

**1UPAYA MENINGKATKAN PERCAYA DIRI MELALUI
METODE *ROLE PLAYING* PADA ANAK USIA DINI
DI KB JAMA'ATUL IKHWAN SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

Hafidzah Putri Nur Khalifah

NIM: 193131090

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2023

NOTA PEMBIMBING

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Hafidzah Putri Nur Khalifah
NIM : 193131090

Kepada,
Yth Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
UIN Raden Mas Said Surakarta
Di tempat.

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Hafidzah Putri Nur Kalifah

NIM : 193131090

Judul : "Upaya Meningkatkan Percaya Diri Melalui Metode *Role Playing*
Pada Anak Usia Dini Di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta Tahun
Ajaran 2022/2023."

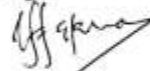
Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 30 November 2023

Pembimbing



Dr. Hj Fetty Ernawati, S.Psi, M.Pd.


NIP. 19750626 199903 2 003

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Metode *Role Playing* Pada Anak Usia Dini Di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023" yang disusun oleh Hafidzah Putri Nur Khalifah telah di pertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Selasa, 14 November 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 2

Merangkap Sekretaris : Dr. Hj. Fetty Emawati, S.Psi, M.Pd. ()

NIP. 19750626 199903 2 003

Penguji 1

Merangkap Ketua : Nur Tanfidiyah, M.Pd. ()

NIP. 19941110 201903 2 025

Penguji Utama : Afiati Handayu D. F., S.Pd., M.Pd. ()

NIP. 19850712 201101 2 021

Surakarta, 30 November 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



PERSEMBAHAN

Sripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya, bapak Achmad Rois Jazuli dan ibu Eni Farida yang telah menasehati, mengarahkan, mendidik dan selalu mendoakan saya dengan penuh kasih sayang serta kebaruan sehingga saya bisa menyelesaikan gelar sarjana ini.
2. Kakak-kakak dan adek-adek saya yang telah memberikan semangat dan dukungan baik tenaga maupun materi.
3. Sahabat-sahabat saya yang selalu ada memberikan dukungan dan membantu dalam segala hal kepada saya serta teman-teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah mendukung dan menemani saya sampai sejauh ini.
4. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

MOTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah : Ayat 6)

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ

"Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain),"

(QS. Al-Insyirah : Ayat 7)

الْعِلْمُ بِلَا عَمَلٍ كَالشَّجَرِ بِلَا ثَمَرٍ

"Ilmu tanpa pengamalan bagaikan pohon tak berbuah"

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hafidzah Putri Nur Khalifah

NIM : 193131090

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Metode *Role Playing* Pada Anak Usia Dini Di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023" adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 30 November 2023

Yang menyatakan



METERAI
TEMPEL
115AKX658741896

Hafidzah Putri Nur Khalifah

NIM : 193131090

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan berkah, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Percaya diri Melalui Metode *Role Playing* Pada Anak Usia Dini Di KB Jama’atul Ikhwan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023” Sholawat serta salam semoga tetap senantiasa di limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan dan motivasi dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Toto Suharto, S.Ag., M.Pd. selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah berkenan memberi kesempatan menyusun skripsi ini.
2. Dr. Fauzi Muharrom, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
3. Tri Utami, M.Pd.I. selaku koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
4. Dr. Fetty Ernawati, S. Psi., M.Pd. selaku pembimbing yang telah berkenan membimbing dengan penuh kesabaran dan kearifan serta memberikan bimbingan dan dorongan yang tiada henti-hentinya dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Murni Wardiyanti, S.Pd. selaku Kepala KB&TK Dirasatul Aulad Jama’atul Ikhwan Surakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian sehingga dapat terlaksanakan.
6. Ibu MSY. Rodiah, S.Psi. selaku guru kelas Kelompok Bermain yang telah membantu jalannya penelitiannya.

7. Orang tua saya bapak Achmad Rois Jazuli dan ibu Eni Farida, serta seluruh keluarga yang telah memberikan semangat, dukungan, bantuan dan pengertiannya kepada saya.
8. Rekan-rekan seperjuangan tahun 2019 UIN Raden Mas Said Surakarta, terima kasih atas kebersamaan, persahabatan, teguran dan saling mengingatkan selama menjalani masa perkuliahan ini. Semoga silaturahmi ini akan terus terjalin
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan, semangat dan dukungan serta do'a selama pengerjaan skripsi ini.

Demikian ucapan terima kasih yang dapat penulis sampaikan dan iringan do'a semoga semua pihak mendapatkan limpahan rahmat dari Allah SWT dan menjadi amal kebaikan yang tiada putus-putusnya. Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dan kelemahan, karena keterbatasan pengetahuan yang ada dan hasilnya masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan dunia pendidikan pada umumnya. Amin..

Surakarta, 30 November 2023

Yang menyatakan

Hafidzah Putri Nur Khalifah

NIM : 193131090

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Percaya Diri	10
a. Pengertian Percaya Diri	10
b. Ciri- ciri Percaya Diri	13
c. Aspek- aspek Percaya Diri.....	15
d. Jenis-jenis Kepercayaan diri	16
e. Faktor yang Mempengaruhi Percaya Diri.....	17
f. Indikator Percaya Diri Anak Usia Dini.....	20
2. <i>Role Playing</i>	21
a. Pengertian <i>Role Playing</i>	22
b. Karakteristik <i>Role Playing</i>	24
c. Jenis-jenis <i>Role Playing</i>	25
d. Tujuan <i>Role Playing</i>	27

e.	Langkah-langkah <i>Role Playing</i>	30
f.	Manfaat Metode <i>Role Playing</i>	33
3.	Anak Usia Dini.....	35
a.	Pengertian Anak Usia Dini	35
b.	Karakteristik Anak Usia Dini	36
c.	Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	38
B.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	41
C.	Kerangka Berfikir.....	43
D.	Hipotesis Tindakan.....	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		46
A.	Metode Penelitian.....	46
B.	Setting Penelitian	46
C.	Subjek Penelitian.....	47
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	48
E.	Indikator Kinerja	49
F.	Prosedur Tindakan	50
G.	Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN.....		58
A.	Deskripsi Pratindakan	58
B.	Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	59
C.	Pembahasan.....	84
BAB V PENUTUP.....		87
A.	Kesimpulan	87
B.	Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA		89
LAMPIRAN.....		92

ABSTRAK

Hafidzah Putri Nur Khalifah, 2023, “*Upaya Meningkatkan Percaya Diri Melalui Metode Role Playing Pada Anak Usia Dini Di KB Jama’atul Ikhwan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023*”, Skripsi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing :Dr. Hj. Fetty Ernawati, S.Psi, M.Pd.

Kata Kunci : Percaya Diri, *Role Playing*, Anak Usia Dini

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada anak usia dini di KB Jama’atul Ikhwan Surakarta, terkait dengan kemampuan rasa percaya diri pada anak yang masih memerlukan stimulasi karena kurangnya kemampuan rasa percaya diri anak. Dari permasalahan itu maka diperlukan suatu perbaikan yang dapat meningkatkan kemampuan rasa percaya diri anak memerlukan kegiatan yang menarik dan menyenangkan serta merupakan kegiatan yang tidak sering dilakukan salah satunya dengan metode *role playing*. Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan rasa percaya diri pada anak melalui metode *role playing* di KB Jama’atul Ikhwan Surakarta.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di KB Jama’atul Ikhwan Surakarta pada bulan November 2022 sampai Maret 2023. Subjek penelitian yaitu murid KB yang berjumlah 15 anak dan guru kelas KB. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi dan wawancara. Analisis data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Indikator kinerja yang ingin dicapai dapat meningkatkan rasa percaya diri anak sebesar 75% dari 15 anak dengan metode *role playing*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini di KB Jama’atul Ikhwan Surakarta. Peningkatan rasa percaya diri anak dapat dilihat dari siklus I sampai siklus III. Siklus I kemampuan rasa percaya diri anak kategori anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) sebesar 40%, dan pada siklus II meningkat menjadi 60%, dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak di KB Jama’atul Ikhwan Surakarta.

ABSTRACT

Hafidzah Putri Nur Khalifah, 2023, "Efforts to Increase Self-Confidence Through Role Playing Methods in Early Childhood at KB Jama'atul Ikhwan Surakarta Academic Year 2022/2023", Thesis: Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah Sciences, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Supervisor: Dr. Hj. Fetty Ernawati, S.Psi, M.Pd.

Keywords: Confidence, Role Playing, Early Childhood

This research was conducted based on observations made on early childhood at the Jama'atul Ikhwan Surakarta KB, related to the ability to feel self-confident in children who still need stimulation due to the child's lack of self-confidence. Based on this problem, improvements are needed that can increase children's self-confidence, requiring activities that are interesting and fun and are activities that are not often done, one of which is the role playing method. The research objective to be achieved in this study is to determine the increase in self-confidence in children through the role playing method at the Jama'atul Ikhwan Surakarta KB.

This research is Classroom Action Research (PTK). This research was carried out at the Jama'atul Ikhwan Surakarta KB from November 2022 to March 2023. The research subjects were 15 KB students and KB class teachers. Data collection methods were carried out by observation, documentation and interviews. Data analysis uses data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The performance indicators to be achieved can increase children's self-confidence by 75% out of 15 children using the role playing method.

The results of this research show that the role playing method has proven to be effective in increasing the self-confidence of young children at the Jama'atul Ikhwan Surakarta KB. An increase in children's self-confidence can be seen from cycle I to cycle III. In cycle I, children's self-confidence ability in the category of children developing according to expectations (BSH) and developing very well (BSB) was 40%, and in cycle II it increased to 60%, and in cycle III it increased again to 80%. So it can be concluded that the role playing method can increase children's self-confidence at the Jama'atul Ikhwan Surakarta KB.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Indikator Percaya Diri
AUD

.....
21

Tabel 2. Data Siswa Kelompok
Bermain

.....
47

Tabel 3. Data Hasil Kondisi
Pratindakan

.....
59

Tabel 4. Data Hasil Kondisi Pratindakan dan Siklus
I

.....
66

Tabel 5. Data Hasil Kondisi Siklus I dan Siklus
II

.....
75

Tabel 6. Data Hasil Kondisi Siklus II dan Siklus
III

.....
84

Tabel 7. Perbandingan Presentase Perkembangan
Anak

.....
86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Metode	1.	Lembar	Wawancara	Guru	Sebelum
.....					
93					
Lampiran Metode	2.	Lembar	Wawancara	Guru	Sesudah
.....					
94					
Lampiran Penilaian	3.		Kisi-kisi		Instrumen
.....					
95					
Lampiran Wawancara	4.		Filed		Note
.....					
96					
Lampiran (RPPM)	5.	Rancangan	Pelaksanaan	Pembelajaran	Mingguan

.....					
100					
Lampiran (RPPH)	6.	Rancangan	Pelaksanaan	Pembelajaran	Harian
.....					
106					
Lampiran Anak	7.	Lembar	Nilai	Presentase	Kemampuan
.....					
112					
Lampiran Penelitian			8.		Dokumentasi
.....					
116					
Lampiran Penelitian		9.		Surat	Izin
.....					
121					
Lampiran Penelitian		10.		Surat	Keterangan
.....					
122					

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi hal yang penting bagi masyarakat Indonesia guna menopang kemajuan zaman yang terlampau pesat setiap harinya. Pendidikan yang dimaksud pada dasarnya identik dengan pemberitahuan pengetahuan, keterampilan, dan suatu bentuk pendewasaan. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan melalui pendidikan formal, non formal serta keluarga. Pendidikan ini diselenggarakan oleh pendidik guru sekolah, pendeta atau kyai dalam lingkungan keagamaan, kepala-kepala asrama. Pendidikan juga merupakan suatu prosedur yang tersusun secara rapi serta berupa lingkungan yang menjadi tempat terlibatnya individu yang saling berinteraksi satu dengan lainnya seperti antara guru dan siswa. (Wardiyanti, 2015:2)

Pendidikan formal terutama pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan dasar untuk anak sebagai awal pembentukan perilaku masa depannya nanti. Anak perlu dilatih pula untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar agar anak mampu mengembangkan keterampilan sosial mereka di kehidupan nyata. Tidak diragukan lagi bahwa anak-anak memang perlu berinteraksi atau bergaul dengan anak-anak lain. Kegemaran mereka bermain misalnya, pada hakikatnya merupakan salah satu wujud kebutuhan dasar mereka akan sebuah kelompok, yang pada akhirnya memunculkan motivasi intrinsik dalam diri mereka untuk berinteraksi

dengan orang lain demi mencapai tujuan bersama. Bagi anak-anak khususnya, keinginan mereka untuk bekerja sama dengan orang lain sebenarnya berasal dari kebutuhan mereka akan interaksi sosial, dan bukan sekedar dari apa yang bisa diperoleh dari aktivitas tersebut. Interaksi kooperatif semacam ini sangat penting bagi pemahaman mereka akan nilai-nilai sosial yang fundamental, seperti keadilan, kepedulian, kejujuran dan kemampuan sosial yang lain. (Wardiyanti, 2015:2)

Menurut Suryadi (dalam Indana, 2021:1) Pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik halus atau motorik kasar ataupun kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan pertumbuhan dan keunikan pertumbuhan anak usia dini, perkembangan yang dilalui oleh anak itu sendiri.

Khusus pendidikan pra sekolah (TK), orang dewasa cenderung meremehkan (*underestimate*) pada kemampuan anak-anak untuk berinteraksi secara kooperatif. Menurut peneliti setelah melakukan observasi di KB Jam'atul Ikhwan, bahwa guru KB tersebut masih beranggapan bahwa anak-anak masih belum mampu untuk berkomunikasi dengan baik, sehingga menurut mereka anak-anak seolah-olah lebih cocok belajar individual dan kompetitif daripada secara kooperatif. Masalah ini timbul dari proses pembelajaran yang guru berikan, yaitu pembelajaran yang terpusat pada guru. Kelemahan pembelajaran yang berpusat pada guru

dapat dilihat pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas, yaitu interaksi aktif antara anak dengan guru atau anak dengan anak jarang terjadi. Anak kurang terampil menjawab pertanyaan atau bertanya tentang pembelajaran yang diberikan.

Dalam lingkungan pendidikan formal, anak-anak harus berinteraksi dan bernegosiasi dengan teman-temannya yang memiliki kompetensi sosial, minat, kemampuan, dan gaya interaksi yang berbeda-beda. Tidak sedikit anak-anak meminta guru mereka untuk membantunya menghadapi berbagai tantangan yang baru ini. Jika anak-anak tidak diajari untuk berinteraksi dengan baik, bisa dipastikan suasana kelas tidak akan kondusif dan akibatnya akan mengganggu konsentrasi belajar mereka. Apalagi, kemampuan berinteraksi secara positif sebagaimana ketrampilan dan pengetahuan akademik lainnya, turut berpengaruh terhadap keberhasilan mereka dalam menjalani kehidupan yang sebenarnya.

Abdullah idi (dalam Indana, 2021:3) mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia dini di berbagai sekolah penting dilaksanakan dan sangat berpengaruh dalam pembentukan akhlak dan rasa percaya diri dalam diri anak itu sendiri. Salah satu karakter anak yang sangat penting dikembangkan adalah sikap percaya diri, dengan rasa kepercayaan diri anak akan mudah menapaki roda kehidupannya. Rasa percaya diri berpengaruh terhadap perkembangan mental dan karakter. Mental dan rasa percaya diri anak yang kuat akan menjadi modal penting dalam kehidupan dewasa kedepannya. Beberapa anak memang terlahir dengan kepercayaan diri yang

alami. Misalnya selalu mencoba hal baru dengan semangat dan tidak grogi ketika di hadapan teman atau orang lain. Namun, ada beberapa anak yang grogi ketika berbicara dengan teman atau orang lain, kurang bisa bergaul dengan teman sebaya. Rasa tidak percaya diri ini muncul pada anak dikarenakan anak berfikir negatif dan memiliki ketakutan tanpa sebab, sehingga timbul perasaan tidak menyenangkan serta kecenderungan untuk menghindari apa yang hendak dilakukannya.

Dalam proses pembentukan dalam menanamkan kebaikan pada anak dapat dipengaruhi oleh pola asuh yang diberikan keluarga atau orang tua ketika di rumah dan pendidikan yang diberikan oleh guru ketika di sekolah. Dalam mendidik anak usia dini guru harus mempunyai kreativitas dan mampu menarik perhatian anak usia dini agar tidak mudah bosan dan menyukai pelajaran yang sudah diberikan dalam pembelajaran, ada beberapa metode yang dapat digunakan agar dapat menarik perhatian anak salah satunya adalah dengan metode bermain peran bagi anak usia dini.

Dalam hal ini peneliti memberikan pembelajaran dengan bermain peran menjadi sarana untuk membentuk lingkungan yang kondusif bagi terciptanya interaksi antar dan memberikan dukungan serta latihan yang mereka butuhkan untuk mengembangkan kemampuan sosial mereka di kehidupan nyata. Kegiatan bermain peran dalam pendidikan anak-anak juga bermanfaat bagi pengembangan sikap-sikap positif mereka terhadap sekolah, pembelajaran, dan teman-temannya, serta memberikan kesempatan

seluas-luasnya bagi mereka untuk mempelajari perilaku orang lain, mengembangkan ketrampilan berbahasa, dan memecahkan masalah.

Anak-anak yang berinteraksi dengan temannya secara efektif dalam lingkungan pendidikan prasekolah atau Taman Kanak-kanak (TK) cenderung mudah diterima oleh teman-temannya sepanjang karier sekolah mereka, sementara mereka yang sulit berinteraksi cenderung dijauhi oleh dengan teman-temannya, bahkan sampai mereka menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi sekalipun. Untuk itulah, mengajarkan ketrampilan berbahasa sejak pendidikan anak-anak dapat menjadi kunci kesuksesan mereka di sekolah dan di kehidupan yang konkrit.

Berkaitan dengan hal tersebut, dapat digunakan bermain peran untuk meningkatkan percaya diri. Bermain adalah salah satu kegiatan yang disenangi oleh anak berulang-ulang demi mendapatkan kesenangan bermain anak. Menurut Sudono bermain adalah suatu yang dilakukan dan juga tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau pemberian informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Menurut Moeslichtoen (2014: 38) bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di KB Jama'atul Ikwan masih ada anak yang kurang percaya diri, seperti masih ragu dengan kemampuannya ketika guru meminta maju ke depan di hadapan teman-

temannya namun hanya diam dan tidak mau maju di depan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa anak tidak dapat menyelesaikan kegiatan yang dibagi oleh guru. Berdasarkan pengamatan sebagian anak-anak cenderung pasif dan malu untuk maju ke depan kelas. Anak yang diam dan tidak mau maju dikarenakan anak belum memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi. Ada beberapa penyebab kurangnya percaya diri anak, namun yang terlihat di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta adalah kurangnya motivasi belajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil dari observasi yang dilakukan peneliti terkait perkembangan percaya diri anak di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta sebagai berikut, kriteria percaya diri anak Belum Berkembang (BB) sebanyak 9 anak dengan presentase 60%, kriteria Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 anak dengan presentase 20%, kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak dengan presentase 20%, dan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada atau 0%. Dari data tersebut dapat dilihat kemampuan anak yang sudah memenuhi standar percaya diri (BSH dan BSB) yaitu 3 anak atau 20%. Sedangkan anak yang lain belum memenuhi standar percaya diri dikarenakan masih malu atau belum berani untuk maju dan tampil ke depan di hadapan teman-teman, dan hanya mengerjakan lembar kerja sehingga kurangnya komunikasi antara guru dan murid.

Kumala Dewi (dalam Indana, 2021:23) berpendapat bahwa bermain peran dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak, anak dapat mengeksplor imajinasinya dengan memerankan tokoh dan karakter pada

cerita atau film yang mereka tahu dengan pengalaman mereka sendiri. Perkenalkan anak pada tokoh dan karakter pada cerita atau film, misalnya anak diperkenalkan tokoh berprofesi dokter dan sebagai pasien, biarkan anak mengenal karakter dan pekerjaan sebagai dokter, minta mereka untuk memahami karakter dan pekerjaan dokter lalu meminta anak untuk menceritakan ulang dari apa yang telah dipahami dan didengar. Berdasarkan cerita tersebut guru dapat melihat tindakan ekspresif dan tindakan anak-anak.

Menanggapi hal tersebut maka perlu diadakan kegiatan yang mampu meningkatkan rasa percaya diri anak. Oleh karena itu peneliti akan mencoba meningkatkan rasa percaya diri anak dengan menggunakan metode bermain peran. Dapat diketahui dari hasil observasi dalam perkembangan sosial emosional terlebih rasa percaya diri anak, maka penelitian ini diberi judul **“Upaya Meningkatkan Percaya Diri Melalui *Role Playing* Pada Anak Usia Dini Di KB Jama’atul Ikhwan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang perlu diuraikan sebagai berikut:

1. Rasa percaya diri anak di KB Jama’atul Ikhwan Surakarta yang belum berkembang

2. Pembelajaran di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta masih menekankan lembar kerja (LKA).

C. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu meningkatkan rasa percaya diri anak kelompok bermain melalui metode *role playing* di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan permasalahannya sebagai berikut : Apakah dengan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan percaya diri anak usia dini di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023?.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu : Untuk meningkatkan percaya diri anak usia dini di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta melalui metode bermain peran.

F. Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan sebagai bahan pijakan terhadap penelitian selanjutnya, serta memberikan khasanah keilmuan baru dalam bidang program pembelajaran pada anak.

b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pijakan untuk peneliti selanjutnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan faktor pendorong peningkatan mutu pembelajaran dalam dunia pendidikan yang merupakan sumbangsih peneliti terhadap keberhasilan pembelajaran di Indonesia serta menjadikan bekal bagi peneliti untuk dapat terjun dalam dunia pendidikan khususnya sebagai seorang guru PAUD yang professional.

b. Bagi siswa

Dapat memberikan motivasi serta acuan tentang cara belajar yang baik yang mampu mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi guru

Menambah pengetahuan dan pengalaman pendidik dalam mengembangkan rasa percaya diri anak usia dini.

d. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian dapat dimanfaatkan sekolah dalam pengetahuan mengenai rasa percaya diri anak usia dini dan metode pembelajaran yang baik bagi anak usia dini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Percaya Diri

a. Pengertian Percaya Diri

Rasa percaya diri (*Self Confidence*) merupakan rasa meyakinkan kemampuan dan penilaian diri dalam melakukan tugas dan dapat memiliki rasa kepastian diri untuk berhasil. Hal ini termasuk kepercayaan atas kemampuannya saat menghadapi lingkungan yang semakin menantang dan kepercayaan atas keputusan atau pendapatnya. Rasa percaya diri merupakan sikap positif individu seseorang yang mengupayakan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri ataupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya. Hal ini bukan berarti seorang individu tersebut mampu dan dapat berkompeten dalam melakukan segala sesuatu seorang diri. Rasa percaya diri yang tinggi sebenarnya hanya merujuk pada beberapa aspek dari kehidupan individu dimana seorang individu memiliki kompetensi, yakin, mampu dan percaya bahwa dia bisa karena didukung pengalaman, prestasi dan harapan yang realistis terhadap diri sendiri. (Ilham, 2022:500)

Rasa percaya diri menurut Fazrin, Isti dan Siti (2018: 5) ialah suatu kepercayaan terhadap kemampuan diri sendiri untuk merasa

sanggup menyelesaikan segala sesuatu. Rasa percaya diri yang dimaksud bukanlah sombong atau merasa lebih daripada orang lain, namun artian sesungguhnya seseorang dengan perasaan baik (tidak negatif) dan tidak mengkhawatirkan tentang apa yang ingin dilakukan Olivantina, Opsasi & Suparno (2018: 12). Kepercayaan tinggi yang melekat pada diri seseorang maka umumnya akan membuat individu tersebut ingin mengetahui lebih banyak hal baru dan ingin terus belajar.

Percaya diri adalah perasaan yang berharga, perasaan yang dapat menimbulkan rasa nyaman pada diri seseorang dan memiliki konsep diri atau citra diri yang positif. Rasa percaya diri sangat penting ditumbuhkan sejak dini karena penting bagi hidup sukses masa depan sesuai dengan yang pendapat Zubaedi (2016:60) bahwa percaya diri adalah pangkal dari kesuksesan. Lauster (2015) mendefinisikan kepercayaan diri sebagai salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan seseorang atas kemampuannya sendiri, bertindak sesuai kehendak dan tidak bergantung pada keadaan atau orang lain, optimis, bahagia dan cukup toleran dan bertanggung jawab.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar PAUD, Standar Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) adalah kriteria kemampuan yang dicapai anak terhadap aspek nilai agama dan moral, kognitif, fisik-motorik, social

emosional, bahasa dan juga seni. Sosial emosional merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang memiliki tujuan agar anak memiliki rasa percaya diri, kemampuan dalam bersosialisai, serta kemampuan untuk mengendalikan emosinya (Maria & Amalia, 2018). Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan rasa percaya diri ialah dapat memperlihatkan kemampuan yang ada pada diri dalam menyesuaikan dengan situasi. Percaya merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi aspek perkembangan lainnya sehingga perlu untuk dikembangkan secara optimal (Puspitarini, 2013). Depdiknas juga menyatakan bahwa percaya diri merupakan sikap memahami nilai harga diri serta kemampuan diri (Kintani et al., 2018). Rasa percaya diri pada dasarnya dimiliki oleh semua anak, namun yang membedakan adalah besar kecilnya kepercayaan diri yang dimiliki setiap individu.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa rasa percaya diri (*self confidence*) adalah sebuah keyakinan atau kemampuan positif yang dimiliki oleh setiap individu seseorang untuk melakukan segala sesuatu yang mempunyai tujuan. Rasa percaya diri merupakan bagian dari aspek perkembangan sosial anak yang perlu untuk dikembangkan secara optimal untuk menunjang aspek perkembangan lainnya. Anak yang memiliki rasa percaya diri akan menjadi sikap individu yang yakin akan kemampuannya

sendiri dalam bertingkah laku sesuai dengan yang diharapkan sebagai perasaan yang yakin terhadap tindakannya dan bertanggung jawab atas tindakannya dan tidak terpengaruh oleh orang lain.

b. Ciri- ciri Percaya Diri

Tingkat rasa percaya diri seseorang berbeda-beda. Beberapa memiliki tingkat percaya diri yang tinggi, beberapa juga memiliki tingkat percaya diri yang rendah. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri anak. Rasa percaya diri dapat dibangun melalui proses pembelajaran. Anak yang memiliki rasa percaya diri biasanya dapat dilihat dari cara anak yang berinteraksi dengan teman sebaya atau dengan guru di sekolah, anak mampu bersosialisasi dan mampu menghadapi masalah dengan baik maka anak tersebut memiliki rasa percaya diri. Secara umum, ciri-ciri percaya diri menurut adalah sebagai berikut (Hakim, 2005):

- 1) Percaya terhadap kemampuan diri dan selalu bersikap tenang saat melakukan sesuatu serta mampu menenangkan ketegangan diri yang muncul dalam berbagai situasi.
- 2) Memiliki pengendalian diri yang baik.
- 3) Memiliki kemampuan bersosialisasi.
- 4) Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi dengan baik dalam berbagai situasi.
- 5) Memiliki cara pandang yang baik terhadap diri sendiri, orang lain dan situasi diluar dirinya.

- 6) Memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri sehingga ketika harapan tersebut tidak berhasil maka tetap mampu melihat sisi positifnya.
- 7) Memiliki sifat yang terbuka, terus-terang, berani mengambil keputusan dan berani menjelaskan ide-ide atau pilihan-pilihannya ketika berada di lingkungan sosial.

Susanti (2014: 50) menyatakan bahwa ciri-ciri anak yang mempunyai rasa percaya diri, sebagai berikut :

- a) Mudah berinteraksi dengan lingkungan yang baru.
- b) Mudah bergaul dan mudah akrab dengan teman.
- c) Memiliki banyak teman karena keberadaannya disukai oleh teman lainnya.
- d) Tampil menonjol diantara yang lain dan berani di depan umum.
- e) Berbicara jelas dan mudah dimengerti, juga memiliki cita-cita.
- f) Sudah mulai sadar akan penampilan dan dapat menerapkan pakaian dengan baik.

Rasa percaya diri yang dimiliki pada anak tidak langsung di dapatkan secara instan. Akan tetapi rasa percaya diri anak dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga ataupun masyarakat. Fatimah mengungkapkan rasa percaya diri yang professional dengan beberapa ciri-ciri atau karakteristik individu, sebagai berikut:

- (1) Percaya diri pada kemampuan diri sendiri hingga tidak membutuhkan pujian, persetujuan, penerimaan, atau rasa hormat dari orang lain.
- (2) Tidak terpaksa untuk patuh agar dapat diterima oleh orang lain.
- (3) Menerima penolakan orang lain, berani menghadapi penolakan dan dapat mengontrol diri dengan baik.
- (4) Memiliki *internal locus of control* (memandang keberanian atau kegagalan, bergantung pada usaha diri dan tidak mudah menyerah pada nasib dan tidak bergantung pada bantuan orang lain).
- (5) Memiliki sikap positif terhadap diri sendiri.
- (6) Memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri.

Dari beberapa pendapat diatas, ciri-ciri percaya diri anak dapat dilihat dari sikap anak yang ditunjukkan sebagai berikut:

- (a) Mampu bersosialisasi dengan baik.
- (b) Berani tampil di depan kelas.
- (c) Berani mengungkapkan pendapat dan perasaannya.
- (d) Mandiri dalam melakukan suatu kegiatan di kehidupan sehari-hari.
- (e) Dapat menghargai sesama manusia dan mampu menghadapi masalah.

c. Aspek- aspek Percaya Diri

Menurut Lauster sebagaimana yang di kutip oleh Anugrahening Kushartanti yang mengungkapkan aspek-aspek kepercayaan diri yang meliputi:

- 1) Keyakinan akan kemampuan diri, yaitu sikap positif individu tentangdirinya bahwa ia mengerti sungguh-sungguh akan apa yang dilakukan.
- 2) Optimisme, yaitu sikap positif individu yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri, harapan, dan kemampuan.
- 3) Bertanggung jawab terhadap keputusan dan tindakannya, yaitu seseorangharus dapat mempertanggung jawabkan setiap keputusan yang diambilnya
- 4) Kemampuan dalam bergaul, yaitu seseorang harus tahu bagaimana cara menjalin pertemanan dengan orang lain
- 5) Kemampuan menerima kritik, yaitu seseorang harus mampu menerimasetiap kritikan yang ditujukan pada dirinya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek dalam percaya diri adalah keyakinan terhadap kemampuan diri, optimisme, tanggung jawab, kemampuan bersosial dan menerima semua kritikan terhadap dirinya.

d. Jenis-jenis Kepercayaan diri

Kepercayaan diri merupakan sikap atau perilaku yang penting ditumbuhkan pada diri seseorang sejak dini melalui beberapa jenis yang perlu di kembangkan pada anak yang di kemukakan oleh Apriyanti Yopita Rahayu (2013: 64).

- 1) Tingkah laku, merupakan kepercayaan diri yang mampu bertindak dan menyelesaikan tugas atau permasalahan yang paling sederhana. Misalnya ketika guru meminta anak untuk bercerita di depan kelas dan anak mampu melakukannya.
- 2) Sosial emosi, merupakan kepercayaan diri untuk anak yakin dan mampu menguasai seluruh emosi. Misalnya ketika anak diberi tugas untuk bernyanyi dan emosi anak terlihat antusias dan penuh kegembiraan.
- 3) Spiritual atau agama, merupakan keyakinan bahwa kehidupan ini memiliki tujuan positif. Dalam hal ini anak diajarkan konsep keagamaan yang dianutnya dalam kegiatan sehari-hari. Misalnya ketika sebelum pembelajaran dimulai anak dapat antusias melakukan kebiasaan seperti berdo'a dengan agamanya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa jenis percaya diri yang dapat dikembangkan oleh anak yaitu kepercayaan diri dalam bertindak, menguasai emosi, dan kepercayaan diri terhadap spiritual atau agama

e. Faktor yang Mempengaruhi Percaya Diri

Percaya diri merupakan suatu hal yang sangat penting dan yang seharusnya dimiliki oleh semua orang. Lengkana, dkk (2018:20-25) berpendapat dengan adanya rasa percaya diri seseorang akan mampu meraih sesuatu yang diinginkan dalam hidupnya.

Ghufron (2017: 373) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri adalah:

1) Faktor Eksternal

a) Lingkungan

Lingkungan meliputi lingkungan keluarga dan masyarakat sekitar. Adanya dukungan yang baik dari lingkungan sekitar, seperti saat berkomunikasi menyampaikan perasaan dengan rasa aman dan nyaman akan meningkatkan kepercayaan diri yang tinggi.

b) Pendidikan

Pendidikan sangat berpengaruh pada kepercayaan diri seseorang. Karena saat memiliki pendidikan yang rendah, seseorang akan memiliki kepercayaan diri yang rendah pula dan akan bergantung pada orang lain yang lebih pintar dari dirinya. Orang yang memiliki pendidikan yang lebih tinggi akan memiliki kepercayaan diri yang tinggi dari pada yang berpendidikan rendah.

2) Faktor Internal

a) Konsep Diri

Anthony (1992), mengembangkan percaya diri didasari pada konsep diri yang didapat dari pengalaman kerjasama kelompok. Dari hasil interaksi tersebut akan menciptakan konsep diri seseorang atau memiliki ide dari diri sendiri.

b) Harga Diri

Harga diri yang positif didapatkan dari citra diri yang positif. Harga diri merupakan nilai yang dapat ditentukan dengan banyak faktor, harga diri berkaitan dengan pengetahuan dan cinta diri terhadap dirinya sendiri.

c) Kondisi Fisik

Kondisi fisik akan mengalami perubahan dan dapat mempengaruhi tingkat rasa percaya diri seseorang. Sebagai contoh cacat anggota tubuh, obesitas, dan lain sebagainya. Kondisi fisik ini akan membuat seseorang merasa tidak berharga karena merasa kekurangan dalam dirinya, dan membuat mereka tidak percaya diri.

d) Pengalaman

Pengalaman merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan rasa percaya diri. Pengalaman yang mengecewakan akan membekas pada diri seseorang dan menyebabkan hilangnya rasa percaya diri seseorang. Anthony (1992) berpendapat bahwa pengalaman masa lalu

dapat mengembangkan rasa percaya diri dan kepribadian yang sehat bagi seseorang.

Dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi rasa percaya diri seseorang tidak hanya dengan satu faktor. Melainkan faktor eksternal seperti lingkungan dan pendidikan. Sedangkan faktor internal meliputi konsep diri, harga diri, kondisi fisik dan pengalaman. Hal ini terbentuk melalui proses yang adadan tidak dapat terbentuk dalam waktu yang singkat.

f. Indikator Percaya Diri Anak Usia Dini

Sikap percaya diri pada anak usia dini dapat dibentuk melalui indikator-indikator percaya diri yang telah ditetapkan oleh Kementrian Pendidikan maupun menurut para ahli. Yoder & Proctor (Olivantina & Suparno, 2018) menyebutkan anak yang percaya diri memiliki kemampuan untuk:

- 1) Bersikap tegas.
- 2) Teguh pada keyakinannya, bahkan ketika orang lain melawannya.
- 3) Mudah bergaul dengan teman yang baru.
- 4) Menyelesaikan pekerjaan sampai ia telah merasa menjadi yang terbaik.
- 5) Mengatasi kekalahan dan penolakan dengan tenang namun akan cepat bangkit kembali dengan penuh semangat.
- 6) Dapat bekerjasama dengan orang lain.

7) Berani memimpin dengan tepat dan tanpa ragu.

KEMENDIKBUD (2014:71) menetapkan beberapa indikator percaya diri sebagai berikut:

- 1) Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu.
- 2) Mampu membuat keputusan.
- 3) Berani tampil di depan kelas.
- 4) Berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan.

Adapun indikator perkembangan percaya diri anak usia dini dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Perkembangan Percaya Diri AUD

Tingkat Pencapaian	Indikator
Kepercayaan diri anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percaya pada kemampuan diri sendiri 2. Bertindak dalam mengambil keputusan 3. Memiliki rasa positif terhadap diri sendiri 4. Berani mengungkapkan pendapat

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa indikator percaya diri yang harus dicapai anak sehingga anak dapat dikatakan percaya diri adalah percaya pada kemampuan diri, memiliki sikap tegas, mampu mengambil keputusan dan berani tampil di depan kelas maupun didepan umum.

2. Role Playing

a. Pengertian *Role Playing*

Role Playing (Bermain peran) adalah salah satu media bagi anak untuk mengembangkan kreativitas. Dalam bermain peran, anak dilatih untuk berimajinasi dengan cara memasuki dan menangkap ingatan di masa dan mengubahnya menjadi sesuatu yang baru untuk masa kini. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak akan berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar. Menurut Moeslichtoen (2004). Bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan bahasa atau pura pura bertingkah laku seperti benda, situasi tertentu atau orang tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Keikutsertaan bermain peran sangat tinggi, menyenangkan untuk anak disemuaumur, dan mengerjakan sesuatu tugas bagus untuk mendorong pengambilan pandangan. Menurut Gilstrap dan Martin (2017), bermain peran adalah memerankan karakter atau tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang penting, atau situasi imajinatif. Anak-anak yang mencoba memainkan peran menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang ditentukan.

Menurut Sukarmi (2021) Bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak-anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan yang dilaksanakan, dan untuk menanamkan karakter yang ada di dalam peran tersebut. Berimajinasi merupakan fungsi belahan otak kanan, dan seorang anak didominasi oleh otak kanan. Maka dari itu, sebagian besar anak-anak banyak melakukan khayalan sebelum usia 7 tahun. Janice J. Beaty (2013) berpendapat bahwa khayalan anak-anak merupakan salah satu sarana paling efektif untuk mendorong perkembangan kemampuan intelektual, kemampuan sosial, bahasa, dan yang paling utama adalah mengembangkan kreativitas anak. Menurut Janice J. Beaty (2013), bagi seorang anak, imajinasi merupakan kemampuan berpura-pura atau berkhayal, untuk menjalankan peran selain dirinya sendiri, untuk membuat situasi khayalan, atau mempraktekkan khayalan yang dibuat anak.

Hakikat bermain peran terletak pada keikutsertaan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran diharapkan siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaannya, memperoleh wawasan tentang nilai, sikap dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan mengeksplor inti permasalahan yang diperankan sesuai kemampuan

masing-masing. Bermain peran merupakan suatu kegiatan mengeksplorasi hubungan antara manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, nilai, sikap, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Anak usia dini sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik di bidang pengembangan ataupun melalui hubungan sosial.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli mengenai pengertian *role playing* (bermain peran) maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan suatu kegiatan memperagakan suatu peristiwa dengan mengembangkan imajinasi dan mengeksplorasi perasaan, nilai, sikap, dan berbagai strategi pemecahan masalah sehingga dapat memberikan pengalaman bagi anak. *Role playing* juga bertujuan untuk mengembangkan daya imajinasi anak dan penghayatan terhadap peristiwa dan lingkungan sekitar yang sudah dihadapi maupaun akan dihadapi dikemudian hari.

b. Karakteristik *Role Playing*

Role playing memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- 1) Merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
- 2) Di dasari dengan motivasi yang muncul dari dalam diri anak dengan malakukan kegiatan itu atas kemauannya sendiri.

- 3) Sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban. Anak merasa bebas memilih apa saja yang digunakan sebagai alternatif bermain.
 - 4) Senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik ataupun mental.
 - 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan
- Adapun karakteristik *role playing* menurut Pratiwi (2021) adalah sebagai berikut:
- a) Umumnya tidak dilakukan oleh satu orang.
 - b) Adanya kelompok siswa yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - c) Setiap siswa memainkan peran sesuai dengan skenario.
 - d) Seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan yang dimilikinya.

Berdasarkan uraian karakteristik *role playing* diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain peran hendaknya dilakukan secara berkelompok dan saling bekerjasama antar anggota serta dilaksanakan secara sukarela sehingga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bernilai positif.

c. Jenis-jenis *Role Playing*

Vygotsky berpendapat bahwa, bermain peran terbagi menjadi dua jenis yaitu bermain peran mikro dan bermain peran makro. Bermain peran mikro adalah di mana anak yang menggerakkan benda berukuran kecil untuk menyusun adegan, saat anak bermain peran mikro anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain, sedangkan bermain peran makro adalah di mana anak melakukan peran sesungguhnya dan menjadi seseorang. (Mutiah 2010: 116)

1) Mikro

Bermain peran mikro adalah kegiatan bermain peran dimana seseorang dapat memainkan peran dengan menggunakan alat dan bahan main berukuran kecil seperti dalang memainkan wayang, misalnya bermain boneka, robot, bermain peralatan dokter dan lain-lain. Kegiatan bermain peran ini dilakukan secara sendiri atau beberapa anak.

2) Makro

Bermain peran makro adalah kegiatan bermain peran dimana seseorang bermain dengan alat-alat main berukuran sesungguhnya dan menggunakan diri sendiri sebagai peran, misalnya, anak berperan sebagai guru, menggunakan baju seragam, spidol dan bertingkah laku seperti seorang guru.

Selain itu, pembentukan pola (jenis) dalam bermain peran disesuaikan dengan tujuan yang menuntut bentuk partisipan tertentu, yaitu pemain, pengamat, dan pengkaji. Ada tiga jenis dalam kegiatan bermain peran tersebut, yaitu :

a) *Single Role Playing* (Bermain peran tunggal)

Pada pola ini mayoritas anak bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan, dengan tujuan yang akan dicapai yaitu membentuk sikap dan nilai.

b) *Multiple Role Playing* (Bermain peran jamak)

Pada pola ini anak dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan.

c) *Role Repetition* (Bermain peran ulangan)

Pada pola ini peran pertama pada suatu drama dapat dilakukan oleh anak secara bergantian. Dalam hal ini anak belajar melakukan, mengamati dan membandingkan perilaku yang dimainkan pemeran sebelumnya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa jenis *role playing* dibedakan berdasarkan cakupan alat dan media serta berdasarkan partipasi seorang individu dan tujuan masing-masing jenisnya.

d. Tujuan *Role Playing*

Bermain adalah sesuatu yang sangat mengasikkan bagi setiap anak, salah satu permainan dan dapat membantu mengembangkan tingkat rasa percaya diri anak dengan bermain peran, dimana anak dapat belajar dengan memerankan karakter tokoh yang diperankan sesuai daya khayal dan imajinasi anak. Dengan bermain peran, anak memiliki kesempatan untuk memerakan karakter tokoh dalam situasi kehidupan sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikkan kemampuan bahasa, membangun ketrampilan sosial, dan mengekspresikan diri dengan kreatif. Vygotsky berpendapat bahwa bermain peran dapat mendukung munculnya dua kemampuan penting, yaitu kemampuan memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda serta kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

Tujuan bermain peran bagi pendidik adalah sebagai berikut (M Yaumi dan Nurdin Ibrahim, 2013: 108)

- 1) Memerankan berbagai karakter yang berbeda-beda dan menyesuaikan dengan ide atau jalan yang diperankan.
- 2) Menerapkan apa yang telah diperoleh melalui proses animasi ke situasi yang nyata.
- 3) Mengembangkan berbagai informasi yang diperoleh melalui proses akomodasi dalam bentuk inovasi atau improvisasi.

- 4) Melakukan asimilasi terhadap informasi yang diperoleh melalui berbagai sumber.
- 5) Menciptakan suasana menyenangkan.
- 6) Membantu perkembangan fantasi.
- 7) Mengembangkan sikap positif.
- 8) Membangun pemikiran yang kritis dan analitis.
- 9) Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan.
- 10) Membutuhkan sikap efektif melalui penghayatan isi cerita.
- 11) Membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk stimulasi.
- 12) Membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan.

Tujuan metode bermain peran menurut Mohammad Syarif Sumantri (dalam Hamalik, 2015:95) adalah sebagai berikut :

- a) Belajar dengan berbuat, anak melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan.
- b) Belajar dengan peniruan (imitasi), anak pengamat drama menyamakan diri dengan aktor dan tingkah laku mereka.
- c) Belajar dengan balikan, pengamat menanggapi perilaku pemain atau pemegang peran yang telah ditampilkan.
- d) Belajar dengan pengkajian, penilaian dan pengulangan.

Berdasarkan uraian tujuan bermain peran diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran memiliki tujuan yang sangat beragam bagi perkembangan anak diantaranya melatih daya imajinasi anak, kemampuan mengingat anak, kemampuan meniru

anak, kemampuan komunikasi anak, serta pengembangan sikap positif pada anak.

e. Langkah-langkah *Role Playing*

Adanya langkah-langkah metode bermain peran dalam proses pembelajaran agar tidak mengalami kebingungan dan kekakuan saat memainkan peran, maka adanya langkah –langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Dengan memahami langkah-langkah metode bermain peran bertujuan dalam pembelajaran yang akan dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin.

Mulia (2017: 379-383) langkah-langkah *Role Playing* terdiri dari sembilan fase dan aktivitas sebagai berikut :

- 1) Memotivasi kelompok, fase ini mengenalkan masalah kepada peserta didik hingga mengetahui materi yang akan dipelajari, dan dapat diungkapkan masalah-masalah dengan jelas. Bagian terakhir dalam fase ini adalah peserta didik dapat mengajukan pertanyaan yang akan membuat mereka berfikir dan memprediksi cerita yang akan ditampilkan.
- 2) Memilih pemeran, dalam fase ini guru dan peserta didik menggambarkan karakter tokoh, mengenal karakter yang akan diperankannya. Hendaknya guru menawarkan apakah peserta didik itu akan berpartisipasi dalam peran, kemudian peserta didik akan memilih peran yang di minati. Karena apabila guru yang

menentukan hendaknya memperhitungkan kecenderungan kesukaan peserta didik terhadap peran yang akan di tampilkan.

- 3) Memenyiapkan tahap-tahap peran, dalam fase ini pemeran menggambarkan garis besar scenario. Gambaran sederhana pengaturan dan aksi peran salah satu pemeran. Guru dapat membantu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan sederhana berkaitan dengan peran tersebut, agar peserta didik merasa aman dalam melaksanakan dan memulai aksi.
- 4) Menyiapkan pengamat, dalam fase ini pengamat terlibat aktif seperti kelompok pemeran dan menganalisis pemeranan. Guru menjadi pengamat dalam bermain peran dengan menetapkan tugas peserta didik.
- 5) Pemeranan, fase ini guru membiarkan pemeran mengekspresikan ide mereka sesuai dengan tujuan. Apabila tindak lanjut diskusi menunjukkan peserta didik kurang paham terhadap alur cerita, guru dapat meminta mengulang pemeranan. Bertujuan untuk mendirikan kejadian dan peran yang dapat dianalisis kembali.
- 6) Diskusi dan evaluasi, fase ini spontanitas diskusi hanya terjadi karena peserta didik mengerti apa yang baru diperankan.
- 7) Pemeranan ulang, apabila gagasan mengenai alternatif-alternatif pemeranan, maka pemeranan dilakukan ulang.

- 8) Diskusi dan evaluasi, diskusi dan evaluasi dilakukan untuk membahas fokus dari pemeranan ulang.
- 9) Mengenai berbagai pengalaman dan generalisasi, guru membentuk diskusi sehingga peserta didik setelah memerankan peran dapat menggeneralisasi situasi masalah dan konsekuensinya dalam bentuk diskusi yang akan mencakupi pada kesimpulan yang tepat.

Sedangkan menurut Sanjaya (2012: 161-162) berpendapat bahwa langkah-langkah bermain peran, sebagai berikut :

a) Tahap perencanaan

- (1) Menetapkan topik masalah juga tujuan yang akan dicapai.
- (2) Memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- (3) Menetapkan pemain yang akan terlibat dalam bermain peran, dan dimainkan dengan waktu yang sudah disediakan.
- (4) Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya dan membatunya ketika membutuhkan bantuan.

b) Tahap pelaksanaan

- (1) Bermain peran mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.

(2) Anak yang tidak terlibat dalam bermain peran harus mengikuti dengan perhatian penuh.

(3) Guru memberi bantuan saat anak mengalami kesulitan dan meminta bantuan.

c) Tahap penutup

(1) Melakukan diskusi tentang jalannya bermain peran atau cerita yang disimulasikan. Guru mendorong anak dalam memberikan kritik dan tanggapan ketika proses pelaksanaan.

(2) Merumuskan kesimpulan.

Berdasar penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah bermain peran akan memudahkan guru dalam mengatur jalannya kegiatan bermain peran. Juga mendapatkan cara berperilaku dalam mengatasi masalah dan dapat mengembangkan keterampilan bahasa anak.

f. Manfaat Metode *Role Playing*

Kegiatan bermain peran memiliki manfaat yang besar dalam meningkatkan keterampilan anak, dengan bermain peran anak dapat belajar tanggung jawab terhadap yang diperankannya juga ada komunikasi dan interaksi antar sesama, saling mengungkapkan

bendapat, berorganisasi dan menyelesaikan masalah yang muncul antara satu dengan yang lain. Proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana yang positif bagi anak untuk :

- 1) Menggali perasaan dan memperoleh inspirasi juga pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai dan persepsi.
- 2) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
- 3) Memahami pelajaran dengan berbagai cara.

Mulyasa (2012:173) manfaat bermain peran adalah membantu anak-anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya dan anak-anak diajak belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Sedangkan menurut Nurbiana Dhieni (2007:32) manfaat metode bermain peran adalah sebagai berikut:

- a) Dapat memecahkan masalah yang dihadapi dengan bantuan dari teman sekelompok.
- b) Dapat membantu individu dalam proses bersosialisasi.
- c) Diupayakan untuk membantu anak menemukan makna dari lingkungan yang bermanfaat.

- d) Dapat memberi kesempatan kepada anak untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial dengan hubungan pribadinya.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan sosial emosi tanpa takut, malu dan ditolak dilingkungannya dan dapat memainkan tokoh-tokoh yang pemarah, baik, penyayang dan lain sebagainya. Oleh sebab itu bermain peran dapat menjadi wahana bagi pengembangan sosial emosi dan kemandirian.

3. Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan selanjutnya. Suryana (2014) mendefinisikan anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki beberapa karakteristik. Sujdiono (2015) mendefinisikan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, selanjutnya Sudama (2014) juga

mendefinisikan bahwa anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sampai 6 tahun, yang mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi dan pembinaan pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan uraian pengertian anak usia dini diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu dengan rentang usia 0-8 tahun yang sedang mengalami proses tumbuh kembang untuk kehidupan selanjutnya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakter dasar yang perlu dikembangkan, karakter dasar yang memiliki nilai permanen dan tahan lama oleh sebab itu karakter ini perlu dikembangkan sejak usia dini, karakter dasar yang diyakini berlaku baik semua manusia secara universal dan bersifat absolut (bukan bersifat relatif) yang bersumber dari agama-agama di dunia. Secara umum, menurut Khadijah (2016) anak usia dini memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

1) Anak bersifat unik

Anak memiliki sifat unik yang berbeda antara satu sama lain. Setiap anak memiliki bawaan, ciri, minat, kesukaan dan latar belakang yang berbeda.

2) Anak berada dalam masa potensial

Masa potensial yang dimiliki anak bisa juga dikatakan sebagai masa keemasan karena pada masa ini anak memiliki potensi yang tinggi dalam belajar dan memahami lingkungannya sebagai bekal menghadapi masa yang akan datang.

3) Anak bersifat relatif spontan

Anak memiliki sifat yang apa adanya dan tidak pandai dalam berpura-pura dalam mengungkapkan pikiran maupun perasaannya.

4) Anak cenderung ceroboh dan kurang perhitungan

Anak usia dini belum bisa mempertimbangkan baik buruknya suatu tindakan sehingga seringkali mengakibatkan celaka pada dirinya.

5) Anak bersifat aktif dan energik

Anak usia dini senang melakukan berbagai aktivitas sehingga seolah-olah tak pernah lelah, tak pernah bosan dan tak pernah berhenti dari aktivitas tersebut baru dan menantang.

6) Anak bersifat egosentris

Anak usia dini cenderung memandang segala sesuatu berdasarkan pandangan dan pemahamannya sendiri sehingga hal tersebut menimbulkan anggapan bagi anak bahwa semua adalah hak miliknya.

7) Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

Rasa ingin tahu pada anak sangat tinggi dalam memahami hal-hal dilingkungan sekitarnya sehingga anak-anak perlu pendampingan dan stimulasi yang optimal untuk menunjang perkembangan kognitifnya.

8) Anak memiliki jiwa petualang

Jiwa petualangan yang dimiliki anak berkaitan dengan rasa ingin tahu yang tinggi yaitu sebagai pemenuhan rasa ingin tahu tersebut.

9) Anak memiliki imajinasi dan fantasi yang tinggi

Anak usia dini memiliki dunianya sendiri dan berbeda dengan orang dewasa. Anak-anak lebih tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif.

10) Anak cenderung mudah frustrasi

Anak usia dini cenderung lebih mudah putus asa dan merasa bosan dengan hal yang dianggapnya sulit, bahkan terkadang anak-anak akan meninggalkan kegiatan atau permainan yang belum selesai.

11) Anak memiliki rentang perhatian yang pendek

Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang pendek sehingga tidak bisa diam dan mudah hilang fokus.

c. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Masa perkembangan anak usia dini memiliki beberapa aspek yang mengalami perkembangan (Khadijah, 2016) dan membutuhkan stimulasi yang optimal diantaranya:

1) Perkembangan Fisik Motorik

Perkembangan kecerdasan motorik pada dasarnya terletak pada keseimbangan fisik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan, serta kemampuan menerima rangsangan yang berkaitan dengan sentuhan.

2) Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget ada empat tahap dalam perkembangan kognitif (berfikir) anak. Tahap-tahap tersebut adalah 1) Tahap sensorimotorik, 2) Tahap pra-operasional, 3) Tahap operasional konkrit dan 4) Tahap operasional formal.

3) Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa pada anak berlangsung dalam berbagai bentuk. Perkembangan bahasa itu sendiri mencakup banyak aspek yang berbeda seperti mendengarkan, berbicara, menulis dan mendengarkan. Kapasitas ini perlu dikembangkan dan ditingkatkan lebih lanjut. Anak harus belajar mendengarkan, mengingat, mengikuti instruksi, membuat catatan rinci, dan memahami gagasan utama.

4) Perkembangan Seni

Menjelajahi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerak, musik, teater dan banyak bidang seni lainnya (lukisan, seni rupa, kriya) serta mampu mengapresiasi karya seni.

5) Perkembangan Moral

Mempelajari agama, menjalankan ritual keagamaan, jujur, suka menolong, santun, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengenal hari raya agama dan menghargai agama orang lain.

6) Perkembangan Sosial Emosional

Emosi adalah perasaan yang mencakup kombinasi fluktuasi fisiologis dan perilaku yang nyata. Adanya sifat egois yang tinggi pada diri anak disebabkan oleh ketidak mampuan anak dalam memahami perbedaan sudut pandang pemikiran orang lain. Beberapa aspek perkembangan sosial emosional harus dikembangkan pada masa kanak-kanak. Belajar menyesuaikan diri secara sosial berarti melakukan upaya untuk mengembangkan rasa percaya diri dan kepuasan diterima dalam kelompoknya.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat enam aspek perkembangan pada anak yaitu aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, seni, moral, dan sosial emosional yang mana aspek-aspek memerlukan stimulasi yang optimal untuk menunjang perkembangan yang optimal.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk menghindari adanya kesamaan judul dan penelitian maka peneliti akan menguraikan beberapa judul yang relevan yang terdapat dalam artikel, jurnal maupun skripsi sebagai berikut :

Intan Yulistiani Eka Putri (2020) UIN Raden Mas Said yang berjudul “Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Metode Main Peran Di TK Al Hilal 1 Sedahromo Kartasura 2019/2020”. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan bahasa anak dalam komunikasi di kelompok B melalui bermain peran pada siklus I mengalami peningkatan. Rasa percaya diri anak memenuhi indikator berjumlah 7 anak atau sebesar 31,82%, sedangkan yang belum memenuhi indikator 15 anak atau sebesar 68,18%, nilai tingkat rasa percaya diri anak meningkat sebesar 50% berjumlah 11 anak dengan perkembangan sangat baik. Pada siklus II meningkat lagi sebanyak 72,73% sebanyak 16 anak.

Relevansi penelitian di atas, dengan penelitian yang dikaji yaitu sama-sama melakukan penelitian tentang menumbuhkan rasa percaya diri anak melalui metode bermain peran dan menggunakan metode kuantitatif. Perbedaan kedua ini terdapat pada tempat penelitian. Penelitian di atas dilakukan di TK Al Hilal 1 Sedahromo Kartasura, sedangkan penelitian ini dilakukan di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta.

Indana Zulfa (2021) UIN Sulthan Thaha Saifuddin yang berjudul “Meningkatkan Rasa Percaya Diri AUD melalui Metode Bermain Peran Mikro di TK Pertiwi Desa Bukit Harapan Kec. Mersam Kab. Batanghari”.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan setiap siklusnya. Data siklus I dari 24 anak tingkat keberhasilan sebanyak 14 anak atau 58% anak yang berhasil, dan 10 anak atau 41% yang belum berhasil. Pada siklus II anak mengalami tingkat keberhasilan dari 14 anak atau 50% menjadi 20 anak atau 81% anak yang berhasil, dan yang belum berhasil mengalami penurunan dari 10 anak atau 41% menjadi 4 anak atau 16%. Pada penelitian tersebut dapat dikatakan berhasil dikarenakan pencapaian lebih dari indikator tingkat pencapaian yakni 71%, disebabkan karena beberapa faktor lain diberi kebebasan untuk bercerita menggunakan boneka tangan sesuai dengan pengalaman anak-anak masing-masing.

Relevansi penelitian di atas, dengan penelitian yang dikaji yaitu sama-sama melakukan penelitian tentang menumbuhkan rasa percaya diri anak dengan metode bermain peran. Perbedaan kedua penelitian ini terdapat pada tempat dan kegiatan bermain peran yang dibahas. Penelitian di atas dilakukan di TK Pertiwi Desa Bukit Harapan Kec. Mersam Kab. Batanghari, sedangkan penelitian ini dilakukan di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta. Penelitian di atas melakukan penelitian yang berfokuskan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak melalui kegiatan bermain peran mikro.

Baiq Melinda Atika Putri (2021) UIN Islam Negeri Mataram yang berjudul "Meningkatkan Percaya Diri Anak Melalui Teknik Bermain Peran dan Doa Bersama pada PAUD Al-Hidayah Teluk Kodek Pemenang KLU" Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa tingkat percaya diri

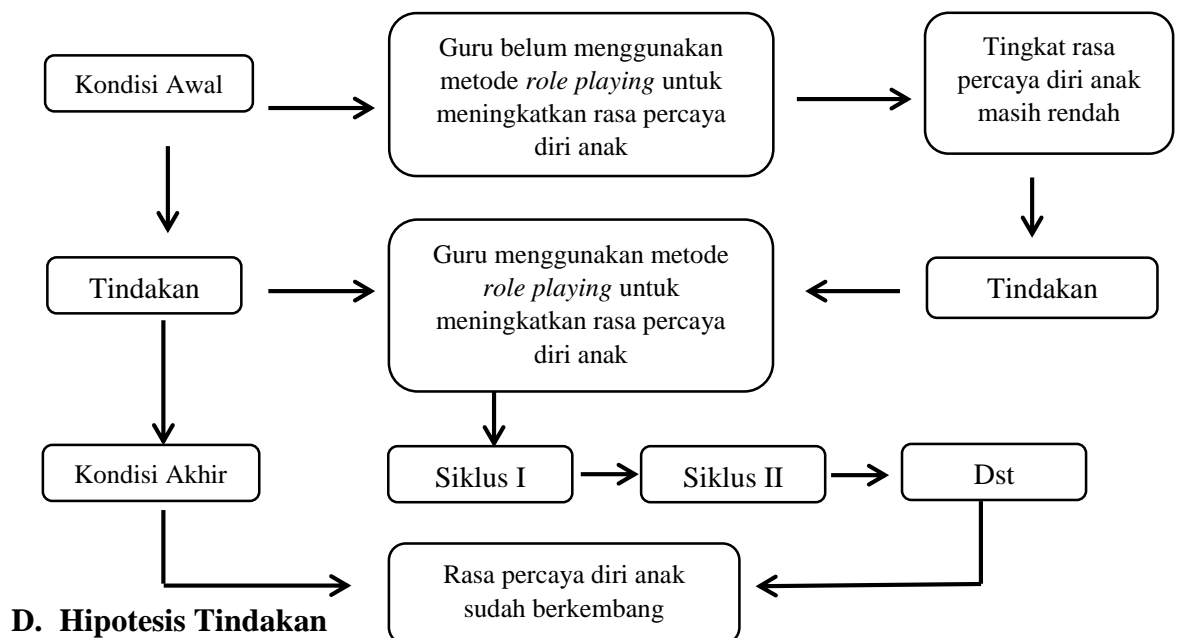
anak melalui bermain peran dan doa bersama pada PAUD Al-Hidayah Teluk Kodek Pemenang KLU terjadi peningkatan yang signifikan pada perkembangan percaya diri anak yang disini anak yang secara langsung dan spontan dalam melakukan kedua teknik tersebut dengan bimbingan guru.

Relevansi penelitian di atas, dengan penelitian yang dikaji yaitu sama-sama melakukan penelitian tentang menumbuhkan rasa percaya diri anak melalui metode bermain peran dan do'a bersama. Perbedaan kedua penelitian ini terdapat pada tempat dan kegiatan bermain peran yang dibahas. Penelitian di atas dilakukan di PAUD Al-Hidayah Teluk Kodek Pemenang KLU sedangkan penelitian ini dilakukan di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta. Penelitian diatas melakukan penelitian yang berfokuskan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak melalui bermain peran dengan dan do'a bersama, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada meningkatkan rasa percaya diri anak melalui bermain peran.

C. Kerangka Berfikir

Kegiatan *role playing* di suatu lembaga PAUD memiliki peranan pendidikan yang berguna untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan bertujuan untuk menghayati perasaan, juga mengetahui cara berfikir orang lain. Inovasi dalam kegiatan bermain peran diperlukan sebagai wadah penunjang rasa percaya diri anak. Inovasi kegiatan *role playing* yang menarik dapat menarik perhatian anak sehingga dapat mengembangkan percaya diri anak menjadi lebih optimal.

Untuk meningkatkan rasa percaya diri, anak perlu dilatih secara dini dengan salah satu cara yaitu menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Metode pembelajaran *role playing* dilakukan dengan cara guru menjelaskan langkah-langkah dan tata tertib dalam bermain peran dan anak menyiapkan diri memainkan perannya masing-masing. Dengan begitu interaksi anak dapat terlatih dengan baik. Setelah pembelajaran diberikan dengan metode bermain peran, maka rasa percaya diri anak meningkat. Penelitian ini direncanakan dalam tiga siklus dan akan diakhiri sampai diperoleh hasil yang mencapai 75% dari semua anak kelompok bermain. Secara sistematis kerangka berfikir penelitian dapat dituangkan kedalam skema sebagai berikut :



Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir yang telah diungkap, maka hipotesis dari penelitian ini adalah “Penerapan metode *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan rasa percaya diri anak

kelompok bermain di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023.”

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan termasuk penelitian yang reflektif. Kegiatan penelitian PTK dimulai dari permasalahan yang riil yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar, kemudian direfleksikan alternatif pemecahan masalah tersebut. Setelah itu masalah ditindak lanjuti dengan tindakan-tindakan terencana dan terstruktur. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas membutuhkan kerjasama antara peneliti, guru, siswa, dan staf sekolah lainnya untuk menciptakan suatu kinerja sekolah yang lebih baik.

Prinsip utama dalam PTK adalah pemberian tindakan dalam siklus yang bertahap dan berkelanjutan sampai memperoleh hasil yang ditetapkan. Siklus yang dinamis dengan tindakan yang sama. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Suharsini Arikunto (dalam Wardiyanti, 2015:38), bahwa PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang di dalamnya terdapat empat tahapan utama kegiatan, yaitu (a) perencanaan; (b) pelaksanaan; (c) pengamatan; (d) refleksi.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di KB Jama'atul Ikhwan Kelurahan Sondakan Kecamatan Laweyan Surakarta, dengan alasan :

- a. Pembelajaran *Role Playing* belum pernah diteliti di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta.

2. Waktu Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan / 2023						
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni	Juli
1.	Penyusunan dan pengajuan proposal		√					
2.	Seminar proposal					√		
3.	Pengurusan ijin penelitian					√		
4.	Pelaksanaan penelitian					√		
5.	Analisis data					√		
6.	Ujian (Munaqosyah)						√	
7.	Penyusunan laporan							√

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak Kelompok Bermain di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta yang berjumlah 15 anak yang terdiri 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Hal ini dikarenakan anak-anak kelompok bermain (KB) memiliki kurangnya rasa percaya diri yang masih perlu distimulasi lagi. Subjek penelitian ini dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Siswa Kelompok Bermain

Kelas	Anak		Jumlah
	L	P	
KB	6	9	15

Pada dasarnya mereka dari latar belakang berbeda-beda tetapi sebagian besar dari mereka adalah anak dari golongan menengah ke atas yaitu keluarga yang mampu.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data tersebut meliputi pengamatan (observasi), kajian dokumen, dan tes yang dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Observasi

Menurut Sugiyono (2015:310) teknik observasi digunakan untuk menggali data dari sumber data berupa peristiwa, aktivitas, perilaku, tempat, dan benda, serta rekaman gambar.

Observasi yang peneliti lakukan adalah observasi partisipasi secara pasif. Observasi ini dilakukan terhadap guru ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas maupun kinerja anak selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi terhadap guru difokuskan pada kegiatan guru dalam melaksanakan kegiatan bidang pengembangan sosial anak. Observasi terhadap kinerja juga diarahkan pada kegiatan guru dalam menjelaskan kegiatan, motivasi anak, mengajukan pertanyaan dan menanggapi jawaban anak, mengelola kelas, memberikan latihan dan umpan balik, dan melakukan penilaian terhadap hasil belajar anak. Sementara itu observasi terhadap anak difokuskan pada tingkat sosial anak terhadap teman guru dalam pembelajaran.

b. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2015:529) dokumentasi merupakan catatan peristiwa lampau yang berbentuk tulisan, gambar, maupun monumental dari seseorang.

Kajian dokumen dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh berbagai arsip atau data berupa Kurikulum, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dibuat guru, hasil kerja anak dan nilai yang diberikan oleh guru, dan nama responden penelitian pada anak kelompok bermain di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta. Selain itu, saat proses pembelajaran berlangsung dilakukan dengan dokumentasi dengan menggunakan kamera foto dan kamera video yang hasilnya berupa foto dan video.

c. Wawancara

Menurut Piazaluddin dan Ermalinda (2016:130) wawancara adalah kegiatan komunikasi lisan yang bertujuan mendapatkan informasi. Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh dua pihak dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan. Dalam penelitian ini guru kelas Kelompok Bermain (KB) dijadikan sebagai responden utama dalam wawancara. Dalam teknik wawancara akan dilengkapi dengan format pedoman wawancara.

Dalam wawancara ini peneliti menggunakan lembar wawancara untuk mewawancarai guru kelas KB di KB Jama'atul Ikhwan yang dilakukan sebelum tindakan. Peneliti menanyakan kepada guru kelas KB dan kepala sekolah berkaitan tentang metode *role playing* seperti menanyakan apakah yang ibu guru ketahui tentang *role playing*.

E. Indikator Kinerja

Menurut Djamarah dan Zain, 2010 (dalam Sigit Purnama, 2019:108) Indikator kinerja penelitian merupakan suatu indikator yang dijadikan sebagai pedoman oleh peneliti untuk menentukan ketercapaian atau keberhasilan suatu tindakan yang digunakan dalam sebuah penelitian yaitu sebesar 75%. Indikator kerja yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah dapat meningkatkan rasa percaya diri anak sebesar 75% dari 15 anak dengan menggunakan metode *role playing* di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta.

F. Prosedur Tindakan

Proses penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 3 siklus yang masing-masing siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan dilakukan dengan mengadakan pembelajaran yang dalam siklus satu siklus ada 2x tatap muka yang masing-masing 60 menit. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai, seperti yang telah di desain. Untuk mengetahui hasil belajar kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Adapun prosedur penelitian tindakan kelas ini secara rinci diuraikan sebagai berikut :

1. Siklus Pertama (Siklus I)

a. Tahap Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) mengenai aspek sosial emosional secara berkelompok.
- 2) Membagi kelompok

- 3) Menyampaikan peraturan permainan
- 4) Membuat lembar observasi
- 5) Menyiapkan lembar penilaian yang telah dilakukan

b. Tahap Tindakan

Penelitian melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPPH yaitu pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

- 1) Membuat suasana belajar yang menyenangkan
- 2) Memberi ice breaking untuk menambah semangat anak
- 3) Memberi motivasi agar anak semangat belajar
- 4) Melaksanakan kegiatan inti sesuai dengan yang telah disiapkan
- 5) Pemberian evaluasi
- 6) Menganalisis hasil evaluasi
- 7) Melakukan refleksi pelaksanaan tindakan untuk perbaikan siklus berikutnya.

c. Tahap Pengamatan

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati tingkah laku dan sikap anak ketika mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing*. Pengamatan dalam pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk guru. Observasi digunakan untuk menentukan jenis tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

d. Tahap Refleksi

Guru dan kepala sekolah secara bersama-sama membahas hasil pembelajaran. Hasil akan menentukan perlu tidaknya melakukan siklus berikutnya. Apabila dalam siklus pertama peneliti belum berhasil maka peneliti melakukan siklus kedua.

2. Siklus Kedua (Siklus II)

a. Tahap Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) mengenai aspek sosial emosional secara berkelompok.
- 2) Menyiapkan alat-alat pendukung yang diperlukan
- 3) Membuat lembar observasi
- 4) Melaksanakan evaluasi yang telah dilakukan

b. Tahap Tindakan

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPPH yaitu pembelajaran menggunakan metode *role playing* yang sudah dimaksimalkan dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang dicapai.

- 1) Membuat suasana belajar yang menyenangkan
- 2) Memberi ice breaking untuk menambah semangat anak
- 3) Memberi motivasi agar anak semangat belajar
- 4) Melaksanakan kegiatan inti sesuai dengan yang telah disiapkan

- 5) Pemberian evaluasi
- 6) Menganalisis hasil evaluasi
- 7) Melakukan refleksi pelaksanaan tindakan untuk perbaikan siklus berikutnya.

c. Tahap Pengamatan

Observasi dilakukan secara langsung dan sistematis. Pengamatan terhadap pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan lembar pelaksanaan pembelajaran untuk guru peneliti. Observasi digunakan untuk menentukan jenis tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

d. Tahap Refleksi

Guru dan kepala sekolah secara bersama-sama membahas hasil pembelajaran. Hasil akan menentukan perlu tidaknya melakukan siklus berikutnya. Apabila dalam siklus pertama peneliti belum berhasil maka peneliti melakukan siklus ketiga.

3. Siklus Ketiga (Siklus III)

a. Tahap Perencanaan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) mengenai aspek sosial emosional secara berkelompok.
- 2) Menyiapkan alat-alat pendukung yang diperlukan
- 3) Membuat lembar observasi
- 4) Melaksanakan evaluasi yang telah dilakukan

b. Tahap Tindakan

- 1) Membuat suasana belajar yang menyenangkan
- 2) Memberi ice breaking untuk menambah semangat anak
- 3) Memberi motivasi agar anak semangat belajar
- 4) Melaksanakan kegiatan inti sesuai dengan yang telah disiapkan
- 5) Pemberian evaluasi
- 6) Menganalisis hasil evaluasi
- 7) Melakukan refleksi pelaksanaan tindakan untuk perbaikan siklus berikutnya.

c. Tahap Pengamatan

Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengamati tingkah laku dan sikap anak ketika mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*.

d. Tahap Refleksi

Guru dan kepala sekolah secara bersama-sama membahas hasil pembelajaran. Hasil akan menentukan perlu tidaknya melakukan siklus berikutnya. Apabila dalam siklus kedua peneliti belum berhasil maka peneliti melakukan siklus ketiga dan seterusnya. Sampai pada hasil rasa percaya diri anak meningkat mendekati kesempurnaan.

G. Teknik Analisis Data

1. *Data reduction* (reduksi data)

Sugiono (dalam Wardiyanti, 2015:44) Mengemukakan reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang penting. Dalam penelitian ini penelitian mereduksi data dengan mengambil data yang berkaitan dengan kemampuan sosial anak di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta dan mengabaikan hal-hal yang tidak berkaitan dengan kemampuan sosial anak di KB Jama'atul Ikhwan.

2. *Data display* (penyajian data)

Penyajian data yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam pelaksanaan penelitian penyajian-penyajian data yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid. Peneliti menyajikan data tentang kemampuan sosial anak di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta yang telah diperoleh dalam bentuk table atau diagram. Melalui penyajian data ini, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan makin mudah dipahami.

3. *Verification* (penarikan atau verifikasi)

Setelah data-data direduksi, penyajian langkah terakhir adalah dilakukan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Data-data yang telah didapatkan dari hasil kemudian diuji kebenarannya. Penarikan kesimpulan ini merupakan bagian dari konfigurasi utuh, sehingga kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung.

Data diperoleh selama penelitian berlangsung dianalisis untuk memperoleh hasil yang maksimal terhadap tindakan kelas yang dilakukan untuk mengetahui keberhasilan belajar anak dan menentukan kriteria penelitian tentang hasil observasi dilakukan rumus presentasi penilaian peningkatan rasa percaya diri anak melalui metode bermain peran adalah sebagai berikut:

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

n

keterangan:

P : Angka Presentasi (skor rata-rata)

F : Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

n : Jumlah ideal (banyaknya skor-skor itu sendiri)

(Sudjiono 2015:43)

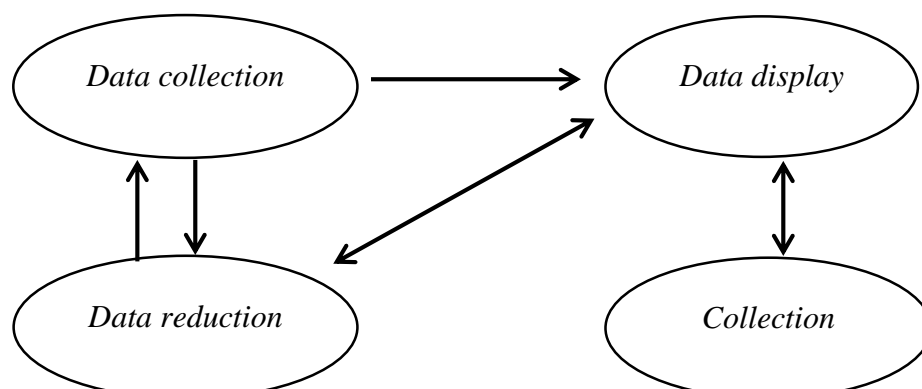
Dengan penilaian :

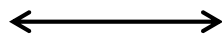
0-25% = belum berkembang (BB)

25-49% = mulai berkembang (MB)

50-69% = berkembang sesuai harapan (BSH)

70-100% = berkembang sangat baik (BSB)





BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Pratindakan

Peneliti melakukan kegiatan observasi awal pada anak kelompok bermain di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta tahun pelajaran 2022/2023 sebelum melaksanakan tindakan penelitian. Kegiatan observasi awal dilakukan, untuk mengetahui keadaan sebenarnya dan mencari informasi, serta menemukan berbagai kendala yang dihadapi sekolah mengenai perkembangan rasa percaya diri anak di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta khususnya kelompok bermain. Setelah melakukan pendekatan pada guru kelas kelompok bermain melalui wawancara dan mengamati keadaan melalui observasi perkembangan rasa percaya diri anak, peneliti menemukan bahwa pembelajaran yang terjadi di kelas masih terpusat pada guru. Hal ini menyebabkan anak kurang bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman, sehingga kemampuan percaya diri anak belum memuaskan.

Berdasarkan nilai observasi kemampuan percaya diri anak kelompok bermain di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta tahun ajaran 2022/2023 sebelum tindakan dapat diketahui, bahwa presentase kemampuan percaya diri anak termasuk rendah seperti terlihat pada tabel berikut ini :

Lembar Hasil Kondisi Pratindakan Rasa Percaya Diri Anak Usia

Dini di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta

Tabel 3. Data Hasil Kondisi Pratindakan

No	Keterangan	Jumlah Anak	Hasil
1.	Belum Berkembang (BB)	9	60%
2.	Mulai Berkembang (MB)	3	20%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Jumlah		15	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa kemampuan percaya diri anak kelompok bermain (KB) di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta tahun ajaran 2022/2023 bahwa anak yang mencapai tingkat pencapaian perkembangan rasa percaya diri anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu mencapai 20%.

Setelah diperoleh prasiklus anak, langkah selanjutnya peneliti melakukan pemberian *treatment* (perlakuan) yaitu meningkatkan rasa percaya diri anak melalui metode *role playing* secara bertahap. Dalam siklus I yang dilakukan bermain peran jamak sesuai dengan tema yang direncanakan, sedangkan siklus II yaitu masih bermain peran sesuai tema namun anak di minta untuk berbincang di depan kelas satu persatu, dan siklus III yaitu dilakukan bermain peran ulangan sesuai dengan tema.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan peneliti melakukan observasi (pengamatan) terhadap kemampuan rasa percaya diri anak yang meliputi kegiatan guru dan anak Kelompok Bermain di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan rasa percaya diri anak dalam pembelajaran serta metode yang digunakan.

Perencanaan pada siklus I yang akan dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan tema profesi sub tema dokter dan pada siklus I materi yang akan diajarkan kepada anak yaitu, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jum'at, 4 November 2022 dan pertemuan kedua pada hari Kamis, 10 November 2022 dengan tema profesi, sub tema dokter. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan rasa percaya diri anak di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta, dengan menggunakan metode *role playing* dengan bentuk *multiple role playing* (bermain peran jamak), selain itu sebelum penelitian berlangsung peneliti mempersiapkan RPPH agar kegiatan mengajar lebih maksimal.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini dilaksanakan 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua selama 2 x 30 menit, berikut deskripsi pelaksanaan dan pengamatan kegiatan pembelajaran.

1. Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan sesuai RPPH pada Jum'at, 4 November 2022. Pada pertemuan pertama ini materi yang disampaikan dengan tema profesi dan sub tema dokter namun hanya sebagai pengenalan untuk anak.

a. Kegiatan awal

Pada awal kegiatan pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan berbaris, berdo'a, presepsi dan apresepsi. Kemudian guru mengabsen anak sebelum memlai pembelajaran, dan dilanjutkan menanyakan hari dan tanggal dan menyampaikan materi yang akan di sampaikan.

b. Kegiatan Inti

- (1) Guru bertanya kepada anak tentang apa pekerjaan atau profesi yang ada di darat. Dan anak menjawab pekerjaan yang ada didarat seperti dokter, sopir, pedagang, guru, dll.
- (2) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan.
- (3) Guru menjelaskan permainan dan aturan yang akan dimainkan.
- (4) Guru menjelaskan pekerjaan didarat (dokter, sopir, pedagang) guru bertanya pada anak tentang tugas-tugas dokter dan menjawab dengan pengalaman yang mereka ketahui tentang tugas-tugas dokter seperti memeriksa

dengan stetoskop, menyuntik, apoteker dan memakai baju putih. Dan mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan, guru juga menjelaskan materi belajar permainan yang akan dimainkan. Pada permainan ini guru menjelaskan apa saja tugas dokter (periksa, apoteker) guru bertanya pada anak tentang tugas dokter dan anak menjawab berdasarkan pengalaman yang mereka ketahui tentang tugas dokter seperti memeriksa orang sakit, jaga obat, yang tulis, memakai baju putih.

- (5) Guru menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan seperti stetoskop, obat-obatan, dan suntik.
- (6) Guru menjelaskan cara memakai alat-alat dokter dan memberi contoh seperti stekoskop dibuka dan ditempelkan ke telinga dan ujung untuk memeriksa denyut jantung.
- (7) Guru membimbing anak dalam memerankan sebagai dokter, guru dan peneliti membimbing anak yang belum berani memeranakan sebagai dokter.

c. Penutup

Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru melakukan refleksi hasil pembelajaran, kemudian guru menanyakan perasaan anak hari ini, guru mendiskusikan kegiatan apa saja

yang sudah dimainkan hari ini, juga menginformasikan kegiatan untuk pertemuan besok, kemudian menutup kegiatan pembelajaran hari ini dengan bernyanyi, tepuk sebelum berdo'a dan salam sebelum pulang.

Ibu MSY. Rodiah S.Psi sebagai guru kelas kelompok bermain berkata bahwa selama kegiatan berlangsung pada pertemuan I, anak merasa tertarik dalam bermain peran yang dilaksanakan pada siklus I pertemuan pertama. Meskipun anak merasa kegiatan ini belum pernah diberikan namun juga ada beberapa anak yang antusias dalam kegiatan bermain peran. Maka dari itu peneliti dan guru akan melanjutkan ke siklus I pertemuan kedua pada hari Kamis.

2. Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan sesuai RPPH pada Kamis, 10 November 2022. Pada pertemuan pertama ini materi yang disampaikan masih dengan tema profesi dan sub tema dokter anak mulai memainkan dengan bentuk kegiatan *multiple role playing* (bermain peran jamak).

a. Kegiatan awal

Pada awal kegiatan pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan berbaris, berdo'a, presepsi dan apresepsi. Kemudian guru mengabsen anak sebelum memlai

pembelajaran, dan dilanjutkan menanyakan hari dan tanggal dan menyampaikan materi yang akan di sampaikan.

b. Kegiatan Inti

- (1) Guru bertanya kepada anak tentang apa pekerjaan atau profesi yang bekerja di rumah sakit. Dan anak menjawab yang bekerja di rumah sakit adalah dokter, suster, dll.
- (2) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan.
- (3) Guru menjelaskan permainan dan aturan yang akan dimainkan dan guru membagi anak menjadi beberapa kelompok.
- (4) Guru menjelaskanyang bekerja di rumah sakit (dokter, suster) guru bertanya pada anak tentang tugas-tugas dokter dan menjawab dengan pengalaman yang mereka ketahui tentang tugas-tugas dokter seperti memeriksa dengan stetoskop, menyuntik, apoteker dan memakai baju putih. Dan mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan, guru juga menjelaskan materi belajar permainan yang akan dimainkan. Pada permainan ini guru menjelaskan apa saja tugas dokter (periksa, apoteker) guru bertanya pada anak tentang tugas dokter dan anak menjawab berdasarkan pengalaman yang mereka ketahui tentang tugas dokter

seperti memeriksa orang sakit, jaga obat, yang tulis, memakai baju putih.

- (5) Guru menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan seperti stetoskop, obat-obatan, dan suntik.
- (6) Guru menjelaskan cara memakai alat-alat dokter dan memberi contoh seperti stetoskop dibuka dan ditempelkan ke telinga dan ujung untuk memeriksa denyut jantung.
- (7) Guru membimbing anak dalam memerankan sebagai dokter, guru dan peneliti membimbing anak yang belum berani memerankan sebagai dokter.

c. Penutup

Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru melakukan refleksi hasil pembelajaran, kemudian guru menanyakan perasaan anak hari ini, guru mendiskusikan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, juga menginformasikan kegiatan untuk pertemuan besok, kemudian menutup kegiatan pembelajaran hari ini dengan bernyanyi, tepuk sebelum berdoa dan salam sebelum pulang.

Ibu MSY. Rodiah S.Psi sebagai guru kelas kelompok bermain berkata bahwa selama kegiatan berlangsung pada pertemuan II, anak sudah mulai sedikit muncul rasa percaya

diri untuk memperagakan didepan teman-teman secara bergantian tiap kelompok.

Data Presentase Nilai Kemampuan Rasa Percaya Diri Anak melalui Metode *Role Playing* di KB Jama'atul Ikhwan

Surakarta Pada Pratindakan dan Siklus I

Tabel 4. Data Hasil Kondisi Pratindakan dan Siklus I

No.	Keterangan	Pra Siklus		Siklus I	
		Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
1.	Belum Berkembang (BB)	9	60%	6	40%
2.	Mulai Berkembang (MB)	3	20%	3	20%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	20%	6	40%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%	0	0%
Jumlah		15	100%	15	100%

Sebagaimana dapat dilihat pada tabeladanya peningkatan hasil belajar sebelum pelaksanaan siklus dan sesudah pelaksanaan siklus I. Terlihat peningkatan dari awalnya 3 atau 20% anak dengan pencapaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada siklus I meningkat dengan pencapaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menjadi 6 atau 40% anak. Penelitian dapat dikatakan berhasil jika presentase kategori berkembang sanagt baik mencapai 75%. Dengan demikian penelitian pada siklus I masih perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

c. Tahap Observasi

Observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran dengan metode *role playing* dengan bentuk *multiple role playing* berlangsung. Pertemuan pertama berlangsung pada hari Jum'at Pertemuan kedua berlangsung pada hari Kamis. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas pada saat kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* dengan bentuk *multiple role playing* berlangsung. Alat yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan percaya diri anak kelompok bermain (KB). Dalam kegiatan pembelajaran berlangsung dan untuk mengetahui kemampuan anak dalam meningkatkan rasa percaya diri dengan metode bermain peran dengan bentuk *multiple role playing*. Dari hasil pada siklus I ini peneliti menyimpulkan pada siklus ini anak-anak sudah mengetahui cara bermain peran dan antusias dalam bermain peran, percaya diri yang dimiliki anak cukup berkembang, hal tersebut dapat dilihat ketika guru mengajak anak untuk memerankan sebagai dokter ada beberapa anak yang mulai berani memerankan didepan teman-teman dan sebagian anak masih malu bahkan tidak berani. Namun metode bermain peran dengan bentuk *multiple role playing* cukup membuat anak percaya diri anak muncul dan tertarik karena dengan kelompoknya.

d. Tahap Refleksi

Data hasil observasi yang diperoleh dari kolaborasi dengan guru kelompok bermain, peneliti menemukan bahwa : 1) masih banyak anak yang malu dan kurang percaya diri saat memainkan peran 2) masih banyak anak yang kurang agresif saat memainkan peran 3) rasa simpati dan empatinya belum terlihat.

Berdasarkan data tersebut, peneliti dan guru kelas membahas solusi dari permasalahan tersebut yakni guru akan mengembangkan rasa percaya diri anak dengan bentuk yang berbeda. Jadi setiap kelompok anak memainkan peran dokter, suster dan pasien secara bergantian tiap kelompok. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian dalam siklus I perlu dilanjutkan untuk mendapatkan hasil maksimal. Berkaitan dengan hal tersebut maka peneliti mengadakan tindakan untuk siklus berikutnya.

2. Siklus II

Setelah dilakukannya tindakan pada siklus I dan hasilnya masih banyak anak yang belum cukup mencapai standar penilaian berkembang dengan baik, hal ini membuat peneliti terus berusaha melakukan perbaikan melalui kegiatan pada selanjutnya siklus II. Adapun kegiatan pada siklus II sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan peneliti melakukan observasi (pengamatan) terhadap kemampuan rasa percaya diri anak yang meliputi kegiatan guru dan anak Kelompok Bermain di KB

Jama'atul Ikhwan Surakarta. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan rasa percaya diri anak dalam pembelajaran serta metode yang digunakan.

Perencanaan pada siklus II yang akan dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan tema profesi sub tema pedagang dan pada siklus II materi yang akan diajarkan kepada anak yaitu tugas pedagang, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 30 November 2022 dan pertemuan kedua pada hari Kamis, 1 Desember 2022 dengan tema profesi, sub tema pedagang. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan rasa percaya diri anak di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta, dengan menggunakan metode *role playing* dengan bentuk *single role playing* (bermain peran tunggal), selain itu sebelum penelitian berlangsung peneliti mempersiapkan RPPH agar kegiatan mengajar lebih maksimal.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini dilaksanakan 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua selama 2 x 30 menit, berikut deskripsi pelaksanaan dan pengamatan kegiatan pembelajaran.

1) Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan sesuai RPPH pada Rabu, 30 November 2022. Pada pertemuan pertama ini materi yang

disampaikan dengan tema profesi dan sub tema pedagang namun hanya sebagai pengenalan untuk anak.

a) Kegiatan awal

Pada awal kegiatan pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan berbaris, berdo'a, presepsi dan apresepsi. Kemudian guru mengabsen anak sebelum memulai pembelajaran, dan dilanjutkan menanyakan hari dan tanggal dan menyampaikan materi yang akan disampaikan.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru bertanya kepada anak tentang apa pekerjaan atau profesi yang ada di darat yang berjualan di pasar, mall dll. Dan anak menjawab pekerjaan yang berjualan di pasar, mall adalah pedagang sayur, buah, ice cream dll.
- (2) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan.
- (3) Guru menjelaskan permainan dan aturan yang akan dimainkan.
- (4) Guru menjelaskan pekerjaan atau profesi yang ada di darat yang berjualan di pasar, mall dll (sayur, buah, ice cream) guru bertanya pada anak tentang pedagang dan menjawab dengan pengalaman yang mereka ketahui tentang pedagang seperti berjualan sayur, buah, ice

cream di pasar, mall, dll. Dan mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan, guru juga menjelaskan materi belajar permainan yang akan dimainkan. Pada permainan ini guru menjelaskan apa saja tugas pedagang (berjualan, menimbang) guru bertanya pada anak tentang tugas pedagang dan anak menjawab berdasarkan pengalaman yang mereka ketahui tentang tugas pedagang seperti menjualkan barang dagangannya dan menimbang barang dagangannya.

- (5) Guru menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan seperti keranjang, timbangan.
- (6) Guru menjelaskan cara memakai alat timbangan dan memberi contoh seperti timbangan guna mengetahui berat dagangannya yang ditimbang untuk dijual.
- (7) Guru membimbing anak dalam memerankan sebagai pedagang dan pembeli, guru dan peneliti membimbing anak yang belum berani memerankan sebagai pedagang.

c) Penutup

Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru melakukan refleksi hasil pembelajaran, kemudian guru menanyakan perasaan anak hari ini, guru mendiskusikan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, juga menginformasikan

kegiatan untuk pertemuan besok, kemudian menutup kegiatan pembelajaran hari ini dengan bernyanyi, tepuk sebelum berdo'a dan salam sebelum pulang.

Ibu MSY. Rodiah S.Psi sebagai guru kelas kelompok bermain berkata bahwa selama kegiatan berlangsung pada pertemuan I, anak sudah mulai tertarik dalam bermain peran dan anak mulai merasa nyaman dalam bermain peran, meskipun masih banyak anak yang belum muncul rasa percaya dirinya. Maka dari itu peneliti dan guru akan melanjutkan ke siklus II pertemuan kedua pada hari Kamis..

2) Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan sesuai RPPH pada hari Kamis, 1 Desember 2022. Pada pertemuan kedua ini materi yang disampaikan masih dengan tema profesi dan sub tema pedagang anak mulai memainkan dengan bentuk kegiatan *single role playing* (bermain peran tunggal).

a) Kegiatan awal

Pada awal kegiatan pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan berbaris, berdo'a, presepsi dan apresepsi. Kemudian guru mengabsen anak sebelum memulai pembelajaran, dan dilanjutkan menanyakan hari dan tanggal dan menyampaikan materi yang akan di sampaikan.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru bertanya kepada anak tentang apa pekerjaan atau profesi yang ada di darat yang berjualan di pasar, mall dll. Dan anak menjawab pekerjaan yang berjualan di pasar, mall adalah pedagang sayur, buah, ice cream dll.
- (2) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan.
- (3) Guru menjelaskan permainan dan aturan yang akan dimainkan.
- (4) Guru menjelaskan pekerjaan atau profesi yang ada di darat yang berjualan di pasar, mall dll (sayur, buah, ice cream)guru bertanya pada anak tentang pedagang dan menjawab dengan pengalaman yang mereka ketahui tentang pedagang seperti berjualan sayur, buah, ice cream di pasar, mall, dll. Dan mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan, guru juga menjelaskan materi belajar permainan yang akan dimainkan. Pada permainan ini guru menjelaskan apa saja tugas pedagang (berjualan, menimbang) guru bertanya pada anak tentang tugas pedagang dan anak menjawab berdasarkan pengalaman yang mereka ketahui tentang tugas pedagang seperti menjualkan barang dagangannya dan menimbang barang dagangannya.

- (5) Guru menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan seperti keranjang, timbangan.
- (6) Guru menjelaskan cara memakai alat timbangan dan memberi contoh seperti timbangan guna mengetahui berat dagangannya yang ditimbang untuk dijual.
- (7) Guru membimbing anak dalam memerankan sebagai pedagang dan pembeli, guru dan peneliti membimbing anak yang belum berani memerankan sebagai pedagang.

c) Penutup

Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru melakukan refleksi hasil pembelajaran, kemudian guru menanyakan perasaan anak hari ini, guru mendiskusikan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, juga menginformasikan kegiatan untuk pertemuan besok, kemudian menutup kegiatan pembelajaran hari ini dengan bernyanyi, tepuk sebelum berdo'a dan salam sebelum pulang.

Ibu MSY. Rodiah S.Psi sebagai guru kelas kelompok bermain berkata bahwa selama kegiatan berlangsung pada pertemuan II, anak sudah mulai sedikit muncul rasa percaya diri untuk memperagakan didepan teman-teman secara bergantian satu per satu, meskipun masih ada yang belum berani dan masih malu.

Data Presentase Nilai Kemampuan Rasa Percaya Diri Anak
melalui Metode *Role Playing* di KB Jama'atul Ikhwan
Surakarta Pada Siklus I dan Siklus II

Tabel 5. Data Hasil Kondisi Siklus I dan Siklus II

No.	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
1.	Belum Berkembang (BB)	6	40%	3	20%
2.	Mulai Berkembang (MB)	3	20%	3	20%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	40%	6	40%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%	3	20%
Jumlah		15	100%	15	100%

Sebagaimana dapat dilihat pada tabel adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Terlihat peningkatan dari siklus I yaitu 6 atau 40% anak dengan pencapaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada siklus II pencapaian Berkembang Sangat Baik (BSB) yang sebelumnya 0% menjadi 3 atau 20% anak. Penelitian dapat dikatakan berhasil jika presentase kategori berkembang sangat baik mencapai 75%. Dengan demikian penelitian pada siklus II masih perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

c. Tahap Observasi

Observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran dengan metode *role playing* dengan bentuk *single role playing*

berlangsung. Pertemuan pertama berlangsung pada hari Jum'at
Pertemuan kedua berlangsung pada hari Kamis. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas pada saat kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* dengan bentuk *single role playing* berlangsung. Alat yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan percaya diri anak kelompok bermain (KB). Dalam kegiatan pembelajaran berlangsung dan untuk mengetahui kemampuan anak dalam meningkatkan rasa percaya diri dengan metode bermain peran dengan bentuk *single role playing*. Dari hasil pada siklus II ini peneliti menyimpulkan pada siklus ini anak-anak sudah mengetahui cara bermain peran dan antusias dalam bermain peran, percaya diri yang dimiliki anak cukup berkembang, hal tersebut dapat dilihat ketika guru mengajak anak untuk memerankan sebagai pedagang dan pembeli ada beberapa anak yang mulai berani memerankan sendiri didepan teman-teman dan masih ada beberapa anak yang masih malu bahkan tidak berani tampil didepan kelas. Namun metode bermain peran dengan bentuk *single role playing* cukup membuat anak percaya diri anak muncul dan tertarik dengan meningkatkan rasa percaya diri secara individu.

d. Tahap Refleksi

Hasil analisis data dan diskusi antara peneliti dan guru kelompok bermain terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dengan bentuk *single role*

playing pada siklus II, secara umum cukup menunjukkan peningkatan terhadap kemampuan rasa percaya diri anak. Meskipun masih ada beberapa anak yang malu dan kurang percaya diri saat memainkan peran, juga masih banyak anak yang kurang agresif saat memainkan peran.

Berdasarkan data tersebut, peneliti dan guru kelas membahas solusi dari permasalahan tersebut yakni guru akan mengembangkan rasa percaya diri anak dengan bentuk yang berbeda. Jadi setiap anak memainkan peran pedagang dan penjual satu per satu. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian dalam siklus II perlu dilanjutkan untuk mendapatkan hasil maksimal. Berkaitan dengan hal tersebut maka peneliti mengadakan tindakan untuk siklus berikutnya.

3. Siklus III

Setelah dilakukannya tindakan pada siklus II dan hasilnya masih ada beberapa anak yang belum cukup mencapai standar penilaian berkembang dengan baik, hal ini membuat peneliti terus berusaha untuk melakukan perbaikan melalui kegiatan pada selanjutnya siklus III. Adapun kegiatan pada siklus III sebagai berikut :

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan peneliti melakukan observasi (pengamatan) terhadap kemampuan rasa percaya diri anak yang meliputi kegiatan guru dan anak Kelompok Bermain di KB

Jama'atul Ikhwan Surakarta. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan rasa percaya diri anak dalam pembelajaran serta metode yang digunakan.

Perencanaan pada siklus III yang akan dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan tema profesi sub tema sopir dan pada siklus III materi yang akan diajarkan kepada anak yaitu tugas sopir, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, 8 Desember 2022 dan pertemuan kedua pada hari Jum'at, 9 Desember 2022 dengan tema profesi, sub tema sopir. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan rasa percaya diri anak di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta, dengan menggunakan metode *role playing* dengan bentuk *role repetition* (bermain peran ulangan), selain itu sebelum penelitian berlangsung peneliti mempersiapkan RPPH agar kegiatan mengajar lebih maksimal.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap ini dilaksanakan 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua selama 2 x 30 menit, berikut deskripsi pelaksanaan dan pengamatan kegiatan pembelajaran.

1) Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan sesuai RPPH pada Kamis, 8 Desember 2022. Pada pertemuan pertama ini materi yang disampaikan dengan tema profesi dan sub tema sopir namun hanya sebagai pengenalan untuk anak.

a) Kegiatan awal

Pada awal kegiatan pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan berbaris, berdo'a, presepsi dan apresepsi. Kemudian guru mengabsen anak sebelum memulai pembelajaran, dan dilanjutkan menanyakan hari dan tanggal dan menyampaikan materi yang akan di sampaikan.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru bertanya kepada anak tentang apa pekerjaan atau profesi yang ada di darat yang menjalankan kendaraan roda 4. Dan anak menjawab pekerjaan yang mengendarai kendaraan bermotor adalah sopir.
- (2) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan.
- (3) Guru menjelaskan permainan dan aturan yang akan dimainkan.
- (4) Guru menjelaskan pekerjaan atau profesi yang mengendarai kendaraan bermotor (pak sopir) guru bertanya pada anak tentang sopir dan anak menjawab dengan pengalaman yang mereka ketahui tentang sopir seperti menjalankan kendaraan bermotor seperti mobil, bus, dll. Dan mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan, guru juga menjelaskan materi

belajar permainan yang akan dimainkan. Pada permainan ini guru menjelaskan apa saja alat yang dikendarai sopir (kursi sebagai tempat penumpang).

(5) Guru menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan seperti kursi sebagai tempat duduk penumpang.

(6) Guru menjelaskan cara memakai alat peluit dan memberi contoh seperti peluit ditiup guna mengatur dan memanggil penumpang.

(7) Guru membimbing anak dalam memerankan sebagai sopir dan penumpang, guru dan peneliti membimbing anak yang belum berani memerankan sebagai sopir dan penumpang.

c) Penutup

Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru melakukan refleksi hasil pembelajaran dengan sub tema sopir, kemudian guru menanyakan perasaan anak hari ini, guru mendiskusikan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, juga menginformasikan kegiatan untuk pertemuan besok, kemudian menutup kegiatan pembelajaran hari ini dengan bernyanyi, tepuk sebelum berdo'a dan salam sebelum pulang.

Ibu MSY. Rodiah S.Psi sebagai guru kelas kelompok bermain berkata bahwa selama kegiatan berlangsung pada

pertemuan I siklus III, anak sangat bersemangat dan senang dalam bermain peran dan anak mulai merasa nyaman dalam bermain peran, karena dalam kegiatan meningkatkan rasa percaya diri anak, anak terlihat senang dan nyaman saat memerankan sebuah karakter sopir dan penumpang. Dan anak-anak dengan metode pembelajaran bermain peran secara bersama-sama menambah pengetahuan dan anak merasa tidak bosan.

2) Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan sesuai RPPH pada hari Jum'at, 9 Desember 2022. Pada pertemuan kedua ini materi yang disampaikan masih dengan tema profesi dan sub tema sopir anak mulai memainkan dengan bentuk kegiatan *role repetition* (bermain peran ulangan).

a) Kegiatan awal

Pada awal kegiatan pembelajaran guru membuka pembelajaran dengan berbaris, berdo'a, presepsi dan apresepsi. Kemudian guru mengabsen anak sebelum memulai pembelajaran, dan dilanjutkan menanyakan hari dan tanggal dan menyampaikan materi yang akan di sampaikan.

b) Kegiatan Inti

(1) Guru bertanya kepada anak tentang apa pekerjaan atau profesi yang ada di darat yang menjalankan kendaraan

roda 4. Dan anak menjawab pekerjaan yang mengendarai kendaraan bermotor adalah sopir.

- (2) Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan.
- (3) Guru menjelaskan permainan dan aturan yang akan dimainkan.
- (4) Guru menjelaskan pekerjaan atau profesi yang mengendarai kendaraan bermotor (pak sopir) guru bertanya pada anak tentang sopir dan anak menjawab dengan pengalaman yang mereka ketahui tentang sopir seperti menjalankan kendaraan bermotor seperti mobil, bus, dll. Dan mengajak anak mengamati alat dan bahan yang akan digunakan, guru juga menjelaskan materi belajar permainan yang akan dimainkan. Pada permainan ini guru menjelaskan apa saja alat yang dikendarai sopir (kursi sebagai tempat penumpang).
- (5) Guru menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan seperti kursi sebagai tempat duduk penumpang.
- (6) Guru menjelaskan cara memakai alat peluit dan memberi contoh seperti peluit ditiup guna mengatur dan memanggil penumpang.
- (7) Guru membimbing anak dalam memerankan sebagai sopir dan penumpang, guru dan peneliti membimbing

anak yang belum berani memerankan sebagai sopir dan penumpang.

c) Penutup

Pada akhir pembelajaran peneliti dan guru melakukan refleksi hasil pembelajaran, kemudian guru menanyakan perasaan anak hari ini, guru mendiskusikan kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, juga menginformasikan kegiatan untuk pertemuan besok, kemudian menutup kegiatan pembelajaran hari ini dengan bernyanyi, tepuk sebelum berdo'a dan salam sebelum pulang.

Ibu MSY. Rodiah S.Psi sebagai guru kelas kelompok bermain berkata bahwa selama kegiatan berlangsung pada pertemuan II siklus III, anak sudah berani memerankan suatu karakter sesuai dengan tema hari itu di depan kelas dan di depan teman-temannya. Rasa percaya diri anak sudah terlihat, hal ini dapat dilihat ketika anak sudah berani memerankan suatu peran dengan metode *role playing* dengan bentuk *role repetition* (bermain peran ulangan) di depan teman-teman tanpa malu-malu.

Data Presentase Nilai Kemampuan Rasa Percaya Diri Anak melalui Metode *Role Playing* di KB Jama'atul Ikhwan

Surakarta Pada Siklus II dan Siklus III

Tabel 6. Data Hasil Kondisi Siklus II dan Siklus III

No.	Keterangan	Siklus II		Siklus III	
		Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
1.	Belum Berkembang (BB)	3	20%	0	0%
2.	Mulai Berkembang (MB)	3	20%	3	20%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	40%	3	20%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	20%	9	60%
Jumlah		15	100%	15	100%

Sebagaimana dapat dilihat pada tabel adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II dan siklus III. Terlihat peningkatan dari siklus II yaitu 6 atau 40% anak dengan pencapaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan pada siklus III menurun dengan pencapaian Berkembang Sangat Baik (BSB) menjadi 3 atau 20% anak, namun untuk pencapaian Berkembang Sangat Baik (BSB) pada siklus III meningkat dari 3 atau 20% menjadi 9 atau 60%.

c. Tahap Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi yang dilaksanakan pada saat pembelajaran dengan metode *role playing* dengan bentuk *role repetition* berlangsung. Dari hasil pengamatan siklus III, peneliti menyimpulkan bahwa anak kelompok bermain sudah terlihat aktif mengikuti pembelajaran dalam kegiatan *role playing*, pada tahap ini rasa percaya diri anak bertambah dengan

baik hal tersebut terlihat ketika guru mengajak anak memerankan suatu karakter, sesuai dengan tema dan pengalamannya, anak-anak sangat bersemangat dan antusias dan tertib mendengarkan saat guru menjelaskan aturan bermain.

d. Tahap Refleksi

Hasil refleksi terhadap siklus III pertemuan II dapat dilihat dengan anak mengamati objek yang nyata yang akan membuat anak bertambah pengetahuan dan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran sudah semakin meningkat. Hal ini dilihat dari antusias anak dalam bermain peran dengan bentuk *role repetition*. Rasa ingin tahu anak yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran dengan anak melihat mediana secara langsung menambah pengetahuan dan anak merasa tidak bosan. Rasa percaya diri anak terlihat berkembang dengan baik dapat dilihat ketika anak sudah dapat menyelesaikan tugas yang diberikan pada saat bermain peran dengan bentuk *role repetition* (bermain peran ulangan).

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil dari ketiga siklus tersebut dapat dilihat adanya perkembangan yang cukup berarti. Hasil pengukuran melalui penilaian tertulis menunjukkan bahwa adanya peningkatan semangat dan percaya diri anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* sehingga di akhiri pada siklus ke III dengan 6 kali pertemuan di kelas kelompok bermain di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta dapat ditemukan

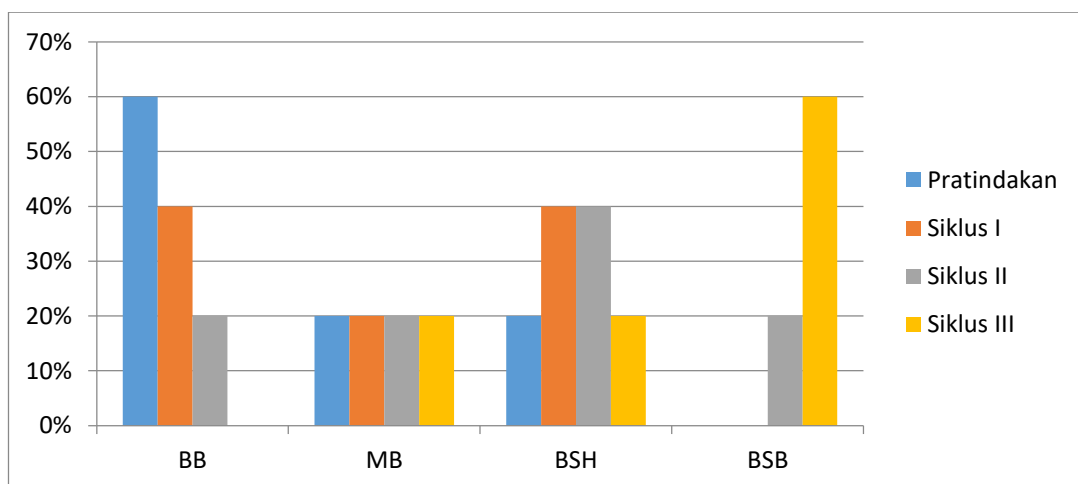
peningkatan presentase perkembangan yang cukup berarti. Hal ini dapat terungkap dalam tabel :

Perbandingan Presentase Nilai Kemampuan Rasa Percaya
Diri Anak melalui Metode *Role Playing* di KB Jama'atul
Ikhwan Surakarta Pada Siklus I, II & III

Tabel 7. Perbandingan Presentase Perkembangan Anak

No	Siklus	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Presentase
1.	Prasiklus	60%	20%	20%	0%	100%
2.	Siklus I	40%	20%	40%	0%	100%
3.	Siklus II	20%	20%	40%	20%	100%
4.	Siklus III	0%	20%	20%	60%	100%

Grafik Perbandingan Kemampuan Rasa Percaya Diri Anak
melalui Metode *Role Playing* di KB Jama'atul Ikhwan
Surakarta Dari Kondisi Awal, Siklus I, Siklus II dan Siklus III



Grafik Perbandingan Presentase Perkembangan Anak

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan bahwa kegiatan *role playing* (bermain peran) dapat meningkatkan rasa percaya diri anak usai dini kelas kelompok bermain di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan di tiap siklusnya. Hal ini di buktikan dengan data siklus I dari 15 anak, tingkat keberhasilan anak berjumlah 6 anak atau 40% anak yang berhasil, dan 9 anak atau 60% anak yang belum berhasil pada siklus I. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya banya anak yang kurang fokus dan masih banyak anak yang bermain sesukanya saat guru memberikan materi.

Berdasarkan siklus II, anak mengalami peningkatan yang cukup baik pada tingkat keberhasilan dari 6 anak atau 40% menjadi 9 anak atau 60% anak yang berhasil dan anak yang belum berhasil mengalami penurunan dari 9 anak atau 60% menjadi 6 anak atau 40% anak yang belum berhasil. Sedangkan berdasarkan siklus III, anak mengalami peningkatan yang baik pada tingkat keberhasilan dari 9 anak atau 60% anak menjadi 12 anak atau 80% yang berhasil dan yang belum berhasil mengalami penurunan dari 6 anak atau 40% menjadi 3 anak atau 20% anak yang belum berhasil.

Dapat dikatakan berhasil penelitian ini dikarenakan pencapaian lebih dari indikator tingkat pencapaian yakni 80%. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor diantaranya anak diberikan kebebasan untuk

bercerita dan memainkan peran berdasarkan pengalaman yang diketahui menggunakan alat-alat yang telah disediakan pada setiap siklusnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan, maka peneliti menyampaikn saran-saran :

b. Bagi guru

Dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya guru memperhatikan anak-anak dan melibatkan anak ketika menggunakan metode *role playing*, agar anak dapat memiliki kebebasan saat memainkan peran yang disukainya. Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya anak di beri motivasi untuk meningkatkan rasa percaya diri anak, tidak lupa pula hendaknya diadakan pemberian reward sebagai penguatan kepada anak setelah selesainya pembelajaran peneliti rasa sangat perlu untuk meningkatkan rasa semangat dan percaya diri anak.

c. Bagi sekolah

Sekolah dapat meningkatkan kembali perkembangan dan melaksanakan pembelajaran khususnya menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan kemampuan sosial anak, sehingga pembelajaran dapat bervariasi dan kemampuan rasa percaya diri anak dapat berkembang dan meningkat.

d. Bagi lembaga pendidikan

Hasil penelitian dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang metode *role playing* sebagai salah satu alternative dalam meningkatkan rasa percaya diri anak dan mutu pendidikan, sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran agar tercapai tujuan yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani Tuti. (2012). "Jurnal Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan*. Vol 9. No. 1
- Beaty, Janice B. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Terj. Arif Rahman. Jakarta: Kencana.
- Fazrin, B. F., Rusdiyani, I, & Khosiah, S. (2018). "Hubungan reward orang tua dengan sikap percaya diri anak (penelitian kuantitatif korelasional pada anak usia 5-6 tahun di tk islam tirtayasa serang-banten)". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, 5(2).
- Ghufron, Rismawati. (2017). *Teori-teori Psikologi*.Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hakim Dalam Diana Ariswanty Triningtyas. (2014). *Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Terapi Bermain Faktor Yang Mmpengaruhi Rasa Percaya Diri* PDF Diakses Pada 1 Desember 2020 Dari [Http://E-journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/JBK/Article/View/253/225](http://E-journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/JBK/Article/View/253/225).
- Hakim, T. (2005). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Puspa Swara.
- Hamzah B. 2009. *Metode Pembelajaran Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Indana Z. 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*. Skripsi Jambi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifudidin.
- Kamaruddin Ilham, (2022). "Konsep Pengembangan Self-Esteem pada Anak untuk Membangun Kepercayaan Diri Sejak Dini". *Jurnal ilmiah: Al-Madrasah*. Vol. 6(3).
- Khadijah. (2016). *Pendidikan Pra Sekolah*. Perdana Publishing.
- Lauster, Peter, 2015. *Tes Kepribadian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lengkana, A. S., dkk, (2018). *The Effect of Power Limbs, Confidence on The Achievement of Elite Athletes Athletic West Java in The Track Number*. JIPES-Journal of Indonesian Physical Education and Sport.Vol. 4(2).
- Maria, I., & Amalia, E. R. (2018). *Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun*.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: TP Bumi Aksara
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Moeslicahteon.(2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Nur N, Jojor R, Suci U (2023). *Upaya Guru dan Orang Tua Menumbuhkan Percaya Diri pada Anak Usia Dini*. Purwakarta: Prosiding Seminar Nasional. Vol. 2 (1).
- Olivantina, R. A., & Suparno. (2018). Universitas Negeri Yogyakarta Universitas Negeri Jakarta JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI Volume 12 Edisi 2 , November 2018 Kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak sangat dibutuhkan untuk mengembangkan berbagai kemampuan anak sehingga perkemban. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(November), 331–340.
- Paizaluddin & Ernalinda. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Pratiwi, I. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. *Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar* .
- Puspitarini, H. (2013). *Membangun Rasa Percaya Diri Anak*. PT Elex Media Komputindo.
- Putri, Baiq Melinda. 2021. *Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Teknik Bermain Peran dan Doa Bersama pada PAUD Al-Hidayah Teluk Kodek Pemenang KLU*. Mataram : Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Mataram.
- Rahayu, Afriyanti Yopita, (2013). *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: PT Indeks.
- Sigit Purnama. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sudama, (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta : Genius Publiker.
- Sudjiono, Nuraini. (2015). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks.
- Suryana, D (2014). “Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak.” *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol. 1 No. 3
- Wardani I, Ruli H, Nurul K (2021). “Hubungan Antara Guru Dengan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini.” *Jurnal Kumara Cendekia*, (9): 227-228.
- Wina Sanjaya. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1

Lembar Wawancara Guru Sebelum Metode

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang ibu ketahui tentang <i>role playing</i>	Tahu, itu merupakan pembelajaran yg melibatkan anak secara langsung utk memainkan berbagai peran cerita dalam kehidupan nyata yg pernah mereka lihat.
2.	Apa ibu pernah mengajak anak untuk bermain peran	Untuk pembelajaran bermain peran sendiri belum pernah dilakukan
3.	Manfaat bermain peran untuk anak usia dini menurut ibu apa	Manfaat bermain peran sendiri dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, berimajinasi, kreativitas, percaya diri & keberanian anak
4.	Bagaimana cara ibu untuk mengatasi anak yang mengalami kesulitan saat bermain peran	Cara mengatasinya dengan meminta anak bercerita tentang suatu tokoh yg pernah anak lihat, melihat film tentang tokoh / macam ² profesi seseorang di kehidupan
5.	Bagaimana cara ibu mengajarkan agar anak dapat merasa percaya diri	Dengan melatih anak untuk tampil di depan kelas, juga mengikutkan anak dalam perlombaan agar dapat melatih anak untuk mandiri
6.	Bagaimana cara ibu memotivasi anak agar rasa percaya dirinya tumbuh	Memotivasi percaya diri dengan selalu memberikan kata kata positif kepada anak, bahwa mereka bisa, hebat...nanti kalau besar bisa jadi tentara, polisi ,dokter, guru dll

Lampiran 2

Lembar Wawancara Guru Sesudah Metode

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah dengan adanya pembelajaran bermain peran dapat menumbuhkan percaya diri anak?	Iya, setelah mengenalkan bermain peran kepercayaan diri anak tumbuh dan meningkat
2.	Apakah setelah menggunakan metode bermain peran dapat mengembangkan rasa percaya diri anak dan anak berani untuk menceritakan pengalamannya	Iya, setelah menggunakan metode bermain peran anak berani untuk menceritakan pengalamannya
3.	Manfaat bermain peran untuk anak usia dini menurut ibu apa	Manfaat bermain peran sendiri dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, berimajinasi, kreativitas, percaya diri & keberanian anak
4.	Bagaimana respon anak setelah menggunakan pembelajaran bermain peran	Setelah bermain peran anak merasa senang dan antusias
5.	Menurut ibu apa ada kekurangan dari metode bermain peran untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak	Kekurangan yang dialami jika ada anak yang pasif atau kurang berkomunikasi maka hasil bermain peran kurang maksimal
6.	Bagaimana cara ibu untuk mengatasi anak yang mengalami kesulitan saat bermain peran	Cara mengatasinya dengan meminta anak bercerita tentang suatu tokoh yg pernah anak lihat, melihat film tentang tokoh / macam ² profesi seseorang di kehidupan
7.	Bagaimana cara ibu memotivasi anak agar rasa percaya dirinya tumbuh	Memotivasi percaya diri dengan selalu memberikan kata kata positif kepada anak, bahwa mereka bisa, hebat...nanti kalau besar bisa jadi tentara, polisi, dokter, guru dll

Lampiran 3

Kisi-kisi Instrumen Penilaian

Nama :

Kelompok :

Hari/Tanggal :

Variabel	Indikator	Deskripsi	Hasil Temuan			
			BB	MB	BSH	BSB
Percaya Diri	Anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya	Kemampuan anak dalam menyampaikan pendapat dengan guru				
		Kemampuan anak dalam berkomunikasi dengan teman sebaya dan mampu bekerja sama dengan guru				
	Anak dapat mengenal diri dan lingkungan terdekat	Kemampuan anak dalam berinteraksi				
		Kemampuan anak dalam menghadapi masalah, yakin pada kemampuan diri sendiri, anak mengetahui peran temannya pada saat bermain peran				
		Anak dapat bermain peran sesuai perannya				
Bermain Peran	Anak dapat mengekspresikan emosi secara wajar	Kemampuan anak dalam mengekspresikan peran yang dimainkan				
		Kemampuan anak dalam mengontrol emosi dirinya				

Keterangan :**Indikator : tampil bermain peran di depan kelas****BB** : anak belum berani tampil bermain peran di depan kelas**MB** : anak mulai berani tampil bermain peran di depan kelas dengan dampingan guru**BSH** : anak berani tampil bermain peran di depan kelas tanpa dampingan guru**BSB** : anak berani tampil bermain peran di depan kelas dengan percaya diri

Lampiran 4

FIELD NOTE

Kode : W-01
 Judul : Wawancara mengenai hasil refleksi siklus I
 Subjek : MSY. Rodiah S.Psi. (Wali KB)
 Tempat : Ruang Kelas KB
 Hari/Tanggal : Kamis, 10 November 2022
 Waktu : 07.30-10.30

Pada hari saya datang ke sekolah pukul 07.00. Setelah anak-anak pulang, saya menemui Ibu Rodiah untuk meminta izin mewawancarai beliau :

- Peneliti : Assalamu'alaikum bu maaf mengganggu waktunya, ini saya ingin mewawancarai bagaimana pendapat ibu setelah anak diberikan pembelajaran dengan metode *role playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri anak KB yang kemarin kita lakukan sebagai siklus 1 bu?
- Ibu Rodiah : Wa'alaikumsalam mbak Putri, monggo silahkan duduk mbak. Jadi gini mbak, selama kegiatan berlangsung pada siklus I, anak merasa tertarik dalam bermain peran yang dilaksanakan pada siklus I. Meskipun anak merasa kegiatan ini belum pernah diberikan namun juga ada beberapa anak yang antusias dalam kegiatan bermain peran.
- Peneliti : Baik bu, terimakasih. Semisal kita lakukan pembelajaran dengan metode ini lagi dengan bentuk *multiple role playing* dipertemuan kedua bagaimana bu?
- Ibu Rodiah : Iya boleh mbak, itu bentuk *multiple role playing* gimana ya mba?
- Peneliti : Jadi gini bu, nanti dipertemuan kedua kita beri dengan bentuk *multiple role playing* yaitu anak-anak bermain peran dengan kelompoknya. Nanti kita bagi beberapa kelompok lalu anak-anak tampil bermain peran dengan kelompok tersebut sampai semua kelompok dapat gilirannya bu.
- Ibu Rodiah : Iya mba boleh, saya dukung mba
- Peneliti : Baik bu, trimakasih sudah mau saya repotkan
- Ibu Rodiah : Tidak merepotkan sama sekali mbak, monggo kalau ada yang mau ditanyakan lagi ndakpapa
- Peneliti : Sudah cukup bu, trimakasih sudah dijelaskan dan sudah mau meluangkan waktunya untuk saya, mohon maaf apabila ada salah kata
- Ibu Rodiah : Sama-sama mbak
- Peneliti : Assalamu'alaikum bu
- Ibu Rodiah : Wa'alaikumsalam mbak Putri

FIELD NOTE

Kode : W-02
 Judul : Wawancara mengenai hasil refleksi siklus II
 Subjek : MSY. Rodiah S.Psi. (Wali KB)
 Tempat : Ruang Kelas KB
 Hari/Tanggal : Kamis, 1 Desember 2022
 Waktu : 07.30-10.30

Pada hari saya datang ke sekolah pukul 07.00. Setelah anak-anak pulang, saya menemui Ibu Rodiah untuk meminta izin mewawancarai beliau :

Peneliti : Assalamu'alaikum bu maaf mengganggu waktunya, ini saya ingin mewawancarai bagaimana pendapat ibu tentang pembelajaran *role playing* kemarin bu?

Ibu Rodiah : Wa'alaikumsalam mbak Putri, monggo silahkan duduk mbak. Jadi gini mbak selama kegiatan kemarin berlangsung, anak sudah mulai sedikit muncul rasa percaya diri untuk memperagakan didepan teman-teman secara bergantian tiap kelompok, tapi juga masih ada anak yang malu dan malah diam saja mba, itu gimana ya mbak?

Peneliti : Baik bu, terimakasih. Atau kita coba lakukan pembelajaran dengan dengan bentuk berbeda bu? Pake bentuk *single role playing* bu?

Ibu Rodiah : Iya boleh mbak, itu bentuk *single role playing* gimana ya mba?

Peneliti : Jadi gini bu, nanti anak-anak bermain peran dengan individu bu, maju sendiri-sendiri mempraktekkan peran karakter yang sudah disepakati. Kemaren kan sudah pakai bentuk *multiple role playing* ya bu, anak-anak bermain peran bersama kelompoknya. Kita coba di siklus II pakai *single* itu bu.

Ibu Rodiah : Iya mba boleh, jadi nanti anak-anak bermain peran sendiri ya mba di depan teman-temannya. Ndakpapa mba malah bisa lihat yang sudah meningkat rasa percaya dirinya mba.

Peneliti : Baik bu, disiklus II kita coba anak bermain peran sendiri-sendiri ya bu, siap bu terimakasih sudah mau saya repotkan.

Ibu Rodiah : Tidak merepotkan mbak, nanti kalau ada yang ditanyakan lagi ndakpapa lho mba

Peneliti : Siap bu, trimakasih sudah menyediakan waktunya.

Ibu Rodiah : Sama-sama mbak

Peneliti : Assalamu'alaikum bu

Ibu Rodiah : Wa'alaikumsalam mbak Putri

FIELD NOTE

Kode : W-03
 Judul : Wawancara mengenai hasil refleksi siklus III
 Subjek : MSY. Rodiah S.Psi. (Wali KB)
 Tempat : Ruang Kelas KB
 Hari/Tanggal : Kamis, 8 Desember 2022
 Waktu : 07.30-10.30

Pada hari saya datang ke sekolah pukul 07.00. Setelah anak-anak pulang, saya menemui Ibu Rodiah untuk meminta izin mewawancarai beliau :

Peneliti : Assalamu'alaikum bu maaf mengganggu waktunya, ini saya ingin mewawancarai bagaimana pendapat ibu tentang pembelajaran *role playing* kemarin bu?
 Ibu Rodiah : Wa'alaikumsalam mbak Putri, monggo silahkan duduk mbak. Jadi gini mbak selama kegiatan berlangsung pada siklus II kemarin, anak sudah mulai sedikit muncul rasa percaya diri untuk memperagakan didepan teman-teman secara bergantian satu per satu, tapi juga masih ada yang belum berani dan masih malu ya mbak, itu gimana ya mbak?, apa kita coba kasih bentuk lain lagi bu?
 Peneliti : Baik bu, terimakasih. Kita coba lakukan pembelajaran dengan dengan bentuk berbeda lagi ya bu, pake bentuk *role repetition* bu?
 Ibu Rodiah : Itu bentuk *role repetition* gimana ya mba?
 Peneliti : Jadi gini bu, peran pertama pada suatu drama dapat dilakukan oleh anak secara bergantian. Dalam hal ini itu anak belajar melakukan, mengamati dan membandingkan perilaku yang dimainkan pemeran sebelumnya bu.
 Ibu Rodiah : Owhh begitu mba, boleh mba, jadi kurang lebih ga jauh beda sama yang sebelumnya ya mbak.
 Peneliti : Iya bu tidak jauh beda sama yang sudah dipraktekkan sebelumnya.
 Ibu Rodiah : Iya mba boleh, silahkan dicoba lagi mbak
 Peneliti : Siap bu, trimakasih sudah menyediakan waktunya.
 Ibu Rodiah : Sama-sama mbak
 Peneliti : Assalamu'alaikum bu
 Ibu Rodiah : Wa'alaikumsalam mbak Putri

FIELD NOTE

Kode : W-04
 Judul : Wawancara penilaian pembelajaran
 Subjek : MSY. Rodiah S.Psi. (Wali KB)
 Tempat : Ruang Kelas KB
 Hari/Tanggal : Jum'at, 9 Desember 2022
 Waktu : 07.30-10.30

Pada hari saya datang ke sekolah pukul 07.00. Setelah anak-anak pulang, saya menemui Ibu Rodiah untuk meminta izin mewawancarai beliau :

Peneliti : Assalamu'alaikum bu maaf mengganggu waktunya, ini saya ingin mewawancarai bagaimana pendapat ibu tentang pembelajaran *role playing* bentuk *role repetition* kemarin bu?
 Ibu Rodiah : Wa'alaikumsalam mbak Putri, monggo silahkan duduk mbak. Jadi kemarin anak-anak sudah terlihat aktif mengikuti pembelajaran dalam kegiatan *role playing*, pada tahap ini rasa percaya diri anak bertambah dengan baik hal tersebut terlihat ketika guru mengajak anak memerankan suatu karakter, sesuai dengan tema dan pengalamannya, anak-anak sangat bersemangat dan antusias dan tertib mendengarkan saat guru menjelaskan aturan bermain.
 Peneliti : Baik bu, terimakasih. Jadi Alhamdulillah untuk perkembangan rasa percaya diri anak sudah terlihat berkembang ya bu?
 Ibu Rodiah : Alhamdulillah iya mbak, terimakasih mbak
 Peneliti : Saya juga mau tanya bu, untuk penilaian saya menggunakan penilaian ceklist bagaimana ya bu?
 Ibu Rodiah : Iya mbak boleh mbak.
 Peneliti : Siap bu, trimakasih sudah menyediakan waktunya.
 Ibu Rodiah : Sama-sama mbak
 Peneliti : Assalamu'alaikum bu
 Ibu Rodiah : Wa'alaikumsalam mbak Putri

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) KB Dirasatul Aulad Jama'atul Ikhwan

Tahun Ajaran 2022/2023

Siklus I

Semester / Bulan / Minggu : II/ November / 1

Tema / Sub Tema : Aku Cinta Pekerjaanku / Pekerjaan di darat

Kompetensi Dasar : 3.1/4.1, 3.11/4.11, 3.6/4.6, 3.9/4.9, 3.3/4.3, 3.15/4.15, 3.12/4.12, 3.5/4.5, 2.8

MATERI PEMBELAJARAN	RENCANA KEGIATAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggerakkan anggota badan 2. Pembiasaan berdoa, hafalan surat, doa dan hadist 3. Pengembangan komunikasi secara lisan 4. Pengenalan lambang bilangan 5. Pengenalan teknologi sederhana 6. Pengembangan motivasi halus 7. Pengembangan materi audio 8. Pengembangan bahasa ekspresif 9. Pengembangan kegiatan seni 10. Pengembangan bahasa ekspresif 11. klasifikasi benda berdasarkan ciri-ciri tertentu 12. Pengembangan sikap kreatif 13. Pembiasaan kegiatan ibadah 14. pengenalan huruf hijayah 15. pengembangan seni suara 16. Pembiasaan sikap mandiri 	<p>Senin:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menenal angka dengan menghitung kartu gambar baju dokter 2. membentuk Rumah Sakit 3. Menjahit baju dokter 4. Tepuk dokter <p>Selasa :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. mengenal bentuk angka 9 2. Bermain peran dokter 3. Bermain cap gambar tas dokter 4. Praktik periksa pasien <p>Rabu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menenal bentuk huruf "t" 2. Mengelompokkan RS sesuai bentuknya 3. Melukis gambar peralatan dokter 4. Membuat sumbikan <p>Kamis :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Praktik gerakan dan bacaan shalat 2. Menenal huruf hijayah "gho"

	<p>3. Mensjcap gambar baju dokter</p> <p>Jumat :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Olahraga jalan jalan2. Menempel puzzle RS3. Berpuisi dokter
--	--

Mengetahui,
Kepala KB
Dinasatuk Aulad Jember atau Ikhwain

Murni Wardiyanti, S.Pd.

Surakarta, 3 November 2023
Peneliti


Hafidzah Putri N.K

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
KB Dirasatul Aulad Jama'atul Ikhwan

Tahun Ajaran 2022/2023

Siklus II

Semester / bulan / Minggu : II/ November/ 4

Tema / Sub Tema : Aku Cinta Pekerjaanku / Pekerjaan di darat

Kompetensi Dasar : 3.1/4.1, 3.11/4.11, 3.6/4.6, 3.9/4.9, 3.3/4.3, 3.15/4.15, 3.12/4.12, 3.5/4.5, 2.8

MATERI PEMBELAJARAN

1. Menggerakkan anggota badan
2. Pembiasaan berdoa, hafalan surat, doa dan hadist
3. Pengembangan komunikasi secara lisan
4. Pengenalan lambang bilangan
5. Pengenalan teknologi sederhana
6. Pengembangan motorik halus
7. Pengembangan materi audio
8. Pengmatnagn bahasa ekspresif
9. Pengembangan kegiatan seni
10. Pengembangan bahasa ekspresif
11. klasifikasi benda berdasarkan ciri-ciri tertentu
12. Pengembangan sikap kreatif
13. Pembiasaan kegiatan ibadah
14. pengenalan huruf hijayah
15. pengembangan seni suara
16. Pembiasaan sikap mandiri

RENCANA KEGIATAN

Senin:

1. Mengenal angka dengan menghitung gambar baju di toko
2. mewamai gambar toko baju
3. Bermain peran sebagai pedagang dan pembeli
4. Melipat bentuk baju

Selasa :

1. mengenal bentuk angka 10
2. Bermain balok membentuk toko
3. Bermain cap gambar keranjang buah
4. Praktik mengiris buah

Rabu :

1. Mengenal bentuk huruf "u"
2. Mengelompokkan buah berdasarkan warna yang sama
3. Finger painting pola bentuk sayur
4. Praktek memotong sayur

Kamis :

1. Praktik gerakan dan bacaan shalat
2. Mengenal huruf hijayah "fa"
3. Mengecap gambar gerobak pedagang sate

	<p>Jumat :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Olahraga membuat menara dari gelas plastik2. Menempel puzzle gambar gerobak bakso4. Bernyanyi lagu "tukang bakso"
--	--

Mengetahui,
Kepala KB
Dinasatur Aulad Jombang atul Ichwan

Murni Wadnyanti, S.Pd.

Surakarta, 25 November 2023
Peneliti


Hafidzah Putri N.K

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM)
KB Dirasatul Aulad Jama'atul Ikhwan

Tahun Ajaran 2022/2023

Siklus III

Semester / Bulan / Minggu : II/ November / 1

Tema / Sub Tema : Aku Cinta Pekerjaanku / Pekerjaan di darat

Kompetensi Dasar : 3.1/4.1, 3.11/4.1.1, 3.6/4.6, 3.9/4.9, 3.3/4.3, 3.15/4.15, 3.12/4.12, 3.5/4.5, 2.8

MATERI PEMBELAJARAN

1. Menggerakkan anggota badan
2. Pembiasaan berdoa, hafalan surat, doa dan hadist
3. Pengembangan komunikasi secara lisan
4. Pengenalan lambang bilangan
5. Pengenalan teknologi sederhana
6. Pengembangan motorik halus
7. Pengembangan materi audio
8. Pengembangan bahasa ekspresif
9. Pengembangan kegiatan seni
10. Pengembangan bahasa ekspresif
11. Klasifikasi benda berdasarkan ori-ori tertentu
12. Pengembangan sikap kreatif
13. Pembiasaan kegiatan ibadah
14. pengenalan huruf hijayah
15. pengembangan seni suara
16. Pembiasaan sikap mandiri

RENCANA KEGIATAN

Senin:

1. Mengenal angka dengan menghitung jumlah roda mobil
2. Mewarnai gambar mobil
3. Bermain peran sebagai sopir dan penumpang
4. Melipat bentuk mobil

Selasa :

1. Mengenal bentuk angka 11
2. Bermain lego
3. Bermain finger painting gambar mobil
4. Praktik mengiris buah

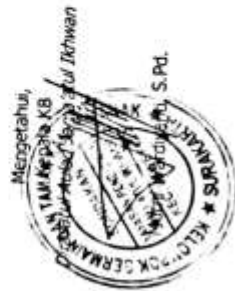
Rabu :

1. Mengenal bentuk huruf "y"
2. Mengelompokkan transportasi berdasarkan warna yang sama
3. Mengecap pola bentuk sayur
4. Praktek memotong sayur

Kamis :

1. Praktek gerakan dan bacaan shalat
2. Mengenal huruf hijayah "qa"
3. Mengecap gambar mobil polisi

	<p>Jumat :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Olahraga lomba menyusun gelas plastic jadi menara2. Menempel puzzle gambar mobil3. Bernyanyi lagu "transportasi"
--	---



Surakarta, 7 Desember 2023

Peneliti
Hafidzah Putri N.K
Hafidzah Putri N.K

Lampiran 6

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KB Dirasatul Aulad Jama'atul Ikhwan

Tahun Ajaran 2022/2023

Siklus I

Tema / Sub Tema : Aku Cinta Pekerjaan/Pekerjaan dicatat Waktu : 08.00 – 10.30
 Model Pembelajaran : Metode *role playing* (Bermain Peran) Hari / Tanggal : Jumat, 4 November 2023
 Kompetensi Dasar: NAM 3.1/4.1 ; FM 2.1 ; FM 3.3/4.3 ; KOG 3.6/4.6; BHS 3.11/4.1.1; SOSEM 3.14/4.1.4; SOSEM 2.8; SENI 3.15/4.15

Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Alat dan bahan	Rencanapenilaian / indikator
Mengerakkan anggotatubuh	1. Kegiatan jasmani • Berbaris	Sound Sistem, guru	FM 3.3 / 4.3 : Anak mampu mengerjakan anggotatubuhnya dengan baik.
Berdoa pembiasaan, menghafal doa	2. Kegiatan pembukaan • Berdoa, Hafalan doa keluar rumah	Bukupanduandoa Guru	NAM 3.1 / 4.1 : Anak terbiasa berdoa sebelum berkegiatan
Melafalkan surat – surat pendek dalam Al Qur'an	3. Muraja'ah • Q.S. Al Ikhlas - Q.S An Nass – Q.SAI Kautsar	Juz Amma	NAM 3.1 / 4.1 : Anak terbiasa melafalkan surat pendek dalam al quran
Mengembangkan komunikasi Cerita tentang profesi dokter SOP pembiasaan	4. Kegiatan inti 1 • Tanya jawab tentang dokter	Guru, anak	BHS 3.11/4.1.1 : Anak mampu berkomunikasi secara lisan
Mengembangkan aspek NAM	5. Istirahat • Bermain • Makanbersama	Alat Bermah Makanan dan peralatan makan	SOSEM 2.9 : Anak mampu mengembangkan sikap berbagi dengan teman
SOP pembiasaan	6. Kegiatan inti 2 • Bermain peran sebagai dokter	Guru, anak	SOSEM 3.14/4.1.4: Anak mampu mengenal minat diri
	7. Kegiatan penutup	Guru dan Anak Bukupanduandoa	SOSEM 2.8 : Anak terbiasa berperilaku mandiri NAM 1.2 : Anak terbiasa menghargai orang lain

	<ul style="list-style-type: none">• Evaluasi Kegiatan Harian• Berdamping		NAM 3.1 / 4.1 : Anak terbiasa berdiskusi-sudahi berkegiatan
--	---	--	---

Mengetahui,
Kepala KB
Drsatul Auliad Jaisatul Ikhsan



Murni Warhyanti, S.Pd.

Surakarta, 3 November 2023

Peneliti
[Signature]
Halidzah Putri N.K

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KB Dirasatul Aulad Jama'atul Ikhwan

Tahun Ajaran 2022/2023


Siklus II

Tema / Sub Tema : Aku Cinta Pekerjaanku / Pekerjaan di darat
 Waktu : 08.00 – 10.30
 Model Pembelajaran : Metode *role playing* (Bermain Peran)
 Hari / Tanggal : Rabu, 30 November 2023
 Kompetensi Dasar : NAM 3.1/4.1 ; FM 2.1 ; FM 3.3/4.3 ;KOG 3.6/4.6;BHS 3.11/4.11;SOSEM 3.14/4.14; SOSEM 2.8; SENI 3.15/4.15

Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Alat dan bahan	Rencana penialain / indikator
Mengerakkan anggotatubuh Berdoapembiasaan, menghafalboa	1. Kegiatan jasmani • Berbaris 2. Kegiatan pembukaan • Berdoa, Hafalan doa keluar rumah 3. Muraja'ah • Q.S. Al Ikhlas - Q.S An Nass – Q.S Al Kautsar	Sound Sistem, guru Bukupanduandoa Guru Juz Amma	FM 3.3 / 4.3 : Anak mampumenggerakkananggota tubuhnya dengan baik NAM 3.1 / 4.1 : Anak terbiasa berdoasebelumberkegiatan NAM 3.1 / 4.1 : Anak terbiasa melafalkan surat pendek dalam al quran
Mengembangkan komunikasi Cerita tentang profesi SOP pembiasaan	4. Kegiatan inti 1 • Tanya jawab tentang pedagang 5. Istirahat • Bermain • Makanbersama	Guru, anak Alat Bermain Makanan dan peralatan makan Guru, anak	BHS 3.11/4.11 : Anak mampu berkomunikasi secara lisan SOSEM 2.9 : Anak mampu mengembangkan sikap berbagi dengan teman SOSEM 3.14/4.14: Anakmampumengenalminatdiri SOSEM 2.8 : Anakterbiasaberperilakumandiri
Mengembangkan aspek NAM SOP pembiasaan	6. Kegiatan inti 2 • Bermain peran sebagai penjual dan pembeli	Guru, anak	SOSEM 3.14/4.14: Anakmampumengenalminatdiri SOSEM 2.8 : Anakterbiasaberperilakumandiri

	<p>7. Kegiatan penutup</p> <ul style="list-style-type: none">• Evaluasi kegiatan harian• Berdoa pulang	<p>Guru dan Anak Bukupanduanda</p>	<p>NAM 1.2 : Anak terbiasa menghargai orang lain NAM 3.1 / 4.1 :Anak terbiasa berdoa sesudah berkegiatan</p>
--	---	--	--

Mengetahui,
Kepala KB
Dirasatul Aulad, *Atul Ichwan*



Murni Widyanti, S.Pd.

Surakarta, 29 November 2023
Peneliti
Putri N.K
Halidza Putri N.K

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KB Dirasatul Ulaad Jama'atul Ikhwan

Tahun Ajaran 2022/2023

Siklus III

Tema / Sub Tema : Aku Cinta Pekerjaanku / Pekerjaan di darat
 Model Pembelajaran : Metode *role playing* (Bermain Peran)
 Kompetensi Dasar : NAM 3.1/4.1 ; FM 3.3/4.3 ; KOG 3.6/4.6; BHS 3.11/4.11; SOSEM 3.14/4.14; SOSEM 2.8; SENI 3.15/4.15

Waktu : 08.00 – 10.30
 Hari / Tanggal : Kamis, 8 Desember 2023

Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Alat dan bahan	Rencana penilaian / indikator
Mengerakkan otot tubuh Berdasarkan kebiasaan, menghafal doa	1. Kegiatan jasmani • Berbaris 2. Kegiatan pembukaan • Berdoa, Hafalan doa keluar rumah	Sound Sistem, guru Buku panduan doa Guru	FM 3.3 / 4.3 : Anak mampu menggerakkan anggota tubuhnya dengan baik NAM 3.1 / 4.1 : Anak terbiasa berdoa sebelum berkegiatan
Melafalkan surat – surat pendek dalam Al Qur'an	3. Murajaah • Q.S. Al Ikhlas - Q.S An Naa's - Q.S Al Kautsar	Juz Amma	NAM 3.1 / 4.1 : Anak terbiasa melafalkan surat pendek dalam Al Qur'an
Mengembangkan komunikasi Cerita tentang profesi SOP pembiasaan	4. Kegiatan inti 1 • Tanya jawab tentang pedagang 5. Istirahat • Bermain • Makan bersama	Guru, anak Alat Bermain Makanan dan peralatan makan	BHS 3.11/4.11 : Anak mampu berkomunikasi secara lisan SOSEM 2.9 : Anak mampu mengembangkan sikap berbagi dengan teman
Mengembangkan aspek NAM SOP pembiasaan	6. Kegiatan inti 2 • Bermain peran sebagai penjual dan pembeli	Guru, anak	SOSEM 3.14/4.14: Anak mampu mengenali hatidiri SOSEM 2.8 : Anak terbiasa berperilaku mandiri

	<p>7. Kegiatan penutup</p> <ul style="list-style-type: none">• Evaluasi kegiatan harian• Berdoapulang	Guru dan Anak Bukupanduandoo	NAM 1.2 : Anak terbiasa menghargai orang lain NAM 3.1 / 4.1 :Anak terbiasa berdoas& sudah berkegiatan
--	--	---------------------------------	--

Mengetahui,
Kepala KB
Dirasatul Aulad Jami'atul Ikhwan
Murni Wardiyanti, S.Pd.



Surakarta, 7 Desember 2023
Peneliti
Hafidzen Putri N.K
Hafidzen Putri N.K

Lampiran 7

Lembar Nilai Presentase Kemampuan Anak

Kondisi Pratindakan

No	Nama	Indikator				Skor	Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB		
1.	Azura	✓				1	Tidak Tuntas
2.	Nesya	✓				1	Tidak Tuntas
3.	Sibil			✓		3	Tuntas
4.	Nazella			✓		3	Tuntas
5.	Alexa	✓				1	Tidak Tuntas
6.	Nida	✓				1	Tidak Tuntas
7.	Aleya	✓				1	Tidak Tuntas
8.	Khalwa	✓				1	Tidak Tuntas
9.	Ara			✓		3	Tuntas
10.	Hafid	✓				1	Tidak Tuntas
11.	Rasha		✓			2	Tidak Tuntas
12.	Ammar		✓			2	Tidak Tuntas
13.	Kichiro		✓			2	Tidak Tuntas
14.	Zaki	✓				1	Tidak Tuntas
15.	Zain	✓				1	Tidak Tuntas
Jumlah		9	3	3	0	24	

$BB : \frac{9}{15} \times 100\% = 60\%$	$BSH : \frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$
$MB : \frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$	$BSB : \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$
Kesimpulan : Total = BSH+BSB = 20% + 0% = 20%	

Data Hasil Siklus I

No	Nama	Indikator				Skor	Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB		
1.	Azura	✓				1	Tidak Tuntas
2.	Nesya	✓				1	Tidak Tuntas
3.	Sibil			✓		3	Tuntas
4.	Nazella			✓		3	Tuntas
5.	Alexa	✓				1	Tidak Tuntas
6.	Nida		✓			2	Tidak Tuntas
7.	Aleya		✓			2	Tidak Tuntas
8.	Khalwa	✓				1	Tidak Tuntas
9.	Ara			✓		3	Tuntas
10.	Hafid		✓			2	Tidak Tuntas
11.	Rasha			✓		3	Tuntas
12.	Ammar			✓		3	Tuntas
13.	Kichiro			✓		3	Tuntas
14.	Zaki	✓				1	Tidak Tuntas
15.	Zain	✓				1	Tidak Tuntas
Jumlah		6	3	6	0	30	

$BB : \frac{6}{15} \times 100\% = 40\%$	$BSh : \frac{6}{15} \times 100\% = 40\%$
$MB : \frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$	$BSB : \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$
Kesimpulan : Total = BSH+BSB = 40% + 0% = 40%	

Data Hasil Siklus II

No	Nama	Indikator				Skor	Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB		
1.	Azura		✓			2	Tidak Tuntas
2.	Nesya	✓				1	Tidak Tuntas
3.	Sibil				✓	4	Tuntas
4.	Nazella				✓	4	Tuntas
5.	Alexa	✓				1	Tidak Tuntas
6.	Nida			✓		3	Tuntas
7.	Aleya			✓		3	Tuntas
8.	Khalwa	✓				1	Tidak Tuntas
9.	Ara				✓	4	Tuntas
10.	Hafid			✓		3	Tuntas
11.	Rasha			✓		3	Tuntas
12.	Ammar			✓		3	Tuntas
13.	Kichiro			✓		3	Tuntas
14.	Zaki		✓			2	Tidak Tuntas
15.	Zain		✓			2	Tidak Tuntas
Jumlah		3	3	6	3	39	

$BB : \frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$	$BSH : \frac{6}{15} \times 100\% = 40\%$
$MB : \frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$	$BSB : \frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$
Kesimpulan : Total = BSH+BSB = 40% + 20% = 60%	

Data Hasil Siklus III

No	Nama	Indikator				Skor	Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB		
1.	Azura			✓		3	Tuntas
2.	Nesya		✓			2	Tidak Tuntas
3.	Sibil				✓	4	Tuntas
4.	Nazella				✓	4	Tuntas
5.	Alexa		✓			2	Tidak Tuntas
6.	Nida				✓	4	Tuntas
7.	Aleya				✓	4	Tuntas
8.	Khalwa		✓			2	Tidak Tuntas
9.	Ara				✓	4	Tuntas
10.	Hafid				✓	4	Tuntas
11.	Rasha				✓	4	Tuntas
12.	Ammar				✓	4	Tuntas
13.	Kichiro				✓	4	Tuntas
14.	Zaki			✓		3	Tuntas
15.	Zain			✓		3	Tuntas
Jumlah		0	3	3	9	51	

$BB : \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$	$BSH : \frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$
$MB : \frac{3}{15} \times 100\% = 20\%$	$BSB : \frac{9}{15} \times 100\% = 60\%$
Kesimpulan :	
Total = BSH+BSB	
= 20% + 60% = 80%	

Lampiran 8

Dokumentasi Penelitian



Gambar 2. Halaman Sekolah



Gambar 4. Berdo'a Bersama



Gambar 3. Ruang Kelas KB



Gambar 5. Berbaris Bersama

Dokumentasi Kegiatan Siklus I



Gambar 5. Anak sedang berlatih cara menyuntik



Gambar 5. Anak sedang berlatih cara menggunakan stetoskop

Dokumentasi Kegiatan Siklus II



Gambar 6. Bermain Peran Pedagang

Gambar 7. Bermain Peran Mengemudi Mobil

Dokumentasi Kegiatan Siklus III





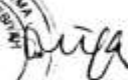
Gambar 6. Bermain Peran Pedagang



Gambar 6. Bermain Peran Pedagang

Lampiran 9

Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA FAKULTAS ILMU TARBIYAH Jalan Pandawa Pucangan Kartasura Sukoharjo, Telp: 0271 - 781516 Faksimile: 0271 - 782774 Website: www.uinsai.ac.id E-mail: info@uinsai.ac.id
Nomor	: B-4681 /Un.20/F.III.1/PP.00.9/8/2023
Lampiran	: -
Penhal	: Permohonan Izin Penelitian
Kepada Yth. Kepala Sekolah TK Jama'atul Ikhwan Di Tempat	
Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta memohon ijin atas:	
Nama	: Hafidzah Putri Nur Khalifah
NIM	: 193131090
Jurusan / Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Semester	: 9
Judul Skripsi	: Upaya Meningkatkan Percaya Din Melalui Metode Role Playing pada Anak Usia Dini di TK Jama'atul Ikhwan Surakarta Tahun Ajaran 2022-2023
Waktu Penelitian	: 9 Agustus 2023 - Selesai
Tempat	: TK Jama'atul Ikhwan Surakarta
Untuk mengadakan penelitian di Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka memenuhi penulisan skripsi untuk mendapatkan gelar sebagai sarjana.	
Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.	
Surakarta, 08 Agustus 2023 a.n. Dekan, Wakil Dekan I	
  Dr. H. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag. NIP. 19730715 199903 2 002	
Tembusan : Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta	

Lampiran 10

Surat Keterangan Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN JAMA'ATUL IKHWAN
KELOMPOK BERMAIN & TAMAN KANAK-KANAK
DIRASATUL AULAD JAMA'ATUL IKHWAN
SURAKARTA

Jl. Tirta Tejo No.17 Telp. (0271) 727576 Muthan RT001 RW010 Sondakan Laweyan Surakarta 57147
e-mail: da.jamasatul.ikhwan@ yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 321 /TK-DJI/B/XI/2022.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Murni Wardiyanti, S.Pd.**
Jabatan : Kepala KB dan TK Dirasatul Aulad Jama'atul Ikhwan Surakarta.
Alamat : Jl. Tirtotejo No. 17 RT. 001 RW. 010 Sondakan Laweyan
Surakarta

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : **Hafidzah Putri Nur Khalifah**
NIM : 193131090
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Telah melaksanakan penelitian di KB dan TK Dirasatul Aulad Jama'atul Ikhwan Surakarta dengan judul "Upaya Meningkatkan Percaya Diri dengan Metode *Role Playing* pada Anak Usia Dini di KB Jama'atul Ikhwan Surakarta Tahun Ajaran 2022-2023" pada bulan Nopember – Maret 2023.

Demikian Surat Keterangan kami buat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 17 Nopember 2022 M.

Kepala
KB & TK
Dirasatul Aulad Jama'atul Ikhwan
Surakarta



Murni Wardiyanti, S.Pd.