhana - Mentaati tata tertib minum - Berdoa sebelum dan sesudah minum - Minuman yang sehat - Huruf awal sama
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Minuman - Gelas - Air - Kertas - Pensil
Karakter	: Gemar membaca

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya minuman bagi tubuh
3. Berdiskusi tentang asal minuman
4. Berjalan sambil membawa cangkir berisi air dan tidak tumpah
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Bermain peran
2. Memperagakan gerakan minum (dengan gelas, botol dll)
3. Mengelompokkan jenis-jenis minuman
4. Menghubungkan gambar dengan kartu kata
5. Mencari perbedaan dua benda (jenis minuman)

**C.RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai

3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok
5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat mensyukuri nikmat Tuhan
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan asal minuman
  - b. Dapat menunjukkan gerakan minum
  - c. Dapat berjalan sambil membawa gelas berisi air dan tidak tumpah
  - d. Dapat mengelompokkan jenis-jenis minuman
  - e. Dapat mencari perbedaan dari minuman

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sulistiyawati, S. Pd.I., S. Pd.

Affina Faiqotus Surur

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK IT KASIH BUNDA BULUSARI TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke	: II/16/4
Hari /tgl	: Kamis, 21 April 2022
Kelompok usia	: A
Tema/sub tema	: Kebutuhanku/Makanan (makanan sehat)
KD	: 1.1 – 2.6 – 2.7 – 3.3 – 4.3 – 3.9 – 4.9 – 3.10 – 4.10
Materi	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan(makanan) - Memasak nasi - Kebiasaan mengucapkan terimakasih - Makan yang teratur - Percakapan dengan teman - Makanan kesukaanku
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar makanan kesukaan - Kertas - Pensil
Karakter	: Peduli sosial

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang makan yang teratur
3. Berdiskusi tentang mengucapkan terimakasih
4. Menjawab pertanyaan tentang makanan kesukaan
5. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Bermain peran
2. Menunjukkan makanan kesukaan
3. Memilih makanan yang sehat (sebab akibat)
4. Membuat gambar makanan sesuai angka
5. Menirukan sajak

**C. RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok

5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat mengucapkan terimakasih jika memperoleh sesuatu
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menyebutkan makanan yang sehat dan bergizi
  - b. Dapat memilih makanan yang sehat
  - c. Dapat membuat gambar sesuai angka
  - d. Dapat menirukan sajak tentang makanan
  - e. Dapat menunjukkan makanan kesukaannya

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sulistyawati, S. Pd.I., S. Pd.

Affina Faiqotus Surur

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**  
**TK IT KASIH BUNDA BULUSARI TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

---

Semester/Minggu ke/Hari ke	: II /16/6
Hari /tgl	: Sabtu, 23 April 2022
Kelompok usia	: A
Tema/sub tema	: Kebutuhanku/Kesehatan
KD	: 1.1 – 2.6 – 2.14 – 3.1 – 4.1 – 3.9 – 4.9 – 3.14 – 4.14
Materi	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan(sehat) - Tata cara minum obat - Kebiasaan mengucapkan terimakasih - Berdoa sebelum minum obat - Pengenalan obat-obatan yang berbahaya - Senang berolah raga
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: - Gambar obat-obatan - Macam-macam obat - Timbangan - Pensil
Karakter	: Kreatif

**Proses kegiatan**

**A. PEMBUKAAN:**

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pentingnya kesehatan tubuh
3. Berdiskusi tentang cara menjaga kesehatan
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

**B. INTI**

1. Bermain peran
2. Montase gambar obat-obatan
3. Mengelompokkan macam-macam obat
4. Bercerita tentang anak yang tidak menjaga kesehatan
5. Menimbang berat badan

**C.RECALLING:**

1. Merapikan alat-alat yang telah digunakan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama
4. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
5. Penguatan pengetahuan yang didapat anak

**D. PENUTUP**

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai
3. Bercerita pendek yang berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan untuk besok

5. Penerapan SOP penutupan

**E. RENCANA PENILAIAN**

1. Sikap
  - a. Dapat menghargai hidup sehat
  - b. Menggunakan kata sopan pada saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
  - a. Dapat menceritakan cara menjaga kesehatan
  - b. Dapat menyebutkan obat-obatan yang berbahaya
  - c. Dapat menceritakan akibat hidup tidak sehat
  - d. Dapat menimbang berat badan
  - e. Dapat membuat mainan dengan teknik montase

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Guru Kelas

Sulistiyawati, S. Pd.I., S. Pd.

Affina Faiqotus Surur

## Lembar Observasi Anak Pra Siklus

No	Nama	Aspek Yang Dinilai															
		1. Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru				2. Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman				3. Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar				4. Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Agatha	√				√				√				√			
2	Abid	√					√			√				√			
3	Myesha	√				√				√				√			
4	Rayyan	√				√				√				√			
5	Zea		√				√				√			√			
6	Aisyah	√					√				√				√		
7	Nasya		√					√				√			√		
8	Ardhy	√				√				√				√			

9	Fikri		√				√				√			√		
10	Robith		√					√			√			√		
11	Farza			√				√				√			√	
12	Embun	√				√				√				√		
13	Raihan			√				√				√				√
14	Sagar	√				√				√				√		
15	Fania		√					√			√				√	
16	Sabiq	√				√				√				√		

## Lembar Observasi Anak Pertemuan 1 Siklus I

No	Nama	Aspek Yang Dinilai															
		1. Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru				2. Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman				3. Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar				4. Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Agatha	√				√				√				√			
2	Abid		√				√				√			√			
3	Myesha	√				√				√				√			
4	Rayyan	√				√				√				√			
5	Zea		√				√				√			√			
6	Aisyah		√				√				√				√		
7	Nasya			√					√			√			√		
8	Ardhy	√				√				√				√			

9	Fikri		√				√				√				√		
10	Robith			√				√			√				√		
11	Farza				√			√				√				√	
12	Embun		√				√			√					√		
13	Raihan			√				√				√				√	
14	Sagar	√				√				√				√			
15	Fania		√					√			√				√		
16	Sabiq	√				√				√					√		

## Lembar Observasi Anak Pertemuan 2 Siklus I

No	Nama	Aspek Yang Dinilai															
		1. Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru				2. Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman				3. Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar				4. Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Agatha	√				√				√				√			
2	Abid		√				√				√			√			
3	Myesha	√				√				√				√			
4	Rayyan	√				√				√				√			
5	Zea			√				√			√				√		
6	Aisyah		√				√				√				√		
7	Nasya			√					√			√				√	
8	Ardhy	√				√				√				√			

9	Fikri		√				√				√			√		
10	Robith			√				√				√			√	
11	Farza				√			√					√		√	
12	Embun		√					√		√				√		
13	Raihan			√					√			√				√
14	Sagar	√				√				√				√		
15	Fania			√				√			√				√	
16	Sabiq	√					√			√					√	

## Lembar Observasi Anak Pertemuan 3 Siklus I

No	Nama	Aspek Yang Dinilai															
		1. Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru				2. Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman				3. Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar				4. Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Agatha		√			√				√				√			
2	Abid		√				√				√			√			
3	Myesha	√				√				√				√			
4	Rayyan	√				√				√				√			
5	Zea			√				√			√				√		
6	Aisyah			√			√					√			√		
7	Nasya			√					√			√				√	
8	Ardhy	√				√				√				√			

9	Fikri			√			√				√				√		
10	Robith			√				√				√				√	
11	Farza				√			√					√			√	
12	Embun			√				√			√					√	
13	Raihan			√					√			√					√
14	Sagar	√					√				√			√			
15	Fania			√				√			√				√		
16	Sabiq		√					√		√					√		

## Lembar Observasi Anak Pertemuan 1 Siklus II

No	Nama	Aspek Yang Dinilai															
		1. Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru				2. Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman				3. Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar				4. Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Agatha			√			√			√					√		
2	Abid			√			√				√				√		
3	Myesha	√				√				√				√			
4	Rayyan		√			√				√				√			
5	Zea			√				√				√				√	
6	Aisyah			√				√				√			√		
7	Nasya			√					√			√				√	
8	Ardhy	√				√				√				√			

9	Fikri			√				√			√				√		
10	Robith			√				√				√				√	
11	Farza				√				√				√			√	
12	Embun			√				√			√					√	
13	Raihan				√				√			√					√
14	Sagar		√				√			√					√		
15	Fania			√				√				√				√	
16	Sabiq			√				√		√					√		

## Lembar Observasi Anak Pertemuan 2 Siklus II

No	Nama	Aspek Yang Dinilai															
		1. Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru				2. Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman				3. Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar				4. Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Agatha			√				√			√				√		
2	Abid			√				√				√				√	
3	Myesha			√			√			√					√		
4	Rayyan			√			√				√				√		
5	Zea			√				√				√				√	
6	Aisyah			√				√				√				√	
7	Nasya				√				√			√				√	
8	Ardhy		√			√				√				√			

9	Fikri			√				√				√			√		
10	Robith			√				√				√					√
11	Farza				√				√				√			√	
12	Embun			√				√				√				√	
13	Raihan				√				√				√				√
14	Sagar			√			√				√				√		
15	Fania			√				√				√				√	
16	Sabiq			√				√			√					√	

## Lembar Observasi Anak Pertemuan 3 Siklus II

No	Nama	Aspek Yang Dinilai															
		1. Anak memiliki keyakinan dalam diri mampu melakukan apa yang diminta guru				2. Anak memiliki sikap optimis bisa melakukan apa yang dilakukan teman				3. Anak bertanggung jawab terhadap segala yang dilakukannya di kelas selama kegiatan belajar				4. Anak memiliki ketenangan sikap dalam menghadapi situasi yang ada			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Agatha			√				√				√			√		
2	Abid			√				√				√				√	
3	Myesha			√				√			√				√		
4	Rayyan			√				√			√					√	
5	Zea			√				√				√				√	
6	Aisyah			√				√				√				√	
7	Nasya				√				√			√				√	
8	Ardhy			√			√				√				√		

9	Fikri			√				√				√				√	
10	Robith			√				√				√					√
11	Farza				√				√				√			√	
12	Embun			√				√				√				√	
13	Raihan				√				√				√				√
14	Sagar			√			√					√			√		
15	Fania			√				√				√				√	
16	Sabiq			√				√				√				√	

**DOKUMENTASI PENELITIAN****ANAK BERMAIN PERAN MEMOTONG SAYUR DAN MEMASAK****ANAK BERMAIN PERAN MEMBELI SAYUR DI PASAR**



**BERMAIN PERAN MEMBELI DAN MEMINUM JAMU**

**BERMAIN PERAN MENJENGUK TEMAN SAKIT  
(SEHAT)**



**BERMAIN PERAN MEMASAK MAKANAN KESUKAANKU(MAKANAN  
SEHAT)**

