



**UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK MELALUI
BERMAIN PERAN DI TK PERTIWI 2 KETAON,
BANYUDONO BOYOLALI**

SKRIPSI

OLEH

FITRI SURYANTARI

NPM. 20156065

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

2024



**UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK MELALUI
BERMAIN PERAN DI TK PERTIWI 2 KETAON,
BANYUDONO BOYOLALI**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Semarang untuk memenuhi sebagai syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

OLEH

FITRI SURYANTARI

NPM. 20156065

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2024**

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK MELALUI
BERMAIN PERAN DI TK PERTIWI 2 KETAON,
BANYUDONO BOYOLALI**

Disusun dan diajukan oleh

FITRI SURYANTARI

NPM. 20156065

**Telah disetujui oleh Pembimbing untuk dilanjutkan
di hadapan Dewan Penguji**

Pembimbing I,



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

Semarang, Maret 2024

Pembimbing II,



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

SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK MELALUI
BERMAIN PERAN DI TK PERTIWI 2 KETAON,
BANYUDONO BOYOLALI

Yang disusun dan diajukan oleh

FITRI SURYANTARI

NPM. 20156065

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Maret 2024
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Ketua,



Dr. Arri Handayani, S.Psi, M.Si
NPP. 997401149

Dewan Penguji,



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

Mila Karmila, S.Pd., M.Pd.
NPP. 108501283



MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

- ❖ Memberi kepercayaan itu berat, menerima kepercayaan itu lebih berat, memelihara kepercayaan itu paling berat.
- ❖ Jika mencari satu orang yang bisa mengubah hidupmu, lihatlah di cermin.
- ❖ Hidup adalah anugerah, jadikan setiap hari berarti.

PERSEMBAHAN

- Dengan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat rahmat maka skripsi ini kami persembahkan kepada:
 1. Bapak Ibuku, Alm. suami, anakku, saudara-saudaraku tercinta dan semua pihak yang selalu menemani serta mendukungku.
 2. Almamater Universitas PGRI Semarang

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fitri Suryantari

NPM : 20156065

Prodi : Pendidikan Guru PAUD

Fakultas : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa (judul) skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya 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, Januari 2024

Yang menyatakan,



Fitri Suryantari

NPM: 20156065

ABSTRAK

FITRI SURYANTARI. NPM 20156065. “UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK MELALUI BERMAIN PERAN DI TK PERTIWI 2 KETAON, BANYUDONO, BOYOLALI”.

Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. Dosen Pembimbing I Muniroh Munawar, S.Pi., M.Pd. Dosen Pembimbing II Dwi Prasetyawati D.H, S.Pd, M.Pd.

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah kepercayaan diri yang rendah pada anak diduga dikarenakan kurangnya interaksi sosialisasi dengan lingkungan sekitar. Kepercayaan diri dari 10 anak baru 2 yang menunjukkan sikap percaya diri, sisanya 8 anak masih malu-malu.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah melalui bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Ketaon Desa Ketaon, Kecamatan Banyudono, Kabupaten Boyolali?” Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Ketaon Desa Ketaon, Kecamatan Banyudono, Kabupaten Boyolali.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas yang terdiri atas rangkaian empat kegiatan utama yang dilakukan dalam siklus berulang yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon yang terdiri dari 5 anak laki laki dan 5 anak perempuan. Penelitian ini diperoleh dengan Teknik analisis deskriptif yang bersifat kualitatif.

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri anak melalui bermain peran, peningkatan tersebut yaitu siklus 1 mencapai 50%, pada siklus 2 mencapai 80%. Kesimpulan dari penelitian ini melalui permainan bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon.

PRAKATA

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang melimpahkan Rahmad serta Hidayah-Nya, serta dengan usaha yang sungguh-sungguh, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan S-1 Jurusan pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang.

Pada kesempatan ini penulis dengan rendah hati ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung hingga selesainya skripsi ini.

Keberhasilan penulisan sekripsi ini, tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang Ibu Dr. Sri Suciati, M.Hum yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ibu Dr. Arri Handayani, S.Psi, M.Si yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru PAUD Ibu Dr. Anita Chandra DS, M.Pd yang telah menyetujui sekripsi ini
4. Pembimbing I Ibu Dr. Muniroh Munawar, M.Pd yang telah mengarahkan penulis dengan penuh ketekunan dan kecermatan

5. Pembimbing II Ibu Dwi Prasetyawati D.H., M.Pd yang telah membimbing penulis dengan penuh dedikasi yang tinggi.

6. Bapak Dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD yang telah memberi bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas PGRI Semarang.

Semoga semua kebaikan dan partisipasinya mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran untuk perbaikan dan kesempurnaan hasil yang didapat.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dan menjadi penyemangat bagi penulis untuk menghasilkan karya-karya lain berikutnya.

Semarang, Januari 2024

Penulis,

Fitri Suryantari

DAFTAR ISI

COVER LUAR	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan penelitian.....	4
F. Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Deskripsi Konseptual	7
B. Penelitian yang Relevan.....	14
C. Kerangka Berfikir.....	16
D. Hipotesis Tindakan.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Seting Penelitian	17
B. Subjek Penelitian	17
C. Sumber Data	18
D. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	18
E. Validasi Data	18

F. Analisa Data	19
G. Indikator Kinerja	19
H. Teknik Penilaian	20
I. Prosedur Penelitian	21
J. Instrumen Penelitian	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	25
A. Kondisi awal sebelum penelitian	25
B. Hasil Penelitian	26
C. Pembahasan.....	43
D. Pembahasan Hasil Penelitian	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	53
C . Penutup	54
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	58

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 Bagan Kerangkar Berfikir.....	11
GAMBAR 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas	16
GAMBAR 4.1 Grafik Hasil Prasiklus	27
GAMBAR 4.2 Grafik Hasil Penilaian siklus 1	34
GAMBAR 4.3 Grafik Hasil Penilaian siklus II	35
GAMBAR 4.7 Grafik Hasil Penilaian Prasiklus, siklus 1, Siklus II	40

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jumlah Anak TK Pertiwi Kiringan	26
Tabel 4.2 Prosentase Hasil Belajar Pra Siklus	27
Tabel 4.3 Hasil penilaian pembelajaran siklus 1 Pertemuan 1	30
Tabel 4.4 Hasil penilaian pembelajaran siklus I Pertemuan 2	31
Tabel 4.5 Hasil penilaian pembelajaran siklus I Pertemuan 3	32
Tabel 4.6 Prosentase Hasil Belajar Siklus 1	33
Tabel 4.7 Hasil penilaian pembelajaran siklus II Pertemuan 1	39
Tabel 4.8 Hasil penilaian pembelajaran siklus II Pertemuan 2	40
Tabel 4.9 Hasil penilaian pembelajaran siklus II Pertemuan 3	40
Tabel 4.10 Prosentase Hasil Belajar Siklus II	42
Tabel 4.11 Data Prosentase Hasil Belajar PraSiklus	44
Tabel 4.12 Data Prosentase Hasil Belajar Siklus I	45
Tabel 4.13 Data Prosentase Hasil Belajar Siklus II	46
Tabel 4.14 Data Prosentase Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus 1 & Siklus II	48

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013 yang diambil dari Lampiran I Standar Nasional PAUD SK Permendikbud No 137 tahun 2014 berkaitan dengan kepercayaan diri pada anak-anak di TK Pertiwi 2 Ketaon, peneliti melakukan observasi pada waktu kegiatan belajar mengajar. Dari hasil observasi sebagian anak kurang percaya diri dalam kegiatan belajar pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Saat di dalam kelas ada anak yang lebih cenderung diam melihat teman-temannya. Disaat guru memberikan tugas dan pertanyaan kepada anak-anak sebagian hanya diam tidak mau menjawab karena takut salah, sebagian menjawab dengan suara lirih karena malu. Ketika guru meminta anak untuk maju ke depan kelas, anak kurang percaya diri dan harus ditemani oleh teman lainnya. Pada usia 4 (empat) sampai 6 (enam) tahun seharusnya anak sudah berani mengutarakan berbagai pertanyaan dan menjawab, mengemukakan pendapat secara sederhana, mengambil keputusan secara sederhana dan bekerja secara mandiri. Kepercayaan diri dari 10 anak baru 2 yang menunjukkan sikap percaya diri, sisanya 8 anak masih malu-malu.

Kepercayaan diri secara khusus menurut Pearce dalam Zulfa, I (2021:20) adalah tindakan, kegiatan dan usaha untuk bertindak bukannya menghindari keadaan dan bersifat pasif. Dengan kata lain, anak dapat dikatakan percaya diri jika anak berani melakukan sesuatu hal yang baik bagi dirinya sesuai dengan pengetahuan dan kemampuan diri selain itu, anak pun mampu melakukannya

tanpa ragu-ragu serta selalu berpikir positif. Anak yang mempunyai rasa percaya diri mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan tahap perkembangannya dengan baik tanpa bergantung kepada orang lain.

Menurut Miskell, W.H dalam Khoerunnisa, N (2015 : 80) bahwa percaya diri merupakan modal dasar untuk pengembangan aktualisasi diri. Percaya diri adalah sikap yang menunjukkan memahami kemampuan diri dan nilai harga diri. Selain itu percaya diri merupakan sebuah kekuatan yang luar biasa percaya diri bagaikan reaktor yang membangkitkan segala energi yang ada pada diri seseorang untuk mencapai kesuksesan.

Menurut Rachmawati dalam Ulfa, S.M (2019:2) bermain peran yaitu permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda benda sekitar anak yang akan mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Permasalahan kepercayaan diri yang rendah pada anak diduga dikarenakan kurangnya interaksi sosialisasi dengan lingkungan sekitar, anak masih takut untuk berkomunikasi dengan sesama temannya. Anak kurang berminat datang kesekolah atau tempat keramaian, sehingga mengakibatkan anak tidak mau berpisah dan ditinggal oleh orang tuanya ketika berada disekolahan. Anak lebih cenderung memilih duduk dengan ibunya daripada dengan teman sebayanya didalam kelas. Bahkan sering orang tua ikut duduk didalam kelas sehingga mengakibatkan pendidik tidak leluasa dalam menjalankan proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan dengan temuan permasalahan - permasalahan tersebut dan mengingat pentingnya rasa kepercayaan diri pada anak, perlu diadakan kegiatan untuk menumbuhkan rasa kepercayaan diri. Oleh karena itu peneliti akan mencoba untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri melalui metode bermain peran. Melalui kegiatan bermain peran ini diharapkan akan dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang optimal maka peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian dengan Menyusun judul “UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK MELALUI BERMAIN PERAN”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah yang perlu diuraikan adalah rasa percaya diri anak yang belum meningkat.

1. Pada usia 4 (empat) sampai 6 (enam) tahun seharusnya anak sudah berani mengutarakan berbagai pertanyaan dan menjawab, mengemukakan pendapat secara sederhana, mengambil keputusan secara sederhana dan bekerja secara mandiri
2. Guru memberikan tugas dan pertanyaan kepada anak-anak sebagian hanya diam tidak mau menjawab karena takut salah, sebagian menjawab dengan suara lirih karena malu
3. Sebagian anak kurang percaya diri dalam kegiatan belajar pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Saat di dalam kelas ada anak yang lebih cenderung diam melihat teman-temannya

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu meningkatkan rasa percaya diri anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Ketaon Desa Ketaon, Kecamatan Banyudono, Kabupaten Boyolali di kelas B dengan tema Lingkungan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu apakah melalui bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Ketaon Desa Ketaon, Kecamatan Banyudono, Kabupaten Boyolali?

E. Tujuan

Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Berdasarkan latar belakang diatas dan rumusan masalah diatas maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak.

2. Tujuan Khusus

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui apakah melalui bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 2 Ketaon Desa Ketaon, Kecamatan Banyudono, Kabupaten Boyolali.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian dan pengembangan ini antara lain :

1. Teoritis

- a) Dengan penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan guru maupun pembaca tentang rasa percaya diri pada anak usia dini.
- b) Sebagai bahan acuan dalam meningkatkan rasa percaya diri pada anak usia dini.
- c) Dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya.
- d) Dapat menambah variasi penelitian tentang anak usia dini.

2. Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah :

a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan rasa percaya diri melalui bermain peran.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman pendidik dalam mengembangkan sikap percaya diri pada anak usia dini.
- 2) Sebagai bahan pedoman dalam mendidik dan mengembangkan sikap percaya diri pada anak usia dini.

c. Bagi sekolah

- 1) Bisa diaplikasikan di sekolah-sekolah khususnya di Taman Kanak-Kanak mengenai peningkatan rasa percaya diri anak

usia dini dan digunakan sebagai metode pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini.

2) sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Sikap Percaya Diri Anak Usia Dini

a. Pengertian kepercayaan diri

Menurut Fakhroh,A (2018:3) Kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri sehingga percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan suatu tindakan. Orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri yang negatif, kurang percaya pada kemampuannya karena itu sering menutup diri.

Menurut Lautser dalam Sari, I.L (2020:4) kepercayaan diri adalah salah satu aspek kepribadian atau konsep diri yang penting bagi seseorang dikarenakan dengan adanya kepercayaan diri seseorang mampu mengaktualisasikan segala potensi yang ada di dalam dirinya.

Menurut Nurmaniah & Damayanti dalam Kurniasih.,Supena,A.,& Nurani, Y (2021:2251) kepercayaan diri anak adalah salah satu aspek kepribadian atau konsep diri yang penting bagi seseorang dikarenakan dengan adanya kepercayaan diri seseorang mampu mengaktualisasikan segala potensi yang ada di dalam dirinya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa percaya diri adalah sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri sehingga percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi

keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan suatu tindakan. Orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri yang negatif, kurang percaya pada kemampuannya karena itu sering menutup diri, salah satu aspek kepribadian atau konsep diri yang penting bagi seseorang dikarenakan dengan adanya kepercayaan diri seseorang mampu mengaktualisasikan segala potensi yang ada di dalam dirinya.

b. Ciri-Ciri Kepercayaan Diri

Menurut Lauster dalam Nurkhasanah, D (2017:18) ciri-ciri kepercayaan diri yaitu tidak mementingkan diri sendiri, cukup toleran, tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan, bersikap optimis, dan gembira.

Menurut Hakim dalam Wahyuni, S (2017:11) berpendapat kepercayaan diri yang diungkapkan antara lain: selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu, mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai, menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup, memiliki ketrampilan, memiliki ketrampilan bersosialisasi, memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik, memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah.

Menurut Lie dalam Hermayanti, T(2015:391) mengemukakan tentang ciri-ciri perilaku yang mencerminkan kepercayaan diri tinggi, yakni kepada diri sendiri, tidak tergantung pada orang lain, tidak ragu-ragu

merasa diri berharga, tidak menyombongkan diri, memiliki rasa keberanian untuk bertindak.

Paparan diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kepercayaan diri yaitu tidak mementingkan diri sendiri, cukup toleran, tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan, bersikap optimis, dan gembira, selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu, mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai, menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup, memiliki ketrampilan, memiliki ketrampilan bersosialisasi, memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik, memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah. , diri sendiri, tidak tergantung pada orang lain, tidak ragu-ragu merasa diri berharga, tidak menyombongkan diri, memiliki rasa keberanian untuk bertindak.

2. Hakekat Bermain Peran

a. Pengertian Bermain peran

Menurut Hurlock dalam Priyanto, A (2014:44) mengemukakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Menurut Smith & Pellegrini dalam Musfiroh, T. (2012:1.5) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri,

dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif.

Menurut Rachmawati, A dalam Utami, R. W. T., Hanafi, M., & Kriswoyo, P. G. (2017:89) bermain peran adalah salah satu alat belajar yang mengembangkan keterampilan dan pengertian mengenai hubungan antara manusia dengan jalan memerankan situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakuan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar, kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Bermain peran adalah salah satu alat belajar yang mengembangkan keterampilan dan pengertian mengenai hubungan antara manusia dengan jalan memerankan situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya

b. Tujuan bermain Peran

Menurut Djahri dalam Agung, P., & Asmira, Y. D. (2018:148) disebutkan bahwa tujuan bermain peran yaitu:

- 1) melatih daya tangkap,
- 2) melatih anak berbicara lancar,
- 3) melatih daya konsentrasi,

- 4) melatih membuat kesimpulan,
- 5) membantu perkembangan intelegensi,
- 6) membantu perkembangan fantasi, dan
- 7) menciptakan suasana yang menyenangkan.

Tujuan bermain peran menurut Piaget dalam Damayanti, R. R., Handini, M., & Hapidin, H. (2018:36) adalah:

- a. anak belajar tentang diri mereka sendiri, keluarga mereka dan dunia sekitar mereka,
- b. anak belajar cara berbicara dengan orang lain,
- c. anak belajar cara untuk bergaul dan bekerjasama dengan orang lain,
- d. anak belajar untuk menjadi kreatif dan untuk memecahkan masalah,
- e. anak belajar tentang perasaan mereka,
- f. untuk mengembangkan keahlian fisik dengan menggunakan otot,
- g. untuk memahami cara orang lain bersikap, berfikir dan merasa, dan
- h. anak belajar untuk mengerjakan tugas sampai selesai.

Menurut Sujana dalam Halifah, S (2020:38) tujuan dari bermain peran adalah sebagai berikut:

- (a) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain,
- (b) agar dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab,
- (c) agar dapat belajar dalam situasi kelompok secara spontan,
- (d) merancang anak agar dapat berpikir dan memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, bermain peran dapat disimpulkan bertujuan melatih daya tangkap, melatih anak berbicara

lancar, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi, membantu perkembangan fantasi, menciptakan suasana yang menyenangkan, anak belajar tentang diri mereka sendiri, keluarga mereka dan dunia sekitar mereka, anak belajar cara berbicara dengan orang lain, anak belajar cara untuk bergaul dan bekerjasama dengan orang lain, anak belajar untuk menjadi kreatif dan untuk memecahkan masalah, anak belajar tentang perasaan mereka, untuk mengembangkan keahlian fisik dengan menggunakan otot, untuk memahami cara orang lain bersikap, berfikir dan merasa, dan anak belajar untuk mengerjakan tugas sampai selesai, agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, agar dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, agar dapat belajar dalam situasi kelompok secara spontan, merancang anak agar dapat berpikir dan memecahkan masalah

c. Manfaat bermain Peran

Menurut Tarigan dalam Lianti, F., Rini, R., & Kurniawati, A. B. (2015 : 7) bahwa melalui bermain peran yang baik dan terorganisir akan diperoleh manfaat antara lain :

- a. memupuk kerja sama yang baik dalam hubungan sosial;
- b. memberi kesempatan pada anak untuk melahirkan daya kreasi masing-masing;
- c. mengembangkan emosi yang sehat bagi anak-anak;
- d. menghilangkan sifat malu, gugup, dan lain-lain;
- e. mengembangkan apresiasi dan sikap yang baik;

- f. menghargai pikiran dan pendapat orang lain;
- g. menanamkan kepercayaan pada diri sendiri;
- h. dapat mengurangi kejahatan dan kenakalan anak-anak.

Menurut Sastrowardoyo dalam Wicaksono, G. (2013:11) mengemukakan bahwa manfaat bermain peran bagi siswa adalah :

- 1) Memupuk kerja sama yang baik dalam pergaulan siswa,
- 2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk melahirkan daya kreasi masing-masing,
- 3) Mengembangkan emosi sehat anak,
- 4) Menghilangkan sifat malu, gugup, dan lain-lain,
- 5) Mengembangkan apresiasi dan sikap yang baik,
- 6) Menghargai pendapat dan pikiran orang lain,
- 7) Menanamkan kepercayaan kepada diri sendiri,
- 8) Mengurangi kejahatan dan kenakalan anak-anak.

Menurut Tykylainen & Laakso dalam Andini, Y. T., & Ramiati, E. (2020:13) mengatakan bahwa dengan bermain peran anak mulai belajar bernegosiasi dan berinteraksi dengan temannya mengenai peran yang akan dimainkan, serta para pemain harus dapat mempertahankan perannya ketika bermain peran, ini berarti bahwa dalam bermain peran memiliki manfaat yaitu dapat membentuk kemampuan kerjasama dan tanggung jawab anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain peran adalah untuk memupuk kerja sama yang baik dalam

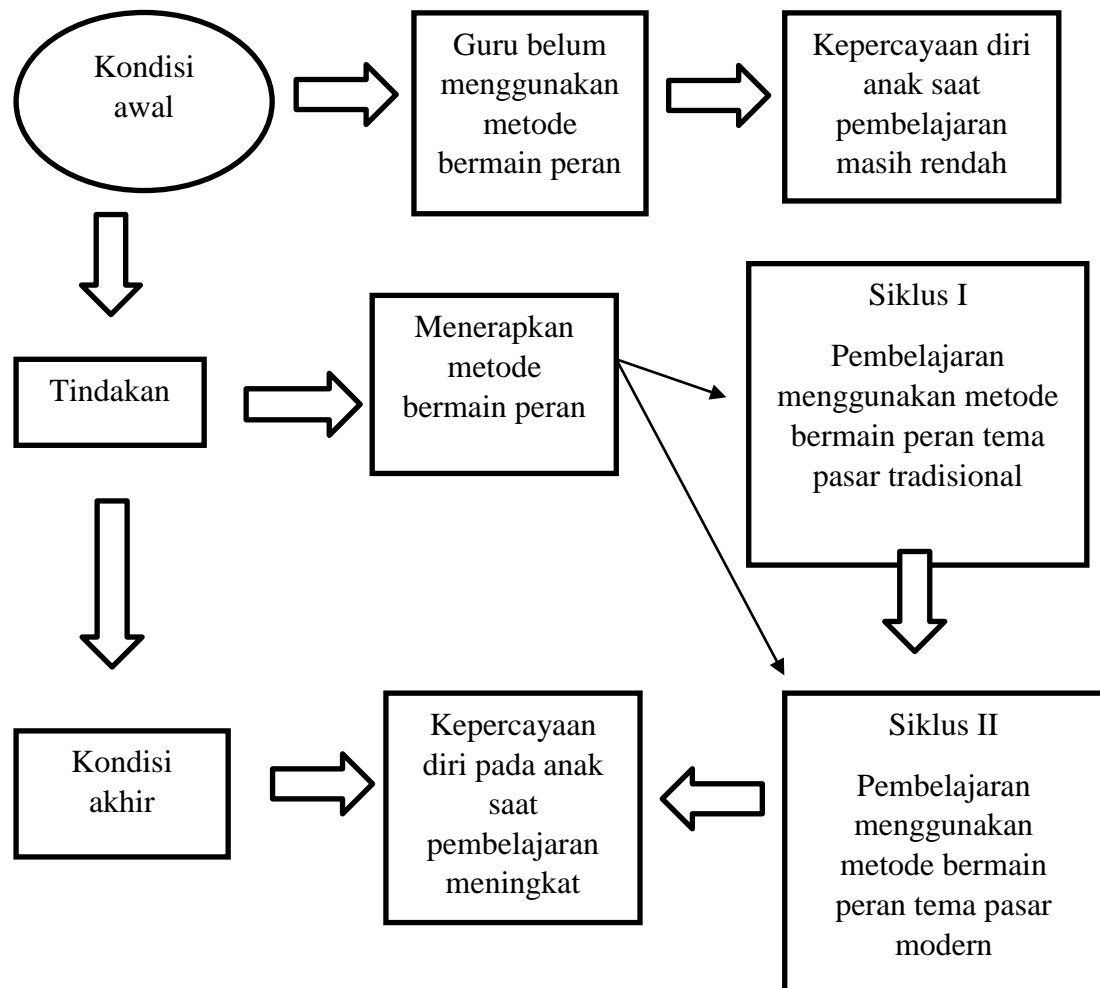
hubungan sosial, memberi kesempatan pada anak untuk melahirkan daya kreasi masing-masing, mengembangkan emosi yang sehat bagi anak-anak, menghilangkan sifat malu, gugup, dan lain-lain, mengembangkan apresiasi dan sikap yang baik, menghargai pikiran dan pendapat orang lain, menanamkan kepercayaan pada diri sendiri, dapat mengurangi kejahatan dan kenakalan anak-anak, dengan bermain peran anak mulai belajar bernegosiasi dan berinteraksi dengan temannya mengenai peran yang akan dimainkan, serta para pemain harus dapat mempertahankan perannya ketika bermain peran, ini berarti bahwa dalam bermain peran memiliki manfaat yaitu dapat membentuk kemampuan kerjasama dan tanggung jawab anak.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Aryenis, A. (2018). Peningkatan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Restu Ibu. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 5(2). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri anak dalam pembelajaran. Pada kondisi awal, nilai berkembang sangat baik (BSB) 7%, pada siklus 1 nilai berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 33%. Pada siklus 2 meningkat menjadi 80% dan setiap aspeknya telah mencapai KKM. Jadi dapat disimpulkan bahwa rasa percaya diri anak dapat meningkat melalui kegiatan bermain peran.

2. Zulfa, I., Huda, H., & Asmawati, A. (2021). Meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini melalui metode bermain peran micro di taman kanak-kanak pertiwi desa bukit harapan kecamatan mersam kabupaten batanghari (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi). Hasil Penelitian ini menyarankan agar guru menggunakan metode bermain peran mikro dalam kegiatan pembelajaran disekolah sesuai dengan materi yang dipelajari. Berdasarkan 2 siklus yang dilakukan peneliti pada peserta pendidik mengalami peningkatan yang baik. Pada tingkat keberhasilan dari siklus 1 jumlah anak yang belum berhasil 10 anak atau 41 %, jumlah anak yang belum berhasil adalah 14 anak atau 58%. Pada siklus 2 jumlah anak yang belum berhasil 4 anak atau 16 %, sedangkan jumlah anak yang berhasil 20 anak atau 83%. Hal ini disebabkan beberapa faktor di antara lain yaitu anak diberikan kebebasan untuk bercerita dengan menggunakan boneka tangan sesuai dengan pengalaman anak masing-masing.

C. Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, hipotesis Tindakan yang dapat diajukan adalah melalui bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri pada anak di TK Pertiwi 2 Ketaon.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Setting Waktu

- a. Penelitian ini akan dilaksanakan pada awal semester gasal tahun pelajaran 2023/2024.
- b. Peneliti memilih waktu ini karena pada waktu itu sesuai dengan tema yang peneliti ajukan, peneliti berharap perkembangan membaca permulaan anak bisa segera berkembang.

2. Setting Tempat

- a. Lokasi untuk penelitian ini di kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon, Desa Ketaon, Kelurahan Ketaon, Kecamatan Banyudono, Kabupaten Boyolali.
- b. Peneliti memilih lokasi ini karena di kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon dikarenakan kepercayaan diri pada anak saat pembelajaran masih kurang. Selain itu peneliti mengajar di TK Pertiwi 2 Ketaon.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon dalam kelompok ini terdapat 10 siswa yang terdiri 5 siswa putra dan 5 siswa putri.

C. Sumber Data

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer/sumber data utama dari penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon , guru atau teman sejawat.

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder/sumber dalam penelitian ini, yaitu: dokumen RPPH.

D. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah observasi dengan lembar observasi tentang kemampuan membaca permulaan anak berdasarkan teori Hakim dalam Wahyuni, S (2017:11), wawancara dengan lembar wawancara, dengan dokumen RPPH dan foto-foto kegiatan.

E. Validasi Data.

Proses pembelajaran (observasi) yang divalidasi datanya melalui triangulasi:

1. Triangulasi sumber:

Dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber untuk menguji kredibilitas data, baik kepada murid, guru, dan kepala sekolah. Data dari ketiga sumber tersebut akan di deskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama dan berbeda, dan mana yang spesifik dari tiga sumber data tersebut. Data yang telah diperoleh, nantinya akan dianalisis oleh peneliti, sehingga menghasilkan suatu

kesimpulan selanjutnya dimintakan sepakat dengan ketiga sumber data tersebut.

2. Triangulasi Metode:

Triangulasi metode dilakukan dengan cara membandingkan data dengan cara berbeda, yaitu melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen.

3. Triangulasi Alat:

Triangulasi alat dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, lembar wawancara, dan dokumentasi/foto.

F. Analisa Data

Analisa data dalam penelitian ini menggunakan reduksi data. Data yang diperoleh dari lapangan dicatat dengan teliti dan rinci. Data yang diperoleh dirangkum, dipilih hal-hal pokok, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Sehingga diperoleh gambaran yang lebih jelas dan mempermudah pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

G. Indikator Kinerja

Kondisi akhir yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah terdapat 75% - 80% anak mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam pembelajaran.

H. Tehnik Penilaian

Data yang diperoleh selama penelitian berlangsung dianalisis untuk memperoleh hasil maksimal. Observer memberikan nilai dari setiap indikator penilaian antara 1 s.d 4. Pengamatan observasi dibagi menjadi 4 (empat kriteria) penilaian yaitu :

1. BB (Belum Berkembang)
2. MB (Mulai Berkembang)
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
4. BSB (Berkembang Sangat Baik)

Untuk mengetahui keberhasilan belajar anak dan menentukan kriteria penilaian tentang hasil observasi dilakukan rumus presentasi penilaian peningkatan rasa percaya diri anak melalui bermain peran sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka Presentasi (skor rata-rata)

F : Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

n : Jumlah ideal (banyaknya skor-skor itu sendiri)
(sudjiono, 2015:43)

Dengan Tabel Persentase Indikator Penilaian sebagai berikut :

Jenis Penilaian	Nilai Persentase
Belum Berkembang (BB)	0 % - 25 %
Mulai Berkembang (MB)	25,1 % - 50 %
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	50,1 % - 75 %
Berkembang Sangat Baik (BSB)	75,1 % - 100 %

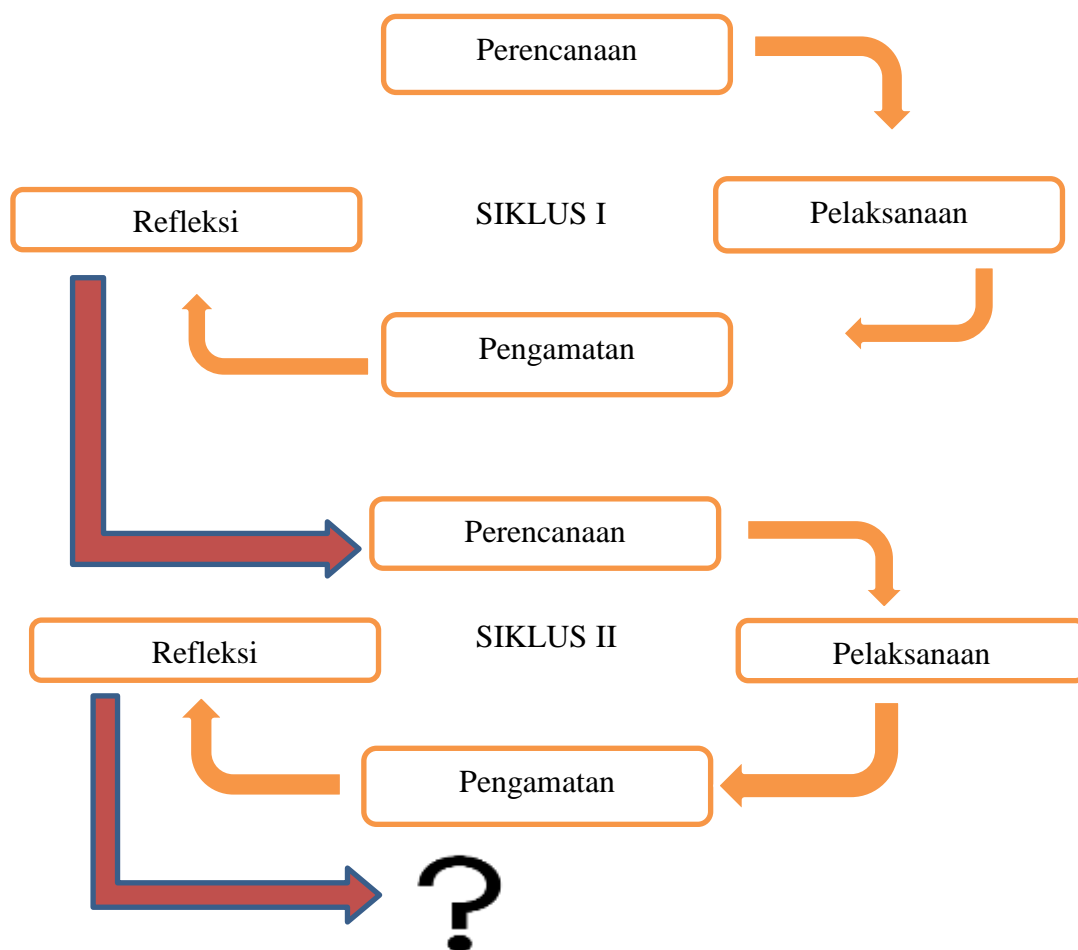
Kriteria penilaiannya sebagai berikut :

- a. Anak dikatakan telah mencapai indikator percaya diri melalui bermain peran bila memenuhi nilai BSH (***) baik atau BSB (****) sangat baik
- b. Anak dikatakan belum mencapai indikator percaya diri melalui bermain peran bila masih mendapat nilai BB (*) dan MB (**) dalam arti kurang.

I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari 2 siklus.

MODEL PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Optimalisasi Kepercayaan Diri melalui Metode Bermain Peran

Aktivitas	Siklus I	Siklus II
Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyusun RPPH 2. Guru mengidentifikasi masalah. 3. Guru menyusun rencana dengan metode bermain peran dengan tema pasar tradisional di sekolah. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyusun RPPH 2. Guru mengidentifikasi masalah. 3. Guru menyusun rencana dengan metode bermain peran dimana anak menjadi pemerannya dengan tema pasar modern.
Pelaksanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkoordinasikan siswa untuk bermain peran dimana anak menjadi pemerannya 2. Guru memberikan kesempatan anak untuk mengenal dan bermain peran dimana anak menjadi pemerannya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkoordinasikan siswa untuk bermain peran dimana anak menjadi pemerannya 2. Guru memberikan kesempatan anak untuk bermain peran dimana anak menjadi pemerannya.
Observasi	Melakukan pengamatan dengan melibatkan teman sejawat / kepala sekolah dengan menggunakan lembar observasi.	Melakukan pengamatan dengan melibatkan teman sejawat / kepala sekolah dengan menggunakan lembar observasi.
Refleksi	Melakukan pengecekan ketercapaian indikator kinerja. Apabila belum sesuai dengan indikator kinerja maka diperlukan siklus selanjutnya.	Melakukan pengecekan ketercapaian indikator kinerja. Apabila belum sesuai dengan indikator kinerja maka diperlukan siklus selanjutnya. Apabila sudah sesuai dengan indikator kinerja maka penelitian dinyatakan berhasil.

J. Instrumen Penelitian

a. Lembar observasi siswa

Aspek yang diamati	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Percaya Diri	1.tidak mementingkan diri sendiri,				
	2.selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu				
	3.cukup toleran				
	4.tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan				
	5.bersikap optimis, dan gembira				
	6.menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup				
	7.memiliki ketrampilan bersosialisasi				
	8.memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik				
	9.memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah. , diri sendiri				
	10. tidak tergantung pada orang lain				
	11. tidak ragu-ragu merasa diri berharga				
	12. tidak menyombongkan diri				
	13. memiliki rasa keberanian untuk bertindak				

b. Lembar Wawancara

No	Daftar pertanyaan untuk teman sejawat	Jawab
1.	Berapakah jumlah siswa kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon.	
2.	Apakah aspek yang dikembangkan dalam pembelajaran di kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon.	
3.	Apakah upaya yang telah dilakukan guru dalam meningkatkan Kepercayaan diri pada anak kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon?	
4.	Bagaimanakah upaya yang dilakukan guru untuk menciptakan kondisi yang kondusif untuk meningkatkan Kepercayaan diri pada anak?	
5.	Apakah metode bermain peran sering digunakan dalam pembelajaran? Apakah alasannya?	
6.	Upaya apakah yang dilakukan guru untuk mengatasi masalah tersebut?	
7.	Apakah upaya guru untuk memotivasi anak mengembangkan kepercayaan diri pada anak dalam pembelajaran?	

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Awal Sebelum Penelitian

Berdasarkan pengamatan empiris pada perkembangan peserta didik dalam hal kemandirian bersosialisasi terhadap lingkungan masih tergolong rendah. Anak kurang percaya diri dalam bersosialisasi dalam kegiatan pembelajaran dikelas maupun di kehidupan sehari-hari, anak biasanya bergantung kepada orang tua, guru dan atau orang terdekatnya. Hal ini menjadi tantangan pendidik dalam melatih kemandirian, percaya diri dalam bersosialisasi. Untuk mencapai tujuan tersebut tentunya berbagai langkah telah dilakukan guru dengan menggunakan teknik dan alat pembelajaran yang ada di sekolah, namun berdasarkan pengamatan di kelas ditemukan adanya masalah yaitu rendahnya rasa percaya diri anak pada anak kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon.

Dalam hal ini peneliti menggunakan metode bermain peran untuk menarik perhatian anak sehingga dapat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Khususnya dalam meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri anak. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, agar anak berani mengemukakan pendapat, mengambil keputusan, dan bekerja secara mandiri.

Tabel 4.1 Jumlah Anak Kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon

NO	KELOMPOK	JUMLAH
1	B	10

B. Hasil Penelitian

1. Pra siklus

a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini guru seperti biasanya, yaitu guru hanya mempersiapkan pembelajaran seperti hari hari biasanya, guru belum merencanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

b. Pelaksanaan pembelajaran

Pada tahap ini pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan metode tanya jawab.

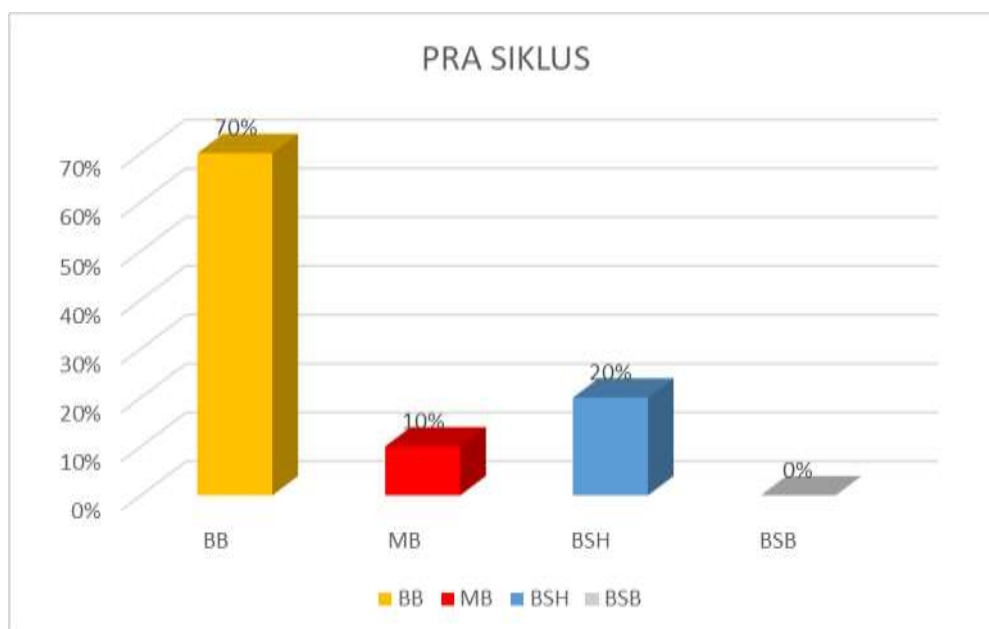
c. Observasi

Tahap ini guru hanya mengamati anak dalam mengikuti kegiatan, permainan bermain peran dengan keinginan anak – anak sendiri tanpa pedoman observasi dan penilaian, guru hanya memberi nilai yang bagus dari anak yang aktif. Dari 10 siswa hanya 2 anak yang di katagorikan berkembang sesuai harapan 20%, 1 anak yang kategori mulai berkembang 10% dan belum berkembang 70%

Tabel 4.2 Prosentase Hasil Belajar Pra Siklus

JUMLAH SISWA	NILAI	PROSENTASE
0	BSB	$= 0/10 \times 100\% = 0\%$
2	BSH	$= 2/10 \times 100\% = 20\%$
1	MB	$= 1/10 \times 100\% = 10\%$
7	BB	$= 7/10 \times 100\% = 70\%$

Sumber data : TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024



Sumber data : TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Gambar 4.1 Grafik Hasil Prasiklus

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa kepercayaan diri anak kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon pada pra siklus masih rendah.

d. Refleksi

Penulis menemukan pada kegiatan pra siklus metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik, sehingga peserta kurang antusias dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran oleh

karena itu penulis berusaha membuat dan merancang metode lain agar anak lebih antusias dan semangat dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran pun tercapai.

2. Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan

- 1)Menyusun rencana harian (RKH)
- 2)Menyusun media dan peralatan pembelajaran yang digunakan untuk bermain peran dengan tema pasar tradisional
- 3)Menyiapkan tempat pembelajaran atau ruang kelas

b. Menyiapkan lembar penilaian dan lembar pengamatan kemampuan anak terhadap kegiatan pembelajaran

c. Tahap pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus 1 dilaksanakan pada hari Senin, Rabu dan Kamis selama 3 hari berturut turut. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak. Peneliti terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan anak untuk bermain peran dimana anak menjadi pemerannya. Peneliti melakukan pengenalan, melakukan apresiasi dilanjutkan dengan memberikan arahan ataupun penjelasan terhadap materi kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 sebagai berikut:

- 1)Kegiatan awal atau pembukaan (\pm 30 menit)

- a. Berbaris, Doa, Salam.
- b. Absensi, Pemanasan (Bertepuk tangan dan bernyanyi).
- c. Guru berdiskusi dengan anak tentang materi yang akan dipelajari berdasarkan RKH yang telah dibuat sesuai tema. Menunjukkan alat paraga dan menjelaskan aturan mainnya.

2)Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Langkah-langkah yang dilakukan pada kegiatan ini adalah :

- a) Guru menunjukkan peralatan dan perlengkapan yang digunakan utk bermain peran.
- b) Guru memberikan penjelasan tentang tata cara bermain
- c) Guru membagi, mempersilahkan anak untuk mengamati kemudian anak mulai melaksanakan tugas untuk bermain peran.
- d) Guru meneliti hasilnya sebagai bahan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukannya.
- e) Setelah selesai anak diminta untuk merapikan alat yang digunakan dan dikembalikan pada tempatnya kemudian diberi kesempatan untuk beristirahat.

3)Istirahat (\pm 30 menit)

Anak bebas bermain. Saat tiba waktu makan bersama anak cuci tangan, tidak lupa membaca doa sebelum dan sesudah makan, makan bersama.

4)Kegiatan akhir (\pm 30 menit)

- a) Evaluasi yang telah dilakukan selama sehari
- b) Bertepuk tangan dan bernyanyi
- c) Berkemas, Doa, Pulang.

d. Tahap Pelaksanaan Observasi

Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan selama pembelajaran yang digunakan pembelajaran pada siklus I, Penulis meminta bantuan teman untuk mengamati sebagai observasi atau pengamatan menggunakan lembar penilaian atau lembar observasi yang telah ada.

Berikut ini adalah data tingkat keberhasilan peserta didik setelah dilakukan pelaksanaan pembelajaran dengan bermain peran sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Aspek Penilaian													Skor	Skor Max	%	Kategori
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M				
1	Zaim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	52	25	BB
2	Okta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	52	25	BB
3	Rehan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	52	25	BB
4	Zayna	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	24	52	46,15	MB
5	Angel	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	52	50	MB
6	Aurel	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	22	52	42,30	MB
7	Rafa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	52	25	BB
8	Marsha	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	46	52	88,46	BSB

No	Nama	Aspek Penilaian													Skor	Skor Max	%	Kategori
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M				
9	Nadira	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	37	52	71,15	BSH
10	Elvan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	52	25	BB
Keterangan																		
		Belum Berkembang (BB)													5	50%		
		Mulai Berkembang (MB)													3	30%		
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)													1	10%		
		Berkembang Sangat Baik (BSB)													1	10%		

Sumber data : TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2

No	Nama	Aspek Penilaian													Skor	Skor Max	%	Kategori
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M				
1	Zaim	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	52	50	MB
2	Okta	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	20	52	38,46	MB
3	Rehan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	52	50	MB
4	Zayna	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	37	52	71,15	BSH
5	Angel	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	35	52	67,30	BSH
6	Aurel	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	34	52	65,38	BSH
7	Rafa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	52	50	MB
8	Marsha	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	48	52	92,30	BSB
9	Nadira	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	46	52	88,46	BSB
10	Elvan	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	22	52	42,30	MB

No	Nama	Aspek Penilaian												Skor	Skor Max	%	Kategori		
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L					M	
Keterangan																			
								Belum Berkembang (BB)									-		- %
								Mulai Berkembang (MB)									5		50%
								Berkembang Sesuai Harapan (BSH)									3		30%
								Berkembang Sangat Baik (BSB)									2		20%

Sumber data : TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Pembelajaran Siklus I Pertemuan 3

No	Nama	Aspek Penilaian												Skor	Skor Max	%	Kategori		
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L					M	
1	Zaim	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	BSH	
2	Okta	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	52	50	MB	
3	Rehan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	BSH	
4	Zayna	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	45	52	86,53	BSB	
5	Angel	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	44	52	84,61	BSB	
6	Aurel	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	44	52	84,61	BSB	
7	Rafa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	BSH	
8	Marsha	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	49	52	94,23	BSB	
9	Nadira	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	48	52	92,30	BSB	
10	Elvan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	52	50	MB	
Keterangan																			
								Belum Berkembang (BB)									-		- %
								Mulai Berkembang (MB)									2		20%
								Berkembang Sesuai Harapan (BSH)									3		30%
								Berkembang Sangat Baik (BSB)									5		50%

Sumber data : TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Keterangan

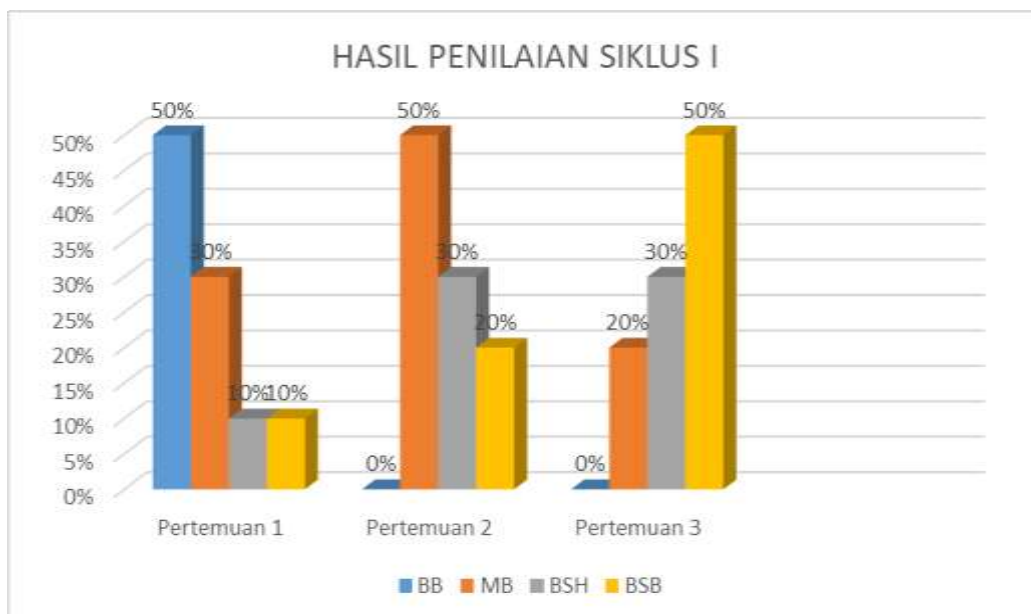
- A. tidak mementingkan diri sendiri
- B. selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu
- C. cukup toleran
- D. tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan
- E. bersikap optimis, dan gembira
- F. menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup
- G. memiliki ketrampilan bersosialisasi
- H. memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik
- I. memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah. , diri sendiri
- J. tidak tergantung pada orang lain
- K. tidak ragu-ragu merasa diri berharga
- L. tidak menyombongkan diri
- M. memiliki rasa keberanian untuk bertindak

Tabel 4.6 Prosentase Hasil Belajar Siklus I

JML ANAK	NILAI	Siklus I Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2	Siklus I Pertemuan 3
5	BB	$=5/10 \times 100\%$ $= 50\%$		
3	MB	$=3/10 \times 100\%$ $= 30\%$		
1	BSH	$=1/10 \times 100\%$ $= 10\%$		
1	BSB	$=1/10 \times 100\%$ $= 10\%$		
0	BB		$=0/10 \times 100\%$ $= 0\%$	
5	MB		$=5/10 \times 100\%$ $= 50\%$	

JML ANAK	NILAI	Siklus I Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2	Siklus I Pertemuan 3
3	BSH		$=3/10 \times 100\%$ $= 30\%$	
2	BSB		$=2/10 \times 100\%$ $= 20\%$	
0	BB			$=0/10 \times 100\%$ $= 0\%$
2	MB			$2/10 \times 100\%$ $= 20\%$
3	BSH			$=3/10 \times 100\%$ $= 30\%$
5	BSB			$=5/10 \times 100\%$ $= 50\%$

Sumber data : TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024



Sumber data : TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Gambar 4.2 Grafik Hasil Penilaian Siklus I

Tabel diatas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak pada siklus I mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

e. Refleksi

Setelah penulis selesai melakukan kegiatan pembelajaran, menganalisa hasil observasi dan penilaian anak pada siklus I, maka penulis melakukan refleksi diri. Berdasarkan refleksi pada permainan bermain peran untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak telah mengalami peningkatan namun belum maksimal.

Dalam proses peningkatan perbaikan pembelajaran pada siklus I diperoleh hasil refleksi sebagai berikut:

- 1) Pada kegiatan pra siklus metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik, sehingga peneliti melakukan perbaikan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan permainan bermain peran, dapat meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri pada anak. Penggunaan bermain peran yang sebelumnya belum digunakan dapat menarik minat belajar siswa.
- 2) Dalam melaksanakan kegiatan masih ada beberapa peserta didik yang rasa percaya dirinya belum berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan dari data di atas yang telah diuraikan, maka pelaksanaan pembelajaran siklus I masih dianggap belum berhasil. Hal ini disebabkan karena masih ada beberapa kekurangan yang perlu

diperbaiki lagi. Adapun kekurangan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran siklus I disebabkan karena:

- 1) Anak belum terbiasa menyesuaikan diri dan belum mampu berkomunikasi dengan baik.
- 2) Anak masih bersikap mementingkan diri sendiri.
- 3) Anak tidak memiliki rasa keberanian untuk bertindak dalam permainan bermain peran baik sebagai pembeli maupun sebagai penjual.
- 4) Dalam kegiatan pembelajaran masih terlihat peserta didik yang pasif dan terlalu bergantung pada orang lain.

3. Siklus II

Sebelum melakukan perbaikan pada siklus II, penulis dan teman sejawat mencoba berdiskusi untuk persiapan melanjutkan perbaikan ke siklus II yaitu mengenai RPPH, lembar observasi, dan menyepakati untuk mendiskusikan tentang refleksi setelah pelaksanaan kegiatan perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah pelaksanaan siklus I selesai dan telah melaksanakan refleksi diri maka akhirnya merencanakan atau mempersiapkan kembali perbaikan kegiatan pembelajaran pada siklus II.

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Untuk melaksanakan perbaikan kegiatan pada siklus II, maka penulis merencanakan siswa dengan membuat RPPH untuk tiga hari berturut-turut, membuat skenario perbaikan pembelajaran,

menyediakan media pembelajaran dan membuat lembar observasi (penilaian).

- b. Menyiapkan lembar penilaian dan lembar pengamatan kemampuan siswa terhadap kegiatan pembelajaran 1 hari.
- c. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Prosedur pelaksanaan kegiatan pada siklus II urutannya sama seperti kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I. Pada tahap ini pelaksanaan kegiatan lebih optimal, yaitu dengan bermain peran dengan tema lingkungan pasar modern, sehingga siswa merasa senang dan bisa lebih mengenal macam-macam tempat jual beli selain di pasar tradisional dalam pembelajaran.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II sebagai berikut:

1. Kegiatan awal atau pembukaan (\pm 30 menit)
 - a. Berbaris, Doa, Salam.
 - b. Absensi, Pemanasan (Bertepuk tangan dan bernyanyi).
 - c. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan berdasarkan Tema, kemudian guru menunjukkan gambar mobil kemudian bercakap cakap berdasarkan RPPH yang dibuat sesuai tema.
2. Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Langkah Langkah yang dilakukan pada kegiatan ini adalah

- a. Guru menunjukkan perlengkapan yang akan dipakai dalam bermain peran, anak diminta menyebutkan nama alat yang disiapkan ibu guru.
- b. Guru mengajak peserta didik bermain tebak macam-macam alat yang digunakan, macam barang yang dijual di pasar modern, menyebutkan alat pembayaran yang bisa digunakan di pasar modern.
- c. Guru mengajak dan membagi tugas peserta didik untuk menjadi penjaga kasir dan pembeli.
- d. Guru mengamati anak saat melakukan kegiatan bermain peran dan menstimulasi anak dengan pertanyaan. Guru meneliti hasil sebagai bahan evaluasi terhadap kegiatan tersebut.
- e. Setelah selesai peserta didik diminta untuk merapikan alat yang digunakan dan dikembalikan pada tempatnya kemudian diberikan kesempatan untuk istirahat.

3. Istirahat (\pm 30 menit)

Cuci tangan, Tidak lupa membaca doa sebelum dan sesudah makan, makan bersama dan bermain.

4. Kegiatan akhir (\pm 30 menit)

- a. Evaluasi kegiatan yang telah diajarkan hari ini
- b. Bertepuk tangan dan bernyayi

c. Berkemas, doa, salam dan pulang.

d. Tahap Pelaksanaan observasi

Berikut ini adalah data tingkat keberhasilan siswa setelah dilakukan pelaksanaan pembelajaran dengan permainan bermain peran tema pasar modern sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1

No	Nama	Aspek Penilaian												Skor	Skor Max	%	Kategori	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L					M
1	Zaim	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	34	52	65,38	BSH
2	Okta	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27	52	51,92	BSH
3	Rehan	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	35	52	67,30	BSH
4	Zayna	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	42	52	80,76	BSB
5	Angel	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	41	52	78,84	BSB
6	Aurel	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	40	52	76,92	BSB
7	Rafa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	BSH
8	Marsha	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	46	52	88,46	BSB
9	Nadira	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	42	52	80,76	BSB
10	Elvan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	52	50	MB
Keterangan																		
		Belum Berkembang (BB)												-	- %			
		Mulai Berkembang (MB)												1	10%			
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)												4	40%			
		Berkembang Sangat Baik (BSB)												5	50%			

Sumber data : TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Tabel 4. 8 Hasil Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2

No	Nama	Aspek Penilaian												Skor	Skor Max	%	Kategori	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L					M
1	Zaim	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	52	78,84	BSH	
2	Okta	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	31	52	59,61	BSH	
3	Rehan	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	37	52	71,15	BSH	
4	Zayna	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	46	52	88,46	BSB	
5	Angel	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	45	52	86,53	BSB	
6	Aurel	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	43	52	82,69	BSB
7	Rafa	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	45	52	86,53	BSH	
8	Marsha	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	49	52	94,23	BSB
9	Nadira	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	45	52	86,53	BSB	
10	Elvan	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	31	52	59,61	BSH	
Keterangan																		
		Belum Berkembang (BB)												-	-	- %		
		Mulai Berkembang (MB)												-	-	- %		
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)												5	5	50%		
		Berkembang Sangat Baik (BSB)												5	5	50%		

Sumber data : TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Tabel 4.9 Hasil Pembelajaran Siklus II Pertemuan 3

No	Nama	Aspek Penilaian												Skor	Skor Max	%	Kategori	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L					M
1	Zaim	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	50	52	96,15	BSB
2	Okta	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	BSH	
3	Rehan	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	47	52	90,38	BSB
4	Zayna	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	48	52	92,30	BSB	

No	Nama	Aspek Penilaian												Skor	Skor Max	%	Kategori	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L					M
5	Angel	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	48	52	92,30	BSB
6	Aurel	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	46	52	88,46	BSB
7	Rafa	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	48	52	92,30	BSB
8	Marsha	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	51	52	98,07	BSB
9	Nadira	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	49	52	94,23	BSB
10	Elvan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	BSH
Keterangan																		
		Belum Berkembang (BB)													-	- %		
		Mulai Berkembang (MB)													-	- %		
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)													2	20%		
		Berkembang Sangat Baik (BSB)													8	80%		

Sumber data : TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

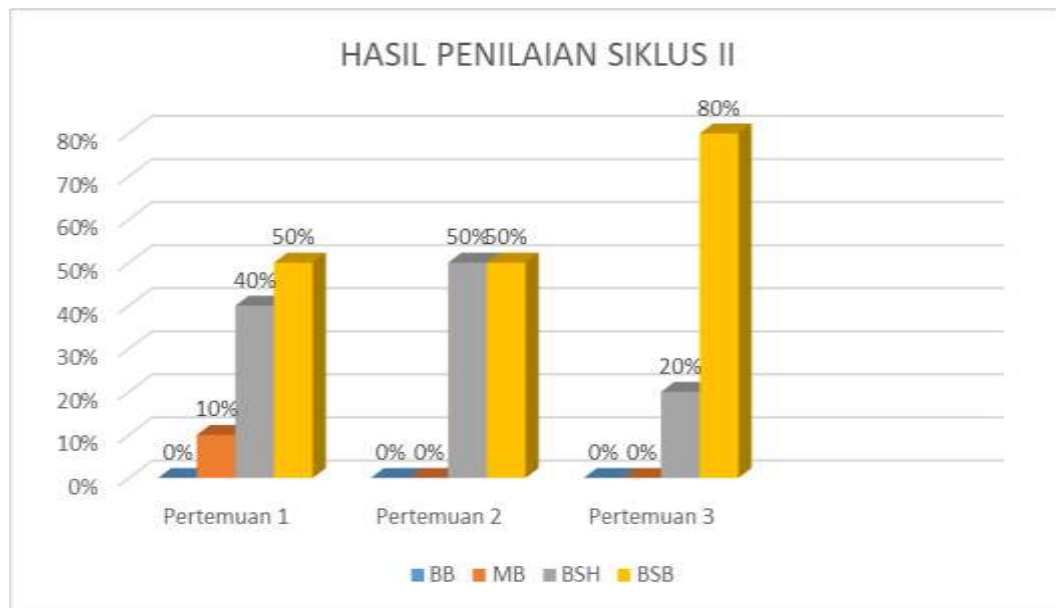
Keterangan

- A. tidak mementingkan diri sendiri
- B. selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu
- C. cukup toleran
- D. tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan
- E. bersikap optimis, dan gembira
- F. menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup
- G. memiliki ketrampilan bersosialisasi
- H. memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik
- I. memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah. , diri sendiri
- J. tidak tergantung pada orang lain
- K. tidak ragu-ragu merasa diri berharga
- L. tidak menyombongkan diri
- M. memiliki rasa keberanian untuk bertindak

Tabel 4.10 Prosentase Hasil Belajar Siklus II

JML ANAK	NILAI	Siklus II Pertemuan 1	Siklus II Pertemuan 2	Siklus II Pertemuan 3
0	BB	=0/10 x 100% = 0%		
1	MB	=1/10 x 100% = 10%		
4	BSH	=4/10 x 100% = 40%		
5	BSB	=5/10 x 100% = 50%		
0	BB		=0/10 x 100% = 0%	
0	MB		=0/10 x 100% = 0%	
5	BSH		=5/10 x 100% = 50%	
5	BSB		=5/10 x 100% = 50%	
0	BB			=0/10 x 100% = 0%
0	MB			=0/10 x 100% = 0%
2	BSH			=2/10 x 100% = 20%
8	BSB			=8/10 x 100% = 80%

Sumber data : TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024



Sumber data : TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Gambar 4.3 Grafik Hasil Penilaian Siklus II

Tabel diatas menunjukkan bahwa pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan rasa kepercayaan diri pada anak di siklus II ini mengalami peningkatan yang signifikan.

C. Pembahasan

Dalam meningkatkan kepercayaan diri pada siswa kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon , Kec. Banyudono, Kab. Boyolali, maka peneliti menggunakan permainan bermain peran. Adapun penelitian menggunakan siklus berdaur. Berikut ini akan disajikan pembahasan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) untuk Pra siklus, siklus I dan siklus II, yaitu sebagai berikut:

1. Pra Siklus

Berdasarkan hasil dari penelitian yang diperoleh pada pra siklus, maka dapat dilihat hasil penelitian bahwa siswa yang mendapat nilai berkembang sangat baik atau BSB sebanyak 0 siswa (0%), siswa yang mendapat nilai berkembang sesuai harapan atau BSH sebanyak 2 siswa (20%), siswa yang mendapat mulai berkembang atau MB sebanyak 1 siswa (10%) dan yang mendapat nilai belum berkembang atau BB sebanyak 7 siswa (70%).

**Tabel 4.11 Data Prosentase Hasil Belajar PraSiklus
TK Pertiwi 2 Ketaon**

NO	NILAI	JML. SISWA	PROSENTASE
1	BSB	0	$= 0/10 \times 100\% = 0\%$
2	BSH	2	$= 2/10 \times 100\% = 20\%$
3	MB	1	$= 10/10 \times 100\% = 10\%$
4	BB	7	$= 7/10 \times 100\% = 70\%$
JUMLAH		10	100 %

Sumber data : TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan hasil refleksi, maka dapat kita lihat kelemahan dari hasil penelitian Pra siklus, yaitu tingkat antusias siswa dalam kegiatan tersebut masih rendah dikarenakan pada pra siklus penggunaan media belajar masih kurang sehingga hasil belajar pada kegiatan pra siklus masih sangat rendah.

2. Siklus I

Berdasarkan hasil dari penelitian yang diperoleh pada siklus I, maka dapat dilihat hasil penelitian bahwa siswa yang mendapat nilai

berkembang sangat baik atau BSB sebanyak 5 siswa (50%), siswa yang mendapat nilai berkembang sesuai harapan atau BSH sebanyak 3 siswa (30%), siswa yang mendapat mulai berkembang atau MB sebanyak 2 siswa (20%) dan yang mendapat nilai belum berkembang atau BB sebanyak 0 siswa (0%).

**Tabel 4.12 Data Prosentase Hasil Belajar Siklus I
TK Pertiwi 2 Ketaon**

NO	NILAI	JML. SISWA	PROSENTASE
1	BSB	5	$= 5/10 \times 100\% = 50\%$
2	BSH	3	$= 3/10 \times 100\% = 30\%$
3	MB	2	$= 2/10 \times 100\% = 20\%$
4	BB	0	$= 0/10 \times 100\% = 0\%$
JUMLAH		10	100 %

Sumber data : TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan hasil refleksi, maka diperoleh kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari hasil penelitian pada siklus I, yaitu sudah terjadi peningkatan rasa kepercayaan diri dibanding dengan kondisi pra siklus namun masih belum mencapai indikator kinerja. Tingkat antusias siswa dan kemandirian dalam kegiatan tersebut baik sehingga hasil belajar mengalami peningkatan. Sedangkan kelemahan dari hasil penelitian pada siklus I yaitu anak belum terbiasa menyesuaikan diri dan belum mampu berkomunikasi dengan baik, anak masih bersikap mementingkan diri sendiri, anak tidak memiliki rasa keberanian untuk bertindak dalam permainan bermain peran baik sebagai pembeli maupun sebagai penjual. Dalam kegiatan

pembelajaran masih terlihat peserta didik yang pasif dan terlalu bergantung pada orang lain.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa, pada siklus I pelaksanaan penelitian tentang upaya meningkatkan kepercayaan diri anak melalui bermain peran masih perlu dilanjutkan ke siklus II.

3. Siklus II

Berdasarkan hasil dari penelitian yang diperoleh pada siklus II maka dapat dilihat hasil penelitian bahwa siswa yang mendapat nilai berkembang sangat baik atau BSB sebanyak 8 siswa (80%), siswa yang mendapat nilai berkembang sesuai harapan atau BSH sebanyak 2 siswa (20%), siswa yang mendapat mulai berkembang atau MB sebanyak 0 siswa (0%) dan yang mendapat nilai belum berkembang atau BB sebanyak 0 siswa (0%).

Tabel 4.13 Data Prosentase Hasil Belajar Siklus II

TK Pertiwi 2 Ketaon

NO	NILAI	JML. SISWA	PROSENTASE
1	BSB	8	$= 8/10 \times 100\% = 80\%$
2	BSH	2	$= 2/10 \times 100\% = 20\%$
3	MB	0	$= 0/10 \times 100\% = 0\%$
4	BB	0	$= 0/10 \times 100\% = 0\%$
JUMLAH		10	100 %

Sumber data: TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II perbaikan kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya. Sehingga permainan bermain peran dengan

teori yang telah disebutkan pada bab II dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri pada anak melalui bermain peran memiliki bukti maupun data tingkat keberhasilan yang lebih baik.

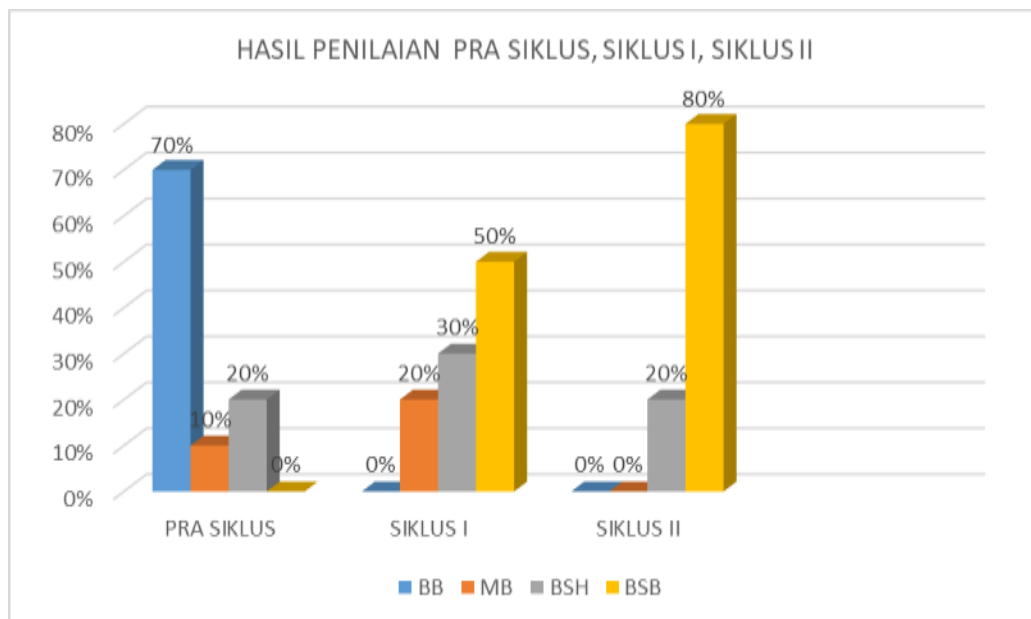
Siswa merasa senang karena kegiatan yang digunakan sangat bervariasi, sehingga siswa tidak merasa bosan. Misal, melakukan kegiatan dengan bercakap – cakap sambil bercanda sehingga anak sekaligus mengasah kemampuannya untuk berkomunikasi dengan temannya, anak juga bisa berimajinasi sesuai dengan karakternya masing-masing ketika menjalankan perannya selama permainan, anak juga dipersilahkan melakukan permainan sambil bernyanyi dengan tujuan untuk merangsang peserta didik agar mengikuti kegiatan.

Dari hasil refleksi maka diperoleh kelebihan dari pelaksanaan tindak lanjut siklus I yaitu tingkat antusias dan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran lebih baik atau semakin meningkat. Jika dilihat dari siklus I yaitu semula 50% kemudian pada siklus II menjadi 80%.

Dengan demikian mengalami peningkatan sebesar 30%. Peningkatan hasil pencapaian belajar pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:

**Tabel 4.14 Data Prosentase Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II
TK Pertiwi 2 Ketaon**

JML. SISWA	NILAI	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
7	BB	$= 7/10 \times 100\% = 70\%$		
1	MB	$= 1/10 \times 100\% = 10\%$		
2	BSH	$= 20/10 \times 100\% = 20\%$		
0	BSB	$= 0/10 \times 100\% = 0\%$		
0	BB		$= 0/10 \times 100\% = 00\%$	
2	MB		$= 2/10 \times 100\% = 20\%$	
4	BSH		$= 3/10 \times 100\% = 30\%$	
4	BSB		$= 5/10 \times 100\% = 50\%$	
0	BB			$= 0/10 \times 100\% = 0\%$
0	MB			$= 0/10 \times 100\% = 0\%$
2	BSH			$= 2/10 \times 100\% = 20\%$
8	BSB			$= 8/10 \times 100\% = 80\%$



Sumber data: TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Gambar 4.4 Grafik Hasil Penilaian Prasiklus, Siklus I, Siklus II

Grafik diatas menunjukkan bahwa upaya meningkatkan rasa kepercayaan diri pada anak melalui bermain peran dari kondisi pra siklus, siklus I, siklus II, mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Kondisi awal rasa percaya diri anak belum berkembang dengan baik, karena siswa baru 20% anak memiliki rasa kepercayaan diri dengan baik. Rasa percaya diri anak perlu dikembangkan karena dengan adanya kepercayaan diri seseorang mampu mengaktualisasikan segala potensi yang ada di dalam dirinya.

Guna meningkatkan rasa percaya diri pada anak , perlu dilakukan stimulasi pada anak dengan cara yang tepat. Pemberian stimulasi yang

tepat dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri pada anak dan dapat memberi rasa senang pada anak-anak. Stimulasi yang diberikan kepada anak-anak adalah melalui kegiatan bermain sambil belajar. Kegiatan untuk dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri adalah Bermain peran.

Menurut Rachmawati, A dalam Utami, R. W. T., Hanafi, M., & Kriswoyo, P. G. (2017:89) bermain peran adalah salah satu alat belajar yang mengembangkan keterampilan dan pengertian mengenai hubungan antara manusia dengan jalan memerankan situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya. Permainan bermain peran diterapkan pada tindakan Siklus I dan II, agar rasa kepercayaan diri pada anak dapat meningkat dengan baik, lebih mandiri dan menyenangkan. Peningkatan yang dicapai pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%-80%, sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II.

Hasil penelitian pada Siklus II, dapat diketahui kepercayaan diri anak meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus II mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil prosentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus II berhasil mencapai kriteria baik dengan peningkatan mencapai 80%.

Hal ini membuktikan adanya dampak positif dari kegiatan bermain peran. Selain itu dari hasil penelitian ini, peneliti mengamati beberapa perubahan yang timbul pada saat kegiatan berlangsung antara lain : Anak tidak mementingkan diri sendiri, bersikap tenang dalam mengerjakan

sesuatu, optimis dan gembira, memiliki ketrampilan bersosialisasi, tidak bergantung pada orang lain, berani bertindak dan tidak ragu-ragu.

Kondisi anak-anak saat belajar bermain peran terlihat senang. Situasi tersebut sangat mendukung dalam proses belajar anak-anak, sehingga anak-anak dapat meningkatkan kemandirian dan kepercayaan diri melalui bermain peran. Dengan demikian berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, secara umum permainan bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri anak sudah berhasil meningkat hingga 80% dengan kriteria baik. Oleh karena itu, pembelajaran melalui bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri pada anak.

BAB V

PENUTUP

A Kesimpulan

Percaya diri adalah sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri sehingga percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan suatu tindakan. Orang yang tidak percaya diri memiliki konsep diri yang negatif, kurang percaya pada kemampuannya karena itu sering menutup diri, salah satu aspek kepribadian atau konsep diri yang penting bagi seseorang dikarenakan dengan adanya kepercayaan diri seseorang mampu mengaktualisasikan segala potensi yang ada di dalam dirinya.

Bermain peran adalah salah satu alat belajar yang mengembangkan keterampilan dan pengertian mengenai hubungan antara manusia dengan jalan memerankan situasi yang parallel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada anak kelompok B Tk Pertiwi 2 Ketaon yang berjumlah 10 anak, baru 20 % anak memiliki rasa kepercayaan diri dengan baik. Sisanya masih terdapat masalah rendahnya percaya diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan percaya diri anak serta bagaimana hasil penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan percaya diri anak. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian pada siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%-80%, sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II. Hasil penelitian pada Siklus II, mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil prosentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus II berhasil mencapai kriteria baik dengan peningkatan mencapai 80%. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri pada anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa rasa percaya diri pada anak dapat meningkat melalui kegiatan bermain peran.

B Saran

Setelah melakukan penelitian dengan judul Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Bermain Peran di TK Pertiwi 2 Ketaon terdapat beberapa keterbatasan. Keterbatasan tersebut bisa dijadikan saran untuk peneliti berikutnya. Adapun Saran yang bisa disampaikan:

1. Bagi kepala sekolah, dalam pelaksanaan meningkatkan kepercayaan diri anak ini kepala sekolah benar-benar mengetahui hasil program pelaksanaan dan mampu memberikan penguat dan kekuatan terhadap apa yang sudah dibuat di awal program kerja.
2. Bagi guru-guru termasuk guru kelas kelompok B, sebagai pendidik yang dapat dikatakan ibu kedua bagi anak di lingkungan sekolah,

sebaiknya lebih memperhatikan setiap perkembangan dalam proses pembelajaran maupun diluar proses pembelajaran. Dan diharapkan guru dapat mengembangkan penelitian ini sehingga bisa bermanfaat untuk sekolah.

3. Bagi peneliti diharapkan mau mengembangkan penelitian ini dan lebih memperkaya sumber-sumber yang mendukung baik itu nasional maupun internasional.

C Penutup

Segala puji bagi Allah sebagai dzat yang maha segalanya, sesungguhnya hanya kepada-Nya memohon pertolongan, ampunan dan petunjuk. Kita berlindung kepada Allah dari kejahatan diri dan keburukan perilaku. Sholawat serta salam penulis haturkan kepangkuan Nabi akhuru zaman Rosulullah Muhammad SAW.

Dengan mengucapkan rasa Syukur alhamdulillah, penulis dapat menyelesaikan naskah skripsi ini dengan sebaik-baiknya dan seoptimal mungkin. Meskipun demikian, penulis sadar betul apabila dalam penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak terdapat kekurangan. Sebab, tiada gading yang tak retak dan tiada manusia yang tak pernah berbuat salah. Karena itu, kritik dan saran yang konstruktif akan sangat membantu penulis untuk lebih baik dalam penelitian-penelitian berikutnya.

Selanjutnya ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu penulis sehingga penulisan skripsi

dapat terselesaikan. Semoga semua pihak tanpa disebutkan Namanya, mendapatkan balasan yang baik dan setimpal. Besar harapan penulis, semoga karya sederhana ini menjadi sebuah karya yang penuh makna dan nilai baik bagi diri penulis maupun bagi orang lain. Menjadi sebuah pemikiran yang senantiasa dikenang dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, P., & Asmira, Y. D. (2018). Pengembangan Model Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Metode Bermain Peran di TK Tunas Mekar Indonesia Bandar Lampung. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02).
- Andini, Y. T., & Ramiati, E. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran Guna Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 8-15.
- Aryenis, A. (2018). Peningkatan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Restu Ibu. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 5(2).
- Damayanti, R. R., Handini, M., & Hapidin, H. (2018). Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 34-44.
- Dini, J. P. A. U. (2021). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Jurnal Pagi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2250-2258.
- Fakhiroh, A., & Hidayatullah, S. (2018). Pengaruh Percaya Diri Terhadap Keterampilan Berbicara. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 34-46.
- Halifah, S. (2020). *Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak*. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3).
- Hermayanti, T. (2015). Peningkatan kepercayaan diri melalui kegiatan menari kreatif. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(2), 389-400.
- Khoerunnisa, N. (2015). *Optimalisasi metode bermain peran dengan menggunakan alat permainan edukatif dalam mengasah percaya diri anak usia dini*. *Lentera*, 17(1).
- Lianti, F., Rini, R., & Kurniawati, A. B. (2015). *Hubungan Metode Bermain Peran Mikro dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(5).
- Musfiroh, T. (2012). *Teori dan konsep bermain*. PAUD4201/Modul, 1, 1-44.

- Nurkhasanah, D. (2017). *Penerapan Metode Bercerita untuk Menumbuhkan Kepercayaan Diri Pada Anak Usia Dini di Tk Satya Dharma Sudjana Kecamatan Terusan Nunyai Lampung Tengah* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui Aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, (2).
- Sari, I. L., Asmawati, L., & Rosidah, L. (2020). Hubungan Kelekatan Orangtua Dengan Kepercayaan Diri Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Se-Kecamatan Sindang Jaya Kabupaten Tangerang-Banten. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 23-34.
- Supriyanti, R. (2017). Pengaruh metode bermain peran makro terhadap percaya diri anak kelompok b tk negeri pembina indralaya. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 4(1), 62-68.
- Ulfa, S. M. *Pengaruh Penerapan Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B TK Dewi Masyithoh 15 Keting I Kecamatan Jombang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember).
- 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.
- Wahyuni, S. (2017). *Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Di Kelompok B RA An-Nida*. *JURNAL RAUDHAH*, 5(2).
- Wicaksono, G. (2013). *Penerapan teknik bermain peran dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas X multimedia SMK IKIP Surabaya* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Zulfa, I., Huda, H., & Asmawati, A. (2021). *Meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini melalui metode bermain peran micro di taman kanak-kanak pertiwi desa bukit harapan kecamatan mersam kabupaten batanghari* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).



**TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI 2 KETAON
DESA KETAON, KECAMATAN BANYUDONO
KABUPATEN BOYOLALI
Ketaon, Banyudono, Boyolali 57373**

SURAT KETERANGAN IJIN PENELITIAN

Nomor : 422.1/382/PTW/KTN/XI/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :
Nama : Dwi Assisiani Putri
Pangkat/Golongan Ruang : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : TK Pertiwi 2 Ketaon

Dengan ini memberikan ijin penelitian di TK Pertiwi 2 Ketaon dari tanggal 09 November 2023 sampai dengan tanggal 25 November 2023 untuk melengkapi penyusunan skripsi dengan judul **“UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK MELALUI BERMAIN PERAN DI TK PERTIWI 2 KETAON, BANYUDONO, BOYOLALI”**

Nama : Fitri Suryantari
NPM : 20156065
Program Studi : PG PAUD
Tahun Akademik : 2023/2024

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sesuai dengan keperluannya.

Boyolali, 6 November 2023

Kepala Sekolah



DWI ASSISIANI PUTRI



**TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI 2 KETAON
DESA KETAON, KECAMATAN BANYUDONO
KABUPATEN BOYOLALI
Ketaon, Banyudono, Boyolali 57373**

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422.1/383/PTW/KTN/XI/2023

Adapun yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dwi Assisiani Putri
Pangkat/Golongan Ruang : -
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : TK Pertiwi 2 Ketaon

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Fitri Suryantari
NPM : 20156065
Program Studi : PG PAUD
Tahun Akademik : 2023/2024

Telah mengadakan penelitian di TK Pertiwi 2 Ketaon dari tanggal 09 November 2023 sampai dengan tanggal 25 November 2023 untuk melengkapi penyusunan skripsi dengan judul **UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK MELALUI BERMAIN PERAN DI TK PERTIWI 2 KETAON, BANYUDONO, BOYOLALI**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sesuai dengan keperluannya.

Boyolali, 25 November 2023

Kepala Sekolah


DWI-ASSISIANI PUTRI

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPPH)
TK PERTIWI 2 KETAON**

Kegiatan	: Prasiklus
Hari /tgl	: Kamis, 09 November 2023
Kelompok usia	: B
Tema/sub tema	: Lingkungan / Pasar
Materi	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan. - Mengetahui apa yang terjadi. - Kegiatan jual beli. - Memohon dan memberi maaf. - Apa saja yang dijual di pasar.
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: sayur, buah, snack, timbangan, kantong plastik, uang
Karakter	: Memiliki sikap pandai bersyukur, mandiri, kreatif dan sopan.

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pasar.
3. Menyanyikan lagu dondong apa salak.
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bercerita tentang pasar
2. Menyebutkan apa saja yang akan dibawa saat pergi ke pasar
3. Menyebutkan apa saja yang dijual di pasar
4. Menggambar, Menggantung, menempel sesuatu yang dijual di pasar

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.

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok.
4. Penerapan SOP penutupan.

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. tidak mementingkan diri sendiri
 - b. selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu
 - c. cukup toleran
 - d. tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan

- e. bersikap optimis, dan gembira
- f. menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup
- g. memiliki ketrampilan bersosialisasi
- h. memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik
- i. memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah, diri sendiri
- j. tidak tergantung pada orang lain
- k. tidak ragu-ragu merasa diri berharga
- l. tidak menyombongkan diri
- m. memiliki rasa keberanian untuk bertindak

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Guru Kelompok B

FITRI SURYANTARI

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPPH) TK PERTIWI 2 KETAON

Kegiatan	: Siklus 1.1
Hari /tgl	: Senin, 13 November 2023
Kelompok usia	: B
Tema/sub tema	: Lingkungan / Pasar Tradisional
Materi	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan. - Mengetahui aktifitas apa di pasar tradisional - Fasilitas apa yang ada di pasar - Apa yang kita perlukan saat ke pasar - Apa saja yang dijual di pasar. - Alat pembayaran apa yang bisa digunakan dipasar tradisional
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: sayur, buah, snack, timbangan, kantong plastik, uang
Karakter	: Memiliki sikap pandai bersyukur, mandiri, kreatif dan sopan.

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pasar tradisional
3. Menyanyikan lagu dondong apa salak.
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bercerita tentang pasar tradisional
2. Menyebutkan apa saja yang akan dibawa saat pergi ke pasar
3. Menyebutkan apa saja yang dijual di pasar
4. Bermain peran jual beli di pasar tradisional

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.

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok.
4. Penerapan SOP penutupan.

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. tidak mementingkan diri sendiri
 - b. selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu

- c. cukup toleran
- d. tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan
- e. bersikap optimis, dan gembira
- f. menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup
- g. memiliki ketrampilan bersosialisasi
- h. memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik
- i. memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah, diri sendiri
- j. tidak tergantung pada orang lain
- k. tidak ragu-ragu merasa diri berharga
- l. tidak menyombongkan diri
- m. memiliki rasa keberanian untuk bertindak

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Guru Kelompok B

FITRI SURYANTARI

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPPH)
TK PERTIWI 2 KETAON**

Kegiatan	: Siklus 1.2
Hari /tgl	: Rabu, 15 November 2023
Kelompok usia	: B
Tema/sub tema	: Lingkungan / Pasar Tradisional
Materi	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan. - Mengetahui aktifitas apa di pasar tradisional - Fasilitas apa yang ada di pasar - Apa yang kita perlukan saat ke pasar - Apa saja yang dijual di pasar. - Alat pembayaran apa yang bisa digunakan dipasar tradisional
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: sayur, buah, snack, timbangan, kantong plastik, uang
Karakter	: Memiliki sikap pandai bersyukur, mandiri, kreatif dan sopan.

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pasar tradisional
3. Menyanyikan lagu dondong apa salak.
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bercerita tentang pasar tradisional
2. Menyebutkan apa saja yang akan dibawa saat pergi ke pasar
3. Menyebutkan apa saja yang dijual di pasar
4. Bermain peran jual beli di pasar tradisional

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.

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok.
4. Penerapan SOP penutupan.

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. tidak mementingkan diri sendiri
 - b. selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu

- c. cukup toleran
- d. tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan
- e. bersikap optimis, dan gembira
- f. menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup
- g. memiliki ketrampilan bersosialisasi
- h. memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik
- i. memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah, diri sendiri
- j. tidak tergantung pada orang lain
- k. tidak ragu-ragu merasa diri berharga
- l. tidak menyombongkan diri
- m. memiliki rasa keberanian untuk bertindak

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Guru Kelompok B

FITRI SURYANTARI

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPPH)
TK PERTIWI 2 KETAON**

Kegiatan	: Siklus 1.3
Hari /tgl	: Kamis, 16 November 2023
Kelompok usia	: B
Tema/sub tema	: Lingkungan / Pasar Tradisional
Materi	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan. - Mengetahui aktifitas apa di pasar tradisional - Fasilitas apa yang ada di pasar - Apa yang kita perlukan saat ke pasar - Apa saja yang dijual di pasar. - Alat pembayaran apa yang bisa digunakan dipasar tradisional
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: sayur, buah, snack, timbangan, kantong plastik, uang
Karakter	: Memiliki sikap pandai bersyukur, mandiri, kreatif dan sopan.

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pasar tradisional
3. Menyanyikan lagu dondong apa salak.
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bercerita tentang pasar tradisional
2. Menyebutkan apa saja yang akan dibawa saat pergi ke pasar
3. Menyebutkan apa saja yang dijual di pasar
4. Bermain peran jual beli di pasar tradisional

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.

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok.
4. Penerapan SOP penutupan.

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. tidak mementingkan diri sendiri

- b. selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu
- c. cukup toleran
- d. tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan
- e. bersikap optimis, dan gembira
- f. menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup
- g. memiliki ketrampilan bersosialisasi
- h. memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik
- i. memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah, diri sendiri
- j. tidak tergantung pada orang lain
- k. tidak ragu-ragu merasa diri berharga
- l. tidak menyombongkan diri
- m. memiliki rasa keberanian untuk bertindak

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Guru Kelompok B

FITRI SURYANTARI

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPPH)
TK PERTIWI 2 KETAON**

Kegiatan	: Siklus 2.1
Hari /tgl	: Senin, 20 November 2023
Kelompok usia	: B
Tema/sub tema	: Lingkungan / Pasar Modern
Materi	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan. - Mengetahui aktifitas apa di pasar modern - Fasilitas apa yang ada di pasar modern - Apa yang kita perlukan saat ke pasar modern - Apa saja yang dijual di pasar modern - Alat pembayaran apa yang bisa digunakan dipasar modern
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: sayur, buah, snack, timbangan, kantong plastik, uang, kartu atm, mesin kasir
Karakter	: Memiliki sikap pandai bersyukur, mandiri, kreatif dan sopan.

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pasar modern
3. Menunjukkan gambar pasar modern
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bercerita tentang pasar modern
2. Menyebutkan apa saja yang akan dibawa saat pergi ke pasar modern
3. Menyebutkan apa saja yang dijual di pasar modern
4. Bermain peran jual beli di pasar modern

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.

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apayang paling disukai.
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok.
4. Penerapan SOP penutupan.

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. tidak mementingkan diri sendiri

- b. selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu
- c. cukup toleran
- d. tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan
- e. bersikap optimis, dan gembira
- f. menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup
- g. memiliki ketrampilan bersosialisasi
- h. memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik
- i. memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah, diri sendiri
- j. tidak tergantung pada orang lain
- k. tidak ragu-ragu merasa diri berharga
- l. tidak menyombongkan diri
- m. memiliki rasa keberanian untuk bertindak

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Guru Kelompok B

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized initial 'F' followed by a vertical line and a small flourish.

FITRI SURYANTARI

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPPH)
TK PERTIWI 2 KETAON**

Kegiatan	: Siklus 2.2
Hari /tgl	: Selasa, 21 November 2023
Kelompok usia	: B
Tema/sub tema	: Lingkungan / Pasar Modern
Materi	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan. - Mengetahui aktifitas apa di pasar modern - Fasilitas apa yang ada di pasar modern - Apa yang kita perlukan saat ke pasar modern - Apa saja yang dijual di pasar modern - Alat pembayaran apa yang bisa digunakan dipasar modern
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: sayur, buah, snack, timbangan, kantong plastik, uang, kartu atm, mesin kasir
Karakter	: Memiliki sikap pandai bersyukur, mandiri, kreatif dan sopan.

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pasar modern
3. Menunjukkan gambar pasar modern
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bercerita tentang pasar modern
2. Menyebutkan apa saja yang akan dibawa saat pergi ke pasar modern
3. Menyebutkan apa saja yang dijual di pasar modern
4. Bermain peran jual beli di pasar modern

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.

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apayang paling disukai.
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok.
4. Penerapan SOP penutupan.

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan

- a. tidak mementingkan diri sendiri
- b. selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu
- c. cukup toleran
- d. tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan
- e. bersikap optimis, dan gembira
- f. menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup
- g. memiliki ketrampilan bersosialisasi
- h. memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik
- i. memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah, diri sendiri
- j. tidak tergantung pada orang lain
- k. tidak ragu-ragu merasa diri berharga
- l. tidak menyombongkan diri
- m. memiliki rasa keberanian untuk bertindak

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Guru Kelompok B

FITRI SURYANTARI

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN (RPPH)
TK PERTIWI 2 KETAON**

Kegiatan	: Siklus 2.3
Hari /tgl	: Rabu, 22 November 2023
Kelompok usia	: B
Tema/sub tema	: Lingkungan / Pasar Modern
Materi	: - Bersyukur atas nikmat Tuhan. - Mengetahui aktifitas apa di pasar modern - Fasilitas apa yang ada di pasar modern - Apa yang kita perlukan saat ke pasar modern - Apa saja yang dijual di pasar modern - Alat pembayaran apa yang bisa digunakan dipasar modern
Kegiatan main	: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Alat dan bahan	: sayur, buah, snack, timbangan, kantong plastik, uang, kartu atm, mesin kasir
Karakter	: Memiliki sikap pandai bersyukur, mandiri, kreatif dan sopan.

Proses kegiatan

A. PEMBUKAAN:

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Berdiskusi tentang pasar modern
3. Menunjukkan gambar pasar modern
4. Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain

B. INTI

1. Bercerita tentang pasar modern
2. Menyebutkan apa saja yang akan dibawa saat pergi ke pasar modern
3. Menyebutkan apa saja yang dijual di pasar modern
4. Bermain peran jual beli di pasar modern

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.

D. PENUTUP

1. Menanyakan perasaannya selama hari ini.
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkannya hari ini, mainan apa yang paling disukai.
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok.
4. Penerapan SOP penutupan.

E. RENCANA PENILAIAN

1. Sikap
 - a. Mensyukuri atas nikmat Tuhan
 - b. Menggunakan kata sopan saat bertanya
2. Pengetahuan dan ketrampilan
 - a. tidak mementingkan diri sendiri

- b. selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu
- c. cukup toleran
- d. tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan
- e. bersikap optimis, dan gembira
- f. menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup
- g. memiliki ketrampilan bersosialisasi
- h. memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik
- i. memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah, diri sendiri
- j. tidak tergantung pada orang lain
- k. tidak ragu-ragu merasa diri berharga
- l. tidak menyombongkan diri
- m. memiliki rasa keberanian untuk bertindak

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Guru Kelompok B

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized, cursive script.

FITRI SURYANTARI

Tabel Instrument Penilaian Peserta Didik

Aspek Perkembangan	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
Percaya Diri	1. tidak mementingkan diri sendiri,				
	2.selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu				
	3.cukup toleran				
	4.tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan				
	5.bersikap optimis, dan gembira				
	6.menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup				
	7.memiliki ketrampilan bersosialisasi				
	8.memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik				
	9.memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah. , diri sendiri				
	10. tidak tergantung pada orang lain				
	11. tidak ragu-ragu merasa diri berharga				
	12. tidak menyombongkan diri				
	13. memiliki rasa keberanian untuk bertindak				

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Aspek Penilaian												Skor	Skor Max	%	Kategori	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L					M
1	Zaim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	52	25	BB
2	Okta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	52	25	BB
3	Rehan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	52	25	BB
4	Zayna	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	24	52	46,15	MB
5	Angel	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	52	50	MB
6	Aurel	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	22	52	42,30	MB
7	Rafa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	52	25	BB
8	Marsha	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	46	52	88,46	BSB
9	Nadira	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	37	52	71,15	BSH
10	Elvan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	52	25	BB
Keterangan																		
Belum Berkembang (BB)															5	50%		
Mulai Berkembang (MB)															3	30%		
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)															1	10%		
Berkembang Sangat Baik (BSB)															1	10%		

Sumber data: TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Keterangan

- A. tidak mementingkan diri sendiri nak mampu melakukan proses menyusun kepingan menjadi utuh
- B. selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu
- C. cukup toleran
- D. tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan
- E. bersikap optimis, dan gembira
- F. menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup
- G. memiliki ketrampilan bersosialisasi
- H. memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik

- I. memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah. , diri sendiri
- J. tidak tergantung pada orang lain
- K. tidak ragu-ragu merasa diri berharga
- L. tidak menyombongkan diri
- M. memiliki rasa keberanian untuk bertindak

Tabel 8.4 Hasil Penilaian Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2

No	Nama	Aspek Penilaian												Skor	Skor Max	%	Kategori	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L					M
1	Zaim	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	52	50	MB
2	Okta	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	20	52	38,46	MB
3	Rehan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	52	50	MB
4	Zayna	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	37	52	71,15	BSH
5	Angel	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	35	52	67,30	BSH
6	Aurel	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	34	52	65,38	BSH
7	Rafa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	52	50	MB
8	Marsha	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	48	52	92,30	BSB
9	Nadira	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	46	52	88,46	BSB
10	Elvan	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	22	52	42,30	MB
Keterangan																		
		Belum Berkembang (BB)												-	-	%		
		Mulai Berkembang (MB)												5	50%			
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)												3	30%			
		Berkembang Sangat Baik (BSB)												2	20%			

Sumber data: TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Keterangan

- A. tidak mementingkan diri sendiri nak mampu melakukan proses menyusun kepingan menjadi utuh

- B. selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu
- C. cukup toleran
- D. tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan
- E. bersikap optimis, dan gembira
- F. menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup
- G. memiliki ketrampilan bersosialisasi
- H. memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik
- I. memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah. , diri sendiri
- J. tidak tergantung pada orang lain
- K. tidak ragu-ragu merasa diri berharga
- L. tidak menyombongkan diri
- M. memiliki rasa keberanian untuk bertindak

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Pembelajaran Siklus I Pertemuan 3

No	Nama	Aspek Penilaian												Skor	Skor Max	%	Kategori	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L					M
1	Zaim	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	BSH
2	Okta	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	52	50	MB
3	Rehan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	BSH
4	Zayna	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	45	52	86,53	BSB
5	Angel	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	44	52	84,61	BSB
6	Aurel	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	44	52	84,61	BSB
7	Rafa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	BSH
8	Marsha	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	49	52	94,23	BSB
9	Nadira	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	48	52	92,30	BSB
10	Elvan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	52	50	MB

Keterangan			
	Belum Berkembang (BB)	-	- %
	Mulai Berkembang (MB)	2	20%
	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	30%
	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	50%

Sumber data: TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Keterangan

- A. tidak mementingkan diri sendiri nak mampu melakukan proses menyusun kepingan menjadi utuh
- B. selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu
- C. cukup toleran
- D. tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan
- E. bersikap optimis, dan gembira
- F. menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup
- G. memiliki ketrampilan bersosialisasi
- H. memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik
- I. memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah. , diri sendiri
- J. tidak tergantung pada orang lain
- K. tidak ragu-ragu merasa diri berharga
- L. tidak menyombongkan diri
- M. memiliki rasa keberanian untuk bertindak

Tabel 4.7 Hasil Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1

No	Nama	Aspek Penilaian												Skor	Skor Max	%	Kategori	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L					M
1	Zaim	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	34	52	65,38	BSH
2	Okta	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27	52	51,92	BSH
3	Rehan	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	35	52	67,30	BSH
4	Zayna	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	42	52	80,76	BSB
5	Angel	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	41	52	78,84	BSB
6	Aurel	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	40	52	76,92	BSB
7	Rafa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	BSH
8	Marsha	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	46	52	88,46	BSB
9	Nadira	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	42	52	80,76	BSB
10	Elvan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	52	50	MB
Keterangan																		
	Belum Berkembang (BB)															-	- %	
	Mulai Berkembang (MB)															1	10%	
	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)															4	40%	
	Berkembang Sangat Baik (BSB)															5	50%	

Sumber data: TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Keterangan

- A. tidak mementingkan diri sendiri nak mampu melakukan proses menyusun kepingan menjadi utuh
- B. selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu
- C. cukup toleran
- D. tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan
- E. bersikap optimis, dan gembira
- F. menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup
- G. memiliki ketrampilan bersosialisasi
- H. memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik

- I. memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah. , diri sendiri
- J. tidak tergantung pada orang lain
- K. tidak ragu-ragu merasa diri berharga
- L. tidak menyombongkan diri
- M. memiliki rasa keberanian untuk bertindak

Tabel 4. 8 Hasil Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2

No	Nama	Aspek Penilaian												Skor	Skor Max	%	Kategori	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L					M
1	Zaim	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41	52	78,84	BSH
2	Okta	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	31	52	59,61	BSH
3	Rehan	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	37	52	71,15	BSH	
4	Zayna	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	46	52	88,46	BSB
5	Angel	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	45	52	86,53	BSB
6	Aurel	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	43	52	82,69	BSB
7	Rafa	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	45	52	86,53	BSH
8	Marsha	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	49	52	94,23	BSB
9	Nadira	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	45	52	86,53	BSB
10	Elvan	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	31	52	59,61	BSH
Keterangan																		
	Belum Berkembang (BB)														-	-	%	
	Mulai Berkembang (MB)														-	-	%	
	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)														5	50%		
	Berkembang Sangat Baik (BSB)														5	50%		

Sumber data: TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Keterangan

- A. tidak mementingkan diri sendiri nak mampu melakukan proses menyusun kepingan menjadi utuh
- B. selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu

- C. cukup toleran
- D. tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan
- E. bersikap optimis, dan gembira
- F. menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup
- G. memiliki ketrampilan bersosialisasi
- H. memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik
- I. memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah. , diri sendiri
- J. tidak tergantung pada orang lain
- K. tidak ragu-ragu merasa diri berharga
- L. tidak menyombongkan diri
- M. memiliki rasa keberanian untuk bertindak

Tabel 4.9 Hasil Pembelajaran Siklus II Pertemuan 3

No	Nama	Aspek Penilaian												Skor	Skor Max	%	Kategori	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L					M
1	Zaim	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	50	52	96,15	BSB
2	Okta	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	BSh	
3	Rehan	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	47	52	90,38	BSB
4	Zayna	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	48	52	92,30	BSB
5	Angel	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	48	52	92,30	BSB
6	Aurel	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	46	52	88,46	BSB
7	Rafa	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	48	52	92,30	BSB
8	Marsha	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	51	52	98,07	BSB
9	Nadira	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	49	52	94,23	BSB
10	Elvan	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	39	52	75	BSh	

Keterangan			
	Belum Berkembang (BB)	-	- %
	Mulai Berkembang (MB)	-	- %
	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	2	20%
	Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	80%

Sumber data: TK Pertiwi 2 Ketaon Tahun Ajaran 2023/2024

Keterangan

- A. tidak mementingkan diri sendiri nak mampu melakukan proses menyusun kepingan menjadi utuh
- B. selalu bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu
- C. cukup toleran
- D. tidak membutuhkan dukungan orang secara berlebihan
- E. bersikap optimis, dan gembira
- F. menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup
- G. memiliki ketrampilan bersosialisasi
- H. memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik
- I. memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tabah. , diri sendiri
- J. tidak tergantung pada orang lain
- K. tidak ragu-ragu merasa diri berharga
- L. tidak menyombongkan diri
- M. memiliki rasa keberanian untuk bertindak

WAWANCARA KEPADA TEMAN SEJAWAT

Nama Sekolah : TK Pertiwi 2 Ketaon
Alamat Sekolah : Ketaon RT 12/RW 02, Kelurahan Ketaon, Kecamatan Banyudono, Kabupaten Boyolali
Nama Teman Sejawat : Dwi Assisiani Putri
Narasumber : Fitri Suryantari

No	Pertanyaan	Jawab
1.	Berapakah jumlah siswa kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon.	Ada 10 siswa
2.	Apakah aspek yang dikembangkan dalam pembelajaran di kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon.	Aspek kepercayaan diri
3.	Apakah upaya yang telah dilakukan guru dalam meningkatkan Kepercayaan diri pada anak kelompok B TK Pertiwi 2 Ketaon?	Upaya yang kami lakukan adaah dengan menggunakan metode bermain peran
4.	Bagaimanakah upaya yang dilakukan guru untuk menciptakan kondisi yang kondusif untuk meningkatkan Kepercayaan diri pada anak?	berupaya membuat lingkungan sekolah sekondusif mungkin yang terpenting anak-anak nyaman dan senang ketika pembelajaran
5.	Apakah metode bermain peran sering digunakan dalam pembelajaran? Apakah alasannya?	Belum. Terkendala dengan sarana dan prasarana yang mendukung untuk kegiatan bermain peran
6.	Upaya apakah yang dilakukan guru untuk mengatasi masalah tersebut?	Mengajak wali murid untuk ikut berpartisipasi aktif dalam menyediakan sarana prasarana misal dari barang bekas
7.	Apakah upaya guru untuk memotivasi anak mengembangkan kepercayaan diri pada anak dalam pembelajaran?	Memberikan apresiasi kepada anak apabila bisa memeuhi target dalam pembelajaran

WAWANCARA KEPADA WALI MURID

Nama Sekolah : TK Pertiwi 2 Ketaon
Alamat Sekolah : Ketaon RT 12/RW 02, Kelurahan Ketaon, Kecamatan Banyudono, Kabupaten Boyolali
Narasumber : Fitri Suryantari

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana menurut ibu pelayanan sekolah di TK Pertiwi 2 Ketaon	Pelayanan sangat baik, gurunya ramah, sabar, dalam mendidik anak, komunikasi dengan wali murid juga baik, ramah.
2	Apakah tanggapan ibu tentang kondisi lingkungan di TK Pertiwi 2 Ketaon?	Lingkungan TK Pertiwi 2 ketaon nyaman dan letaknya strategis
3	Bagaimana menurut ibu tingkat kepercayaan diri pada anak TK Pertiwi 2 Ketaon	Saya lihat ada beberapa yang masih malu-malu. Masih harus didampingi/ ditunggu orang tua
4	Apa saran dan masukan yang biasa ibu berikan kepada TK Pertiwi 2 Ketaon ?	Motivasi untuk guru tetap sabar melayani anak anak dan masyarakat dalam memberikan Pendidikan Anak Usia Dini

TABEL DAFTAR PESERTA DIDIK

No	Nama	Tempat,Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
1	Moh Zaim	Sampang, 03-09-2017	L
2	Hendra Okta Saputro Nugroho	Klaten, 05-10-2017	L
3	Rehan Adi Saputra	Boyolali, 22-11-2017	L
4	Azkayra Zayna Putri Mustika	Boyolali, 22-11-2017	P
5	Ruth Angelicka Borromeo Amaral	Boyolali, 22-01-2018	P
6	Ersya Azzahra Aureliya	Boyolali,	P
7	Alrafaeyza Prasetyo	Boyolali, 02-03-2018	L
8	Ceravhina Marsha Angella Putri	Surakarta, 21-03-2018	P
9	Nadira Callista Putri	Boyolali, 29-03-2018	P
10	Elvan Aditya Saputra	Boyolali, 02-04-2018	L

DOKUMENTASI

PRA SIKLUS



Berbaris sebelum masuk kelas



Kegiatan masuk kelas dengan berbaris



Berdo'a sebelum kegiatan belajar dimulai



Kegiatan pembelajaran

SIKLUS I PERTEMUAN 1



Pembukaan kelas



Menjelaskan apa saja yang dibawa ke pasar tradisional



Kegiatan bermain peran tema pasar tradisional, 2 anak memperagakan sebagai penjual dan pembeli



Kegiatan bermain peran tema pasar tradisional. Ada yang berperan sebagai penjual, ada yang menjadi pembeli.

SIKLUS I PERTEMUAN 2



Menjelaskan aturan main



Aneka macam yang dijual di pasar tradisional



Kegiatan bermain peran jual beli di pasar tradisional

SIKLUS I PERTEMUAN 3



Menjelaskan kembali kegiatan yang akan dilakukan



Kegiatan bermain peran jual beli



Bergantian peran si penjual dan pembeli

SIKLUS II PERTEMUAN 1



Berdoa sebelum kegiatan dimulai



Berdiskusi tentang pasar modern



Kegiatan bermain peran dengan tema pasar modern



Ada yang memerankan sebagai petugas kasir dan pembeli

SIKLUS II PERTEMUAN 2



Kegiatan bermain peran tema pasar modern

SIKLUS II PERTEMUAN 3



Berdiskusi tentang apa saja yang bisa dibawa ke pasar modern



Kegiatan bermain peran tema pasar modern



Bergantian peran ada yang menjadi pembeli dan petugas kasir



Wawancara Dengan Wali Murid

Link Video

https://youtu.be/Z_QMNbfPitY?si=P-DBDzY-a-rJ2Eb-

https://youtu.be/5mBRETm5nFw?si=p6e1EeJIElAX3_wG