

PEMBELAJARAN DENGAN METODE *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI MAJU KE DEPAN
KELOMPOK A TK MUSLIMAT NU 39 WOTAN PANCENG GRESIK

SKRIPSI



Oleh:

Maria Ulfa

NIM. D08215007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

2019

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Maria Ulfa

Nim : D08215007

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Pembelajaran dengan metode *role playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri maju kedepan kelompok

Menyatakan bahwa skripsi ini keseluruhan adalah hasil dari penelitian/karya saya sendiri,kecuali pada bagian-bagian yang di rujuk oleh sumbernya.

Surabaya, 15 November 2019

Saya yang menyatakan



Maria Ulfa

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Maria Ulfa

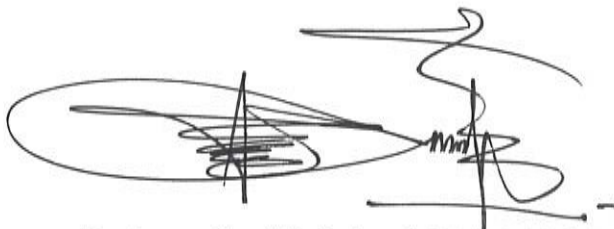
Nim : D08215007

Judul skripsi : **PEMBELAJARAN DENGAN METODE *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI MAJU
KEDEPAN KELOMPOK A TK MUSLIMAT NU 39 WOTAN
PANCENG GRESIK**

Ini telah di periksa dan di setujui untuk diujikan.

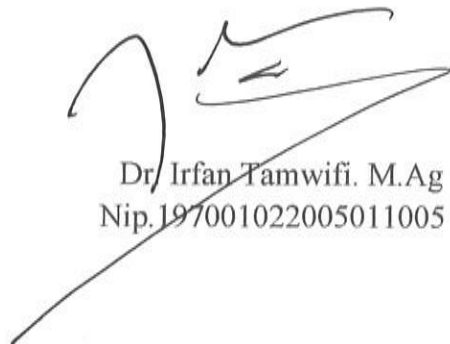
Surabaya, 15 November 2019

Pembimbing I



Dr. Imam Syafi'i. S.Ag., M.Pd., M.Pd. I
Nip. 197011202000031002

Pembimbing II



Dr. Irfan Tamwif. M.Ag
Nip. 197001022005011005

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Maria Ulfa yang telah di pertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 23 Desember 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitan Negeri Islam Sunan Ampel Surabaya



Dekan

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag. M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I
NIP. 197309102007011017

Penguji II

Ratna Pangastuti, M.Pd.I
NIP. 198111032015032003

Penguji III

Dr. Imam Syafi'I, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I
NIP. 197011202000031002

Penguji IV

Dr. Irfan Tamwifi. M.Ag
Nip.197001022005011005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Maria Ulfa
NIM : D08215007
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
E-mail address : ulfa96308@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri maju

Ke depan kelompok A TK Muslimat NU 39 Wotan Panceng Gresik

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Desember 2019

Penulis

Maria Ulfa

ABSTRAK

Maria Ulfa. 2019. *Pembelajaran Dengan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Maju Ke Depan Kelompok A TK Muslimat NU 39 Wotan Panceng Gresik*. Pembimbing Dr. Imam Syafi'i., M.Pd., M.Pd.I dan Dr. Irfan Tamwif M.Ag.

Kata Kunci : Meningkatkan Rasa Percaya Diri, Metode *Role Playing*

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya kekurangan dalam rasa percaya diri anak. Hal tersebut dikarenakan guru kurang maksimal dalam memilih metode pembelajaran yang baru, sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik dan monoton. Berangkat dari masalah tersebut, maka peneliti menggunakan metode *Role Playing* agar dapat meningkatkan rasa percaya diri anak untuk maju ke depan.

Fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri maju kedepan? dan, bagaimana peningkatan rasa percaya diri anak maju kedepan dengan menggunakan metode *role playing* kelompok A.

Metode dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & taggart. Penelitian ini terdapat beberapa siklus yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif prosentase. Sedangkan teknik pengumpulan data penelitian ini dengan observasi, dokumentasi, dan wawancara.

Hasil penelitian ini yaitu, (1) Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan rasa percaya diri, yang dilaksanakan peneliti dan guru yaitu memberikan suatu pembelajaran kepada anak-anak dengan memulai proses pembelajaran pada tema yang direncanakan sebelumnya, menjelaskan dan mencontohkan apa yang akan dilakukan oleh mereka. Metode *role playing* adalah metode yang tepat karena anak-anak dapat melakukan sambil bermain, sehingga mereka akan lebih antusias dan semangat dalam belajar, apalagi dalam meningkatkan rasa percaya diri mereka. Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, hal ini dapat dibuktikan pada perolehan nilai akhir sebanyak 80 yang termasuk kriteria sangat baik. (2) Terdapat adanya peningkatan pada setiap siklus, tahap pra siklus ada 4 siswa yang termasuk dalam kriteria (BB) 33,33 %, ada 4 siswa yang termasuk (MB) 33,33 %, dan 4 siswa yang termasuk kriteria (BSH) 33,33 %. Dari hasil tersebut, peneliti melakukan tindakan siklus I. pada hasil akhir tindakan siklus I menunjukkan 5 siswa yang masuk dalam kriteria (MB) 41,66%, 5 siswa masuk dalam kriteria (BSH) 41,66%, dan masih terdapat 2 siswa yang termasuk dalam kriteria (BB) 16,66%. Hasil akhir tindakan siklus II, terdapat 11 siswa yang termasuk dalam kriteria (BSH) 91,66%, dan terdapat 1 siswa yang termasuk kriteria (MB) 8,33.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	vi
PENGESAHAN TIM PENGUJI	vii
PERSETUJUAN PUBLIKASI	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional	10
F. Penelitian Terdahulu	10
 BAB II : KAJIAN PUSTAKA	 16
A. Pembelajaran	16
B. Metode <i>Role Playing</i>	19
C. Rasa Percaya Diri	24

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang wajib dilaksanakan semua anak Indonesia. Anak usia dini yaitu anak yang masih kecil berusia 0 bulan sampai 7 tahun, dimana masa pertumbuhan dan berkembang anak semakin pesat, sehingga diperlukan didikan dan rangsangan secara maksimal. Untuk memberikan rangsangan terhadap tumbuh kembang anak dapat di mulai dari keluarga, lingkungan di sekitar rumah, ataupun dalam pendidikan formal seperti Taman Kanak-kanak.

Menurut Tarsis Tasmudji syarat utama supaya anak-anak dapat mandiri dengan baik. Bahwa yang telah dilakukan itu benar dan baik. Tanpa adanya percaya diri, maka timbulah rasa keraguan dalam segala tindakan yang akan

² Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 6.

Percaya diri adalah orang yang dapat merasakan kepuasan dalam dirinya.⁴ Percaya diri juga sebuah modal dasar bagi seorang anak-anak dalam memenuhi berbagai kebutuhan mereka masing-masing. Dalam proses berikutnya anak-anak berhasil dalam sikap sosial emosionalnya dan semakin mampu untuk mengurangi ketergantungan mereka pada orang lain, dan kebutuhan lainnya. Perilaku sosial emosional merupakan sikap anak dalam mengelolah emosi yang ada pada diri sendiri dan dengan orang lain, yang bersamaan dengan hati, kepedulian antara teman sebaya dan lingkungan sekitar. Sehingga mereka mudah dalam berinteraksi dengan baik.

Early Age Children are those 0-6 years old who are experiencing important periods in their development usually called golden age. For that reason, during golden age appropriate stimulus is required to help the entire aspect development of child ability optimally, (Usia Awal Anak-anak adalah 0-6 tahun yang sedang mengalami masa-masa penting dalam perkembangannya mereka

⁴ Gael Lindenfield, *Mendidik Anak Agar Percaya Diri* (Jakarta: Arcan 1994), 03.

Kemampuan yang dikembangkan di Taman Kanak-kanak yaitu kemampuan intelektual, sosial emosional terutama rasa percaya diri, bahasa, seni dan fisik motorik. Dari berbagai kemampuan tersebut yang dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Bermain peran merupakan suatu kegiatan mengeksplorasi hubungan antara manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah, dan juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak.⁶

⁵ Usep Kustiawan, *Journal Mading Show for Early A ge Child*, diakses pada tgl 9 Oktober 2017, 08:56

⁶ Desti Pujiarti, Peningkatan Kemampuan Ketrampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol 7. Edisi 2. 237. November 2013.

Bermain adalah kegiatan yang sangat menarik dan tidak membuat anak-anak mudah bosan serta dapat membuat mereka senang. Bermain sambil belajar adalah kegiatan yang memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk anak-anak, supaya anak-anak dapat lebih senang dan bersemangat. Apalagi dalam meningkatkan rasa percaya diri anak, melalui bermain anak lebih bersemangat dan tidak mudah bosan ketika pembelajaran yang di berikan oleh guru. Menurut Piaget bahwa permainan adalah sebuah alat dan media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan dapat di gunakan anak untuk menampilkan kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.

Adapun menurut Vygotsky sebuah permainan merupakan suatu peraturan yang sangat bagus untuk perkembangan kognitif anak dapat tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan imajinasi suatu permainan, sebagaimana ketika anak menirukan permainan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang akan dimainkan atau yang akan diperankannya, misalnya berperan sebagai ibu guru atau bapak guru, siswa, dokter, dan lainnya.

Dalam melaksanakan proses suatu pembelajaran semua guru pasti sudah merancang apa saja yang akan di laukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Begitu pun dengan strategi atau sebuah metode yang akan di ambil, agar pembelajaran bisa maksimal tetapi ada juga yang mengabaikan itu. Namun seorang guru harus tetap memilih penggunaan metode yang tepat dan benar,

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi awal terhadap anak-anak yang ada di TK Muslimat NU. Khususnya pada kelas kelompok A, pada umumnya anak-anak mudah bosan terhadap pembelajaran yang tidak bervariasi atau monoton, proses pembelajaran yang dilakukan terhadap Guru kelas sudah baik tetapi masih ada yang kurang. Sehingga anak bias merasa bosan dalam belajar apalagi dalam mengembangkan rasa percaya diri yang seharusnya memerlukan media atau metode pembelajaran baru yang mendukung dalam peningkatan rasa percaya diri anak, Kebanyakan anak-anak masih belum berani atau masih malu-malu, apalagi dalam hal maju kedepan kelas dan dalam berinteraksi.

⁷ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 172.

[illegible]

inisiatif mereka sendiri. Guru menjawab akan pertanyaan yang diberikan, setiap anak memiliki karakter tersendiri dan juga anak yang masih belum berani tampil maju kedepan merupakan anak yang pemalu atau pendiam hanya saja tidak sering berinteraksi sama teman-temannya yang lain dan yang sudah berani tampil maju kedepan itu dasarnya anak sudah aktif dari masuk sekolah.

Hanya ada beberapa yang sudah berani maju kedepan dan berinteraksi dan yang lainnya masih belum bisa atau belum berani dan malu-malu. Terdapat 5 anak yang sudah berkembang baik dan ada 10 anak yang masih belum bisa berkembang dengan baik. Hal tersebut disebabkan oleh, media, metode atau pembelajaran yang kurang bervariasi atau kurang menarik anak-anak dalam belajar sehingga anak-anak mudah bosan di kelas. Apalagi dalam hal merangsang atau menumbuhkan rasa percaya diri anak yang masih kurang.

Untuk meningkatkan kemampuan rasa percaya diri anak, guru mencoba menggunakan strategi pembelajaran melalui metode *role playing* (bermain peran). Hal ini, dapat menarik semangat dan minat anak dalam belajar dan menumbuhkan rasa percaya diri yang ada pada diri anak-anak. Pada setiap bermain peran anak akan belajar untuk mengespresikan dan menumbuhkan rasa percaya diri nya di depan guru dan teman-teman sebaya bahkan di lingkungan sekitar nantinya. Melalui metode pembelajaran bermain peran, anak-anak diberi pelatihan untuk mengungkapkan ide, keinginan dan harapan masing-masing se suai dengan batas cerita peran yang dilakukan. Metode bermain peran juga memberikan suasana

baru bagi anak didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan dalam suasana bermain tanpa terbebani oleh tugas perkembangannya.⁹

C. Tujuan Penelitian

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri anak maju ke depan kelompok A TK Muslimat NU Wotan Panceng Gresik ?
2. Bagaimana peningkatan rasa percaya diri anak maju ke depan dengan menggunakan metode *role playing* kelompok A TK Muslimat NU Wotan Panceng Gresik ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri anak maju ke depan kelompok A TK Muslimat NU Wotan Panceng Gresik.
2. Untuk mengetahui peningkatan rasa percaya diri anak maju ke depan dengan menggunakan metode *role playing* kelompok A TK Muslimat NU Wotan Panceng Gresik.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Penelitian ini berharap memiliki manfaat dalam pertumbuhan dan perkembangan pembelajaran anak-anak tentang rasa percaya diri.
 - b. Untuk dasar penelitian selanjutnya.

- c. Menambah wawasan dan mengembangkan ilmu yang berkaitan tentang percaya diri anak.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Peserta didik

Peserta didik lebih mudah dan tertarik untuk meningkatkan kemampuan rasa percaya diri melalui metode *role playing*.

b. Untuk Para Guru

Guru bias memilih penelitian ini, sebagai informasi dalam pembelajaran sosial emosional anak dalam membangun rasa kepercayaan diri anak melalui metode *role playing*. Selain itu, dapat menjadi pertimbangan guru dalam mengajar dan menggunakan metode yang akan di gunakan dalam melaksanakan pembelajaran.

c. Untuk Sekolah

Sekolah dapat memiliki gambaran dan data tentang peningkatan kualitas peserta didik nya dalam metode *role playing* dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, khususnya peserta didik usia 4-5 tahun di TK A Muslimat NU Wotan Panceng Gresik.

d. Untuk Peneliti Selanjutnya

Sebagai sumber informasi pengelolaan dalam meningkatkan rasa percaya diri anak.

F. Penelitian Terdahulu

2. Metode *role playing*

Metode *role playing* merupakan suatu metode pembelajaran dengan anak melakukan kegiatan bermain peran yang dilakukan untuk menunjukkan sosial nya anak untuk bekerjasama, berimajinasi dan menumbuhkan rasa percaya diri mereka.

Anak berusia 4-5 tahun merupakan anak-anak yang sedang menempuh suatu pendidikan di kelompok A TK Muslimat NU.

Penelitian terdahulu ini, merupakan suatu penelitian yang akan menjadi acuan oleh peneliti selanjutnya untuk penulisan yang telah di dapat pada penelitiannya. Sehingga peneliti dapat memberbanyak sumber dan teori yang ada pada penelitian terdahulu yang akan digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, peneliti selanjutnya dapat membedakan atau menemukan kesamaan judul, metode yang digunakan dalam penulisan penelitian, sebagai referensi dalam memberbanyak sumber yang diperoleh pada penelitian penulis.

Okki Ristya Mutasi Ningsih, Meningkatkan Percaya Diri Melalui Metode *Show And Tell* pada Anak Kelompok A TK Marsudi Putra, Yogyakarta, September 2014. Berdasarkan dalam penelitian, perkembangan sosial emosional terutama rasa percaya diri anak masih kurang maksimal dan untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak secara maksimal, peneliti terdahulu menggunakan metode *show and tell*, dimana anak akan disuruh maju kedepan dan bercerita didepan teman-temannya. Metode ini, sangat baik untuk di pilih guru dalam proses pembelajaran terutama menumbuhkan rasa percaya diri anak, serta dapat mengetahui setiap perasaan, keinginan dan kemampuan siswa. Ketika anak-anak melakukan *show and tell* akan menjadi fokus perhatian teman-temannya, maka akan menumbuhkan rasa percaya diri anak. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode *show and tell* dapat meningkatkan percaya diri anak.¹⁰

¹⁰ Okki Ristya Mutasi Ningsih.” Meningkatkan Percaya Diri Melalui *Show And Tell* Pada Kelompok A”. *Sekripsi* (Yogyakarta:Universitas Negeri Yogyakarta,2014), 5.

Pangghih Margo Santosa, Peningkatan Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran, Karangsari 2018. Berdasarkan penelitiannya, untuk perkembangan percaya diri siswa SD Negeri 1 karangsari, percaya diri mereka masih rendah. Karena di dasari dengan masih banyak siswa di dalam kelas yang malu-malu untuk menyampaikan ide dan gagasan mereka. Maka peneliti menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan percaya diri anak. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan percaya diri anak dengan ditandai dengan tidak bergantung pada yang lain, berani bertindak, optimis, tidak menyalahkan orang lain dan dapat bertanggung jawab.¹²

¹² Panggih Margo Santosa, Peningkatan Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 7. Edisi 38. Mei 2018.

Tabel 1.1

Mapping Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
1.	Okki Ristya Mutasi Ningsih	Meningkatkan Percaya Diri Melalui Metode <i>Show And Tell</i> pada Anak Kelompok A TK Marsudi Putra	Penelitian Tindakan Kelas	Metode ini,sangat baik untuk di pilih guru dalam proses pembelajaran terutama menumbuhkan rasa percaya diri anak, serta dapat mengetahui setiap kemampuan, perasaan, dan keinginan anak. Ketika anak-anak melakukan show and tell akan menjadi fokus perhatian teman-temannya, maka akan menumbuhkan rasa percaya diri anak.Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan metode <i>show and tell</i> dapat meningkatkan percaya diri anak.
2	Sundari	Peningkatan Percaya Rasa Percaya Diri	Penelitian Tindakan	peneliti menggunakan metode bermain peran

		Melalui Bermain Peran pada Anak Kelompok B TK Pertiwi 03	Kelas	untuk meningkatkan rasa percaya diri anak-anak dan hasil penelitian menjelaskan adanya peningkatan dalam rasa percaya diri anak-anak kelompok B. Penelitian ini membuktikan bahwa melalui bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, sehingga guru sebaiknya memberikan stimulus atau rasangan pada anak.
3	Panggih Margo Santosa	Peningkatan Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran	Penelitian Tindakan Kelas	Maka peneliti menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan percaya diri anak. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan percaya diri anak dengan ditandai dengan tidak bergantung pada yang

“pembelajaran” (merencanakan kegiatan-kegiatan yang orientasinya kepada anak-anak agar terjadi belajar dalam dirinya).¹⁵

Pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh dua pihak guru sebagai pendidikan, sedangkan belajar dilakukan oleh pihak anak-anak. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas anak-anak yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak-anak, serta dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan baru sebagai dalam meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.¹⁶

2. Komponen Pembelajaran

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai sesuatu sistem, karena pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan anak-anak. Proses pembelajaran juga merupakan sebuah rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen yang satu dan yang lain.¹⁷ Komponen-komponen pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah titik awal yang sangat penting dalam pembelajaran, sehingga baik maupun jenisnya perlu dipahami secara baik oleh setiap guru maupun setiap calon guru. Tujuan pembelajaran merupakan komponen utama yang harus dirumuskan oleh guru dalam pembelajaran, karena merupakan sasaran dari proses pembelajaran. Karena

¹⁵ Evelin Siregar & Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), 14.

¹⁶ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2010), 62.

¹⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2008), 59.

ketercapaian tergantung dari tujuan, karena tujuan adalah sebuah komponen yang pertama.¹⁸

1) Nilai Tujuan dalam pengajaran

Tujuan memiliki nilai sangat penting dalam sebuah pengajaran. Bahkan dapat dikatakan bahwa tujuan dalam pengajaran adalah faktor yang penting dalam suatu kegiatan dalam proses pembelajaran. Nilai-nilai tujuan dalam pengajaran di antaranya adalah sebagai berikut :¹⁹

- a) Tujuan pendidikan mengarahkan dan membimbing kegiatan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
- b) Tujuan pendidikan memberikan motivasi kepada guru dan anak-anak sehingga pengajaran berlangsung lebih cepat, efisien, dan lebih memberikan kemungkinan untuk berhasil.
- c) Tujuan pendidikan untuk memberikan panduan dan petunjuk bagi guru dalam merancang proses belajar mengajar dalam menentukan metode dan media mengajar atau menyediakan suasana belajar bagi anak-anak. Dengan metode dan media pembelajaran yang relevan, maka proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak.
- d) Tujuan pendidikan penting dijadikan sebagai dasar dalam penilaian hasil belajar, dalam arti pengajaran dinilai berhasil apabila anak-anak telah mencapai tujuan yang telah ditentukan.

¹⁸ Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan...*, 59.

¹⁹ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 80. Lihat juga Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), 113. Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2008), 90.

1. Pengertian Bermain Peran

Bermain peran sesuatu jenis permainan yang aktif, bisa dikatakan sebagai simbol dimana anak-anak akan memainkan permainan dari benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang mereka pilih. Anak-anak melakukan dengan tingkah laku yang nyata dan dapat dilihat biasanya muncul rasa percaya diri. Metode bermain peran merujuk pada sikap pribadi dan sikap sosial kependidikan. Sedangkan dilihat dari sikap sosial, metode ini memberi kesempatan kepada anak-anak untuk berkerjasama dalam mengerjakan tugas yang akan diselesaikan bersama.

²⁰ (<http://www.antara.co.id>).

Keterampilan dan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak-anak dapat dikembangkan melalui metode-metode pembelajaran yang akan dipilih oleh guru mereka. Metode pembelajaran banyak sekali yang bisa dipakai tetapi guru juga harus dapat memilih yang cocok untuk dalam mengembangkan ketrampilan dan potensi anak, seperti metode bermain peran, metode karyawisata, metode bercerita dan yang lainnya.²³

Dari beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi anak seperti metode bermain peran, bercakap-cakap, dan metode bercerita. Dari ketiga metode tersebut, metode bercakap-cakap dan metode bercerita lebih sering digunakan

²² Ibid.

²³ Nur Alim Amri, Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol 1. 107. 2017.

Dalam bermain peran, menonjolkan sisi pembelajaran yang dapat menyelesaikan masalah melalui peragaan, identifikasi masalah, pemeranan, serta diskusi. Sehingga dalam prosesnya, bermain peran memiliki keunggulan daripada metode yang lain di mana dalam proses pembelajaran ini memungkinkan anak-anak akan menciptakan imajinasi mereka, dan mengekspresikan emosional dengan situasi dalam kehidupan nyata maupun dalam sebuah cerita. Dalam bermain peran anak-anak dapat menampilkan respon dengan baik dan mampu memperagakan jenis-jenis emosi atau sebuah peran yang akan di perankan dalam mengkomunikasikan perasaan mereka.²⁵

Metode bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran. Misalnya, bermain jual beli sayur, bermain menolong anak jatuh, bermain menyayangi keluarga, dan lain-lain. Yang terpenting juga melalui bermain peran anak belajar cara bergaul yang baik melalui karakter tokoh baik, melibatkan komunikasi verbal dan interaksi nonverbal sehingga membantu perkembangan bahasa melalui proses memberi dan menerima pesan yang konsisten.²⁶

²⁶ Ibid.

3. Manfaat Bermain Peran

Manfaat bermain peran sebagai berikut:

- a) Bermain peran dapat membangun rasa percaya diri anak dan pengetahuan mereka sendiri maupun dengan orang lain. misalnya pengetahuan tentang sekolah yang dibangun anak melalui informasi yang berbicara atau berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa.

- #### 4. Tahapan *Role Playing* (Bermain Peran)

(*warming up*): Pendidikan memperkenalkan anak-anak kepada masalah yang mereka harus ketahui sebagai sesuatu hal yang penting bagi semua orang dan memecahkan permasalahan tersebut. Hal ini adalah menggunakan permasalahan dengan jelas dan sederhana. Permainan (*partisipan*): Guru dan anak-anak memainkan permainan yang akan dimainkan oleh mereka.

- [illegible]

yang baik.²⁹ Rasa percaya diri adalah suatu keyakinan terhadap kemampuan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan dan masalah.

Percaya diri merupakan sikap yang bisa kita pelajari dan dapat mengontrol emosinya. Secara baik melalui pembelajaran bermain peran dan untuk meyakinkan anak-anak, bahwa mereka dapat mengontrol perasaan positif mereka sendiri.

2. Ciri-ciri Percaya Diri

Menurut Yoder and Proctor mengatakan bahwa seseorang yang memiliki rasa percaya diri, memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- (1) Aktif tetapi tidak berlebihan
- (2) Tidak mudah terpengaruh
- (3) Mudah berinteraksi/bergaul
- (4) Berpikir positif dan bertanggungjawab
- (5) Tidak mudah putus asa
- (6) Mudah bekerja sama
- (7) Mempunyai jiwa pemimpin.

Adapun ciri-ciri perilaku yang mencerminkan rasa percaya diri antara lain:³⁰

- (1) Yakin kepada diri sendiri
- (2) Tidak bergantung pada orang lain
- (3) Tidak memiliki keraguan
- (4) Merasa dirinya berharga
- (5) Tidak memiliki sifat sombong

²⁹ Lie, A. *Menjadi Orang Tua Bijak 101 Cara Menumbuhkan Percaya Diri Anak* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo), 2003. 53.

³⁰ Ibid. 4

(6) Memiliki keberanian untuk bertindak.

3. Macam-macam Percaya Diri

Adapun macam-macam dari percaya diri adalah:

a. Percaya diri lahir

percaya diri lahir merupakan suatu hal yang memungkinkan seseorang atau individu untuk tampil dan berperilaku dengan cara mereka untuk menunjukkan kepada dunia luar bahwa seseorang yakin pada dirinya. Untuk memberi kesan percaya diri pada dunia luar, seseorang perlu mengembangkan pada tiga bidang ketrampilan, yaitu :

1) Komunikasi

Dengan memiliki dasar yang baik anak-anak pada bidang ketrampilan komunikasi, misalnya:

- Untuk dapat mendengar setiap pembicaraan orang lain dengan baik, tenang, dan penuh perhatian.
- Mengetahui kapan dan bagaimana bergantian pokok pembicaraan.
- Berinteraksi dengan menggunakan bahasa yang baik dan jelas.
- Berbicara didepan tanpa rasa takut.

2) Ketegasan

Ketegasan yang juga perlu diajarkan kepada anak-anak, maka mereka jarang sekali berlaku aktif maupun pasif untuk mendapatkan keberhasilan dalam hidup dan hubungan sosialnya, rasa percaya diri akan bertambah karena mereka akan dapat:

1) Cinta diri

2) Pemahaman diri

- a. Mengetahui kelemahan dan keterbatasan mereka dan karena itu kecil kemungkinan mereka membiarkan diri mengalami kegagalan berulang kali.
- b. Terbuka untuk menerima umpan balik dari orang lain dan tidak selalu melonjak untuk membela diri begitu dikritik orang.

[illegible]

3) Berpikir positif

Orang yang memiliki rasa percaya diri dapat menjadikan teman yang menyenangkan, salah satu sebabnya adalah karena mereka bisa melihat kehidupan dari sisi yang cerah dan mereka mengharap serta mencari pengalaman dan hasil yang bagus. Dengan kekuatan batin yang penting ini anak-anak percaya bahwa mereka akan memecahkan permasalahan yang ada, anak juga bisa bekerja tanpa adanya bimbingan orang lain, meskipun ada bimbingan mereka juga dapat melakukannya karena untuk pertumbuhan dan perkembangan mereka sendiri dan anak-anak juga akan mengetahui pada akhirnya tujuan mereka akan tercapai.³⁴

Manusia yang memiliki rasa percaya diri dapat mengetahui tujuan hidupnya, ini disebabkan :

- Karena mereka memiliki pikiran yang positif untuk apa mereka melakukan tindakan.
- Tentu anak-anak mengetahui hasil yang sesuai dengan harapan mereka.

³³<http://ayyudud'sworld.com/2013/03/31/pemahaman-diri-konsep-diri-dan-potensi-diri.html>.
Diakses 24 November 2015.

[illegible]

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini, merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) suatu proses untuk mengetahui tentang sebuah masalah yang terdapat dalam kelas, sehingga peneliti dan guru membuat atau melakukan refleksi untuk memecahkan sebuah permasalahan tersebut. Dengan menggunakan cara untuk melaksanakan sebuah tindakan secara sistematis dalam situasi yang nyata, serta menganalisis di setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian ini, menggunakan penelitian tindakan kelas secara kolaboratif. Kolaboratif melibatkan semua orang untuk bertanggung jawab dari sebuah tindakan dalam pendidikan.³⁶ Kolaborasi antara guru dan peneliti sangat penting dalam menggali dan mengkaji permasalahan nyata yang dihadapi.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu anak-anak dan guru yang terlibat dalam melaksanakan pembelajaran. Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok A TK Muslimat NU Wotan Panceng Gresik terdiri dari 12 anak. Penelitian ini meneliti tentang rasa percaya diri anak-anak diantaranya berani maju kedepan dan berani berbicara atau bercerita.

³⁶ Samsu Somadayo, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta:Graha ilmu,2013), 29.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan belajar mengajar pada kelompok A dilaksanakan oleh Guru kelas. Selama proses belajar mengajar dilaksanakan, guru akan mengajar berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun. Peneliti melakukan pengamatan terhadap pembelajaran, peningkatan percaya diri anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

- Pelaksanaan belajar mengajar pada kelompok A dilaksanakan oleh Guru kelas. Selama proses belajar mengajar dilaksanakan, guru akan mengajar berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun. Peneliti melakukan pengamatan terhadap pembelajaran, peningkatan percaya diri anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan belajar mengajar pada kelompok A dilaksanakan oleh Guru kelas. Selama proses belajar mengajar dilaksanakan, guru akan mengajar berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun. Peneliti melakukan pengamatan terhadap pembelajaran, peningkatan percaya diri anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

b) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi kegiatan hari ini, disesuaikan dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dibuat. Guru menunjukkan benda terhadap anak-anak dan bernyanyi bersama.

- [illegible]

6. Selanjutnya anak-anak di beri hadiah sebagai bentuk penguatan setelah mereka melakukan bermain peran dalam suatu pembelajaran, observer melakukan dokumentasi

e) Kegiatan akhir

Guru mengajak anak untuk bernyanyi dan bertanya jawab tentang kegiatan yang dilaksanakan hari ini, berdoa sebelum pulang dan salam.

3) Observasi

Dilakukan selama proses belajar mengajar dengan panduan observasi yang sudah dibuat. Peneliti melaksanakan observasi atau pengamatan dalam semua proses tindakan sampai hasil dari tindakan dan juga hambatan yang ada pada tindakan.

4) Refleksi

Suatu proses untuk pengumpulan data dan menganalisis data yang sudah di dapat dari catatan pengamatan, untuk hasil pengamatan yang telah dilaksanakan baik kekurangan maupun baik kelebihan dalam ketercapaian pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran berlangsung. Refleksi dibuat oleh peneliti dan guru sebagai evaluasi untuk proses pembelajaran yang sudah dilakukan.

Evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas ini, untuk membahas suatu permasalahan yang ada pada proses pembelajaran dan terkait dengan pembelajaran, peneliti dan guru kelas

mendiskusikan untuk memecahkan dan mengatasi permasalahan yang ada, sehingga peneliti dan guru kelas menyusun rencana pada siklus selanjutnya.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH)

TK Muslimat NU

Kelompok/Usia : A/4-5 tahun

Semester/Minggu : II/1

Tema/Sub tema : Udara/Udara bersih

Hari/Tanggal : Sabtu/02 Maret 2019

KD : 1.1,1.2,2.1,2.2,2.6,2.12,3.2,4.2,3.4,4.4,3.12,4.12

Kegiatan inti : Bermain peran sebagai penjual balon dan mewarnai gambar balon.

Strategi Pembelajaran : Demonstrasi, langsung dan pemberian tugas.

Alokasi waktu : 07:45-10:00 WIB.

Kegiatan Pagi : Senam

Kegiatan Awal :

- Salam
- SOP Pembukaan
- Guru menjelaskan tentang kegiatan hari ini
- Bercakap-cakap
- Bernyanyi bersama.

- Guru menjelaskan tentang udara bersih
- Guru mencontohkan cara meniup balon dan bagaimana seorang penjual balon ketika berjualan
- Guru menyuruh anak-anak bermain peran sebagai penjual balon, setelah selesai anak-anak di beri tugas mewarnai gambar balon.

- Bernyanyi bersama
- Tanya jawab tentang kegiatan hari ini
- Doa sebelum pulang
- Salam.

Suatu cara yang di buat oleh peneliti untuk memperoleh data yang di butuhkan, maka metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi.

Observasi merupakan proses pengumpulan data dengan melakukan pengamatan di setiap proses berlangsungnya pembelajaran dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati. Pengamatan dalam penelitian ini, dilaksanakan para peneliti terhadap dilaksanakannya proses

belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan metode bermain peran, untuk menumbuhkan atau meningkatkan rasa percaya diri anak-anak.³⁸

2. Dokumentasi

Dokumentasi foto ini, dibuat untuk merekam data visual selama proses kegiatan belajar dan mempermudah peneliti dalam menganalisis situasi ruangan kelas, dan dapat dilaporkan atau di tunjukkan kepada semuanya. Dokumentasi dapat dipakai untuk sebuah penelitian yaitu untuk mengabadikan foto ketika proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan metode bermain peran.

3. Wawancara

Wawancara ini merupakan sebuah percakapan atau tanya jawab antara peneliti terhadap guru yang bertugas atau guru kelas, dalam menanyakan beberapa pertanyaan yang terkait dengan tujuan peneliti untuk menghasilkan data untuk memperkuat dalam penulisan penelitiannya.

E. Instrumen Penelitian

Sebuah alat yang dapat dipakai oleh guru/peneliti untuk mengambil data dan melihat hasil dari keberhasilan belajar mengajar yang berlangsung. Instrumen yang di buat untuk penelitian ini, yaitu lembar observasi, yang merupakan sebuah catatan tentang tumbuh kembang anak-anak yang telah mereka lakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Pengambilan data yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu di catat ketika proses belajar mengajar dimulai dengan menggunakan *check list*.

³⁸ Wina Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup 2011), 86.

Tabel 3.1Kisi-kisi instrumen *check list* Percaya diri Anak

Indikator	Keterangan	Instrumen
Inisiatif	- Anak melakukan <i>role playing</i> sendiri tanpa di suruh oleh guru. - Anak melakukan <i>role playing</i> di tunjuk oleh guru. - Anak tidak mau melakukan <i>role playing</i>.	<i>Check List</i>
Berani maju kedepan	- Anak berani maju kedepan untuk melakukan <i>role playing</i> sendiri tanpa bimbingan guru. - Anak berani maju kedepan melakukan <i>role playing</i> dengan bimbingan guru. - Anak tidak berani maju kedepan untuk melakukan <i>role playing</i>.	<i>Check List</i>
Berani berbicara didepan/bercerita	- Anak berani berbicara didepan/bercerita ketika <i>role playing</i> tanpa bimbingan guru. - Anak berani berbicara di depan/bercerita ketika melakukan <i>role playing</i> dengan bimbingan guru. - Anak tidak berani berbicara didepan/bercerita ketika melakukan <i>role playing</i>.	<i>Check List</i>

F. Indikator Penilaian

Indikator penilaian merupakan sebuah hasil nilai dari proses belajar mengajar berlangsung yang diberikan oleh guru/peneliti terhadap sebuah keberhasilan tidaknya anak-anak dalam belajar.

Tabel 3.3

Rubrik Penilaian *Perform* Rasa Percaya Diri Anak

Indikator	Keterangan	Nilai
Inisiatif	Anak melakukan <i>role playing</i> sendiri tanpa di suruh oleh guru.	3
	Anak melakukan <i>role playing</i> di tunjuk oleh guru.	2
	Anak tidak mau melakukan <i>role playing</i>.	1
Berani maju kedepan	Anak berani maju kedepan untuk melakukan <i>role playing</i> sendiri tanpa bimbingan guru.	3
	Anak berani maju kedepan untuk melakukan <i>role playing</i> sendiri dengan bimbingan guru.	2
	Anak tidak berani maju kedepan untuk melakukan <i>role playing</i>.	1
Berani berbicara didepan/bercerita	Anak berani maju kedepan untuk melakukan <i>role playing</i> sendiri tanpa bimbingan guru.	3
	Anak berani berbicara di depan/bercerita ketika melakukan <i>role playing</i> dengan bimbingan guru.	2
	Anak tidak berani berbicara didepan/bercerita ketika melakukan <i>role playing</i>.	1

Tabel 3.4

Rubrik penilaian aktivitas belajar anak

No.	Aktivitas Belajar Anak	1	2	3
A.	Pengetahuan yang di alami, di pelajari Anak			
1.	Melakukan pengamatan atau penyelidikan			
2.	Mendengarkan dengan aktif dan merespon (misal anak tersenyum ketika mendengar cerita lucu yang di sampaikan			
3.	Membaca, mewarnai dan menulis			
B.	Anak melakukan sesuatu untuk memahami materi pelajaran (membangun pemahaman)	1	2	3
1.	Berlatih (misal dengan mewarnai gambar yang ada di buku dan mencoba hal baru)			
2.	Berpikir kreatif (misal anak mencoba memecahkan sendiri dengan konsep yang bervariasi atau berbeda)			
3.	Berpikir kritis (anak menanyakan sesuatu dan mengomentari hal yang berbeda atau ada kejanggalan)			
C.	Anak mengkomunikasikan hasil pemikirannya	1	2	3
1.	Mengemukakan pendapat			
2.	Menceritakan atau menjelaskan (ketika bermain peran)			
3.	Memperlihatkan hasil karyanya			

Keterangan :

1/BB : Anak Belum Berkembang

2/MB : Anak Mulai Berkembangan

3/BSH : Anak Berkembang Sesuai Harapan

Table 3.5

Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Guru Mengajar

No.	Aspek yang di Amati	0	1	2
A	Pendahuluan			
1	Persiapan sarana pembelajaran			
	Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran			
	Menghubungkan dengan pelajaran yang lalu			
	Menghubungkan materi dengan lingkungan sehari - hari			
	Memotivasi siswa			
B	Kegiatan Inti			
	Menguasai materi pelajaran dengan baik			
	Kesesuaian materi yang dibahas dengan indikator			
	Berperan sebagai fasilitator			
	Mengajukan pertanyaan pada siswa			
	Memberi waktu tunggu pada siswa untuk menjawab pertanyaan			
	Memberi kesempatan siswa untuk bertanya			
	Menguasai alat dan bahan peraga			
	Memberikan bimbingan pada kegiatan proses pembelajaran			
	Memberi contoh konkrit dalam kejadian yang ada dalam kehidupan, sesuai dengan yang diperagakan			
C	Kegiatan Penutup			
	Mengadakan evaluasi			
	Membimbing siswa menyimpulkan materi			
	Mengaitkan materi dengan pelajaran yang akan datang			

Keterangan

0 = tidak dilakukan Guru

1 = dilakukan tapi kurang

2 = dilakukan dengan sempurna

G. Teknik Analisis Data

Proses pengolahan data yang telah dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mendapatkan informasi yang tepat dan sama fungsinya untuk mendapatkan data yang bermakna dan yang jelas akan sesuai dengan tujuan penelitiannya. Dalam penelitian tindakan kelas ada dua jenis data yang dapat diperoleh peneliti,³⁹ yaitu:

1) Data kualitatif

Data yang terbentuk dari suatu kalimat yang menggambarkan terhadap sesuatu pemahaman, pengamatan/perilaku anak-anak terhadap pembelajaran dan dapat di analisis secara kualitatif.

2) Data Kuantitatif

Suatu informasi data yang dianalisis dengan menggunakan angka atau statistik deskriptif. Penelitian yang akan dilaksanakan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif, karena peneliti ingin mencoba menggambarkan situasi yang sebenarnya.

Adapun rumus analisis yang digunakan adalah sebagai berikut;

a. Penilaian Rata-rata

Setelah selesai menghitung nilai hasil belajar, peneliti lanjut menghitung kedalaman nilai rata-rata. Untuk mendapatkan hasil nilai rata-rata dapat menggunakan rumus⁴⁰.

³⁹ Suharsimi Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 131-132.

⁴⁰ Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 299.

meningkat. Setelah menghitung ketuntasan belajar dapat dikategorikan pada tabel yang sama dengan nilai hasil anak didik. untuk menghitung presentase ketuntasan belajar anak didik menggunakan rumus⁴¹.

$$P = \frac{\sum \text{Siswa tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$$

Keterangan: P=Presentase Ketuntasan Belajar.

H. Indikator Kinerja

Sebuah tingkat ketercapaian dalam kegiatan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki proses belajar mengajar di kelas⁴².

Tingkat keberhasilan meningkatnya rasa percaya diri anak maju kedepan kelompok A dapat dilihat indikator sebagai berikut:

- a) Nilai rata-rata yang di dapat siswa Kelompok A TK Muslimat NU 39 Wotan Panceng Gresik mencapai 70 atau lebih, artinya siswa sudah meningkat rasa percaya diri maju kedepan dengan menggunakan metode bermain peran.

Tabel 3.6

Kriteria Nilai Rata-rata Siswa

Penilaian	Nilai	Kriteria
76-100	BSB	Berkembangan Sangat Baik
51-75	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26-50	MB	Mulai Berkembang
0-25	BB	Belum Berkembang

⁴¹Ibid., 103.

⁴²Kunandar, *Langkah Muda Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2008) 127.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

TKM NU 39 Tarbiyatus Shibyan Wotan terletak kurang lebih 50 km dari Gresik, berdiri pada tanggal 02 oktober 1980 atas prakarsa pengurus fatayat Ranting Wotan Panceng, TK tersebut dikelola oleh pengurus Fatayat NU dan Muslimat NU Ranting wotan, sedang poses belajar mengajaranya bertempat di gedung Tarbiyatus Shibyan.

Beberapa tahun kemudian reformasi kepala TKM NU 39 kemudian Ibu Mahzumi dari pantenan dan ibu nanik mahmudah dari gresik juga mengundurkan diri tidak mengajar lagi di TKM NU 39 Tarbiyatus Shibyan Wotan Panceng tersebut, maka pada tanggal 29 November 2009 pengelola TKM NU 39 Tarbiyatus Shibyan Wotan Panceng diserahkan kepada Yayasan Tarbiyatus shibyan Wotan Panceng sejak saat itu Yayasan menetapkan Ibu Lilik otafiyah S.Pd dari Wotan sebagai pimpinan TKM NU 39 Tarbiyatus Shibyan Wotan Panceng , beliau menjabat sebagai kepala TKM NU 39 Tarbiyatus Shibyan Wotan Panceng tahun 2013 sampai sekarang.

Pada permulanaan yayasan Tarbiyatus Shibyan mengelolah TKM NU 39 Tarbiyatus Shibyan Wotan Panceng, kegiatan belajar mengajar berpindah-pindah tempat, dari gedung MI pada tahun 1980 – 1990, kemudian pindah ke gedung TKM NU 39 Tarbiyatus Shibyan Jln. Masjid jami`Assalaf RT 09 RW 03 pada tahun 1990 – 2015.

Akhirnya pada tahun 2016 oleh yayasan dibangun gedung tersendiri yang berada di sebelah barat telaga Wotan, di atas tanah seluas 300 m² dengan luas bangunan 100 m² ditambah bangunanm lantai dua seluas 90 m² dan halaman sekolah 200 m².

TKM NU 39 Tarbiyatus Shibyan Wotan Panceng tercatat pada statistik sekolah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Gresik dengan nomor 0020 5011 5011.

Struktur kurikulum TKM NU 39 Tarbiyatus Shibyan Wotan Panceng Gresik, disusun berdasarkan standar pendidikan anak usia dini meliputi perkembangan biasaan dan pengembangan kemampuan dasar, yaitu :

1. Nilai-nilai agama dan moral
2. Sosial emosional
3. Berbahasa
4. Kognitif
5. Fisik/motorik

B. Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memperoleh data dari hasil observasi, wawancara yang terkait dengan aktivitas guru dan anak-anak dalam pembelajaran, yang digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak melalui metode *role playing*. Data yang diperoleh adalah hasil sementara penilaian *performan* dan hasil penilaian kerja mereka yang digunakan untuk mengetahui hasil peningkatan rasa percaya diri anak maju kedepan dengan melalui metode *role playing*. Adapun tahap-tahap dalam melaksanakan penelitian ini.

1. Pra Siklus

a. Proses Belajar Mengajar

Pada tahap yang pertama dilaksanakan oleh peneliti, sebelum dilaksanakan tindakan kelas yaitu melaksanakan pengamatan terhadap setiap proses belajar mengajar berlangsung di kelompok A. Sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Anak-anak berbaris di lapangan untuk melakukan senam pagi dan bernyanyi yang dipimpin oleh guru, setelah itu masuk kedalam kelas satu per satu dan duduk di karpet yang sudah disediakan oleh guru, untuk melakukan kegiatan awal sebelum lanjut ke kegiatan inti yaitu guru mengucapkan salam dilanjutkan membaca doa, surat-surat pendek, bercakap-cakap dan bernyanyi.

2) Kegiatan inti

Selanjutnya, Guru menjelaskan tema dan kegiatan yang akan dilakukan oleh anak-anak. Pada hari ini, anak-anak belajar tentang udara dan guru menjelaskan kepada mereka tentang udara. Disini anak-anak merasakan udara yang ada disekitar dan meniup balon. Guru juga memberikan contoh kepada mereka cara meniup balon dan cara bermain peran sebagai penjual balon sebelum mereka melakukannya, selanjutnya guru menyuruh anak melakukan bermain peran secara bergantian dan setelah itu dilanjut dengan tugas mewarnai gambar balon.

3) Kegiatan penutup

Guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan pada hari ini, melakukan bertanya jawab kepada anak-anak tentang kegiatan yang telah dilaksanakan, dan yang terakhir bernyanyi dan berdoa sebelum pulang serta salam.

b. Refleksi

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam kegiatan sebelum tindakan yaitu rasa percaya diri pada anak-anak di kelompok A TK Muslimat NU belum maksimal. Hanya ada beberapa anak yang dapat berani maju kedepan dan berani berbicara di depan atau bercerita dan yang lainnya masih belum berani maju kedepan dan berani berbicara di depan/bercerita.

c. Refleksi

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam kegiatan siklus I hari pertama, yaitu rasa percaya diri pada anak-anak di kelompok A TK Muslimat NU masih kurang maksimal. Dikarenakan terdapat beberapa anak yang masih belum berani untuk bermain peran tersebut, hanya melakukan tanpa berinteraksi dengan temannya. Adapun beberapa anak yang sudah berani maju dan bermain peran dengan berinteraksi dengan teman-temannya, meskipun ada juga yang masih bicaranya di bimbing dengan guru nya. Media yang digunakan sudah cukup mendukung untuk menarik perhatian anak-anak dengan guru menyediakan semua peralatan yang mendukung dengan tema hari ini, sehingga anak-anak antusias dalam melakukan kegiatan ini meskipun masih kurang maksimal.

Table 4.4Hasil Penilaian *Perform* Rasa Percaya Diri Anak

No	Nama	Indikator				
		Inisiatif	Berani maju kedepan	Berani berbicara/bercerita	Nilai	Ket
1.	Azam	3	3	2	55	BSH
2.	Nian	2	2	1	50	MB
3.	Alfatih	2	1	1	45	MB
4.	Fawas	3	3	2	55	BSH
5.	Rafif	2	1	1	45	MB
6.	Daris	2	1	1	30	BB
7.	Aldo	2	1	1	30	BB
8.	Naswa	3	2	2	60	BSH
9.	Thania	3	2	2	55	BSH
10.	Tisha	1	1	1	25	BB
11.	Alisia	1	1	1	25	BB
12.	Elva	3	3	2	60	BSH
Jumlah Nilai		27	21	17		535
Nilai Rata-rata		2,25	1,75	1,41		44,58

Keterangan:

Skor 1: Belum Berkembang

Skor 2: Mulai Berkembang

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Aktivitas Belajar Anak

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian			Skor	Kriteria
		Pengetahuan yang di alami, di pelajari anak	Anak melakukan sesuatu untuk memahami materi pembelajaran	Anak mengkomunikasikan hasil pemikirannya		
1.	Azam	3	2	1	77,7	BSB
2.	Nian	2	1	1	44,4	MB
3.	Alfatih	2	1	1	44,4	MB
4.	Fawas	2	2	1	55,5	BSH
5.	Rafif	2	2	1	55,5	BSH
6.	Daris	2	2	1	55,5	BSH
7.	Aldo	1	1	1	33,3	MB
8.	Naswa	3	2	1	66,6	BSH
9.	Thania	3	1	1	55,5	MB
10.	Tisha	2	1	1	44,4	MB
11.	Alisia	2	1	1	44,4	MB
12.	Elva	3	2	1	66,6	BSH
Jumlah Nilai		648,3				
Nilai Rata-rata		54,025				
Jumlah siswa yang tuntas		6				
Ketuntasan Belajar Siswa		50				

Table 4.6

No.	Aspek yang di Amati	0	1	2
A	Pendahuluan			
1	Persiapan sarana pembelajaran			√
	Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran		√	
	Menghubungkan dengan pelajaran yang lalu			√
	Menghubungkan materi dengan lingkungan sehari - hari			√
	Memotivasi siswa			√
B	Kegiatan Inti			
	Menguasai materi pelajaran dengan baik			√
	Kesesuaian materi yang dibahas dengan indikator		√	
	Berperan sebagai fasilitator		√	
	Mengajukan pertanyaan pada siswa			√
	Memberi waktu tunggu pada siswa untuk menjawab pertanyaan			√
	Memberi kesempatan siswa untuk bertanya			√
	Menguasai alat dan bahan peraga			√
	Memberikan bimbingan pada kegiatan proses pembelajaran			√
	Memberi contoh konkrit dalam kejadian yang ada dalam kehidupan, sesuai dengan yang diperagakan			√
C	Kegiatan Penutup			
	Mengadakan evaluasi			√
	Membimbing siswa menyimpulkan materi			√
	Mengaitkan materi dengan pelajaran yang akan datang		√	

Keterangan

0 = tidak dilakukan Guru

1 = dilakukan tapi kurang

2 = dilakukan dengan sempurna

Pelaksanaan tindakan pada siklus I hari kedua dilakukan pada hari rabu tanggal 23 Oktober tahun 2019. Setiap pertemuan pembelajaran anak akan melakukan *role playing* dalam kelompok. *Role playing* pada siklus I hari pertama menggunakan media yang sudah di sediakan dengan tema pekerjaan. Setiap anak-anak melakukan *role playing* secara bergantian dengan permainan yang berbeda sesuai dengan kesukaan mereka.

Tahap perencanaan ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu sebagai berikut:

- [illegible]

2. Siklus II

Tindakan Siklus II (hari pertama)

Pelaksanaan tindakan pada siklus I hari pertama dilakukan pada hari kamis tanggal 24 Oktober tahun 2019. Setiap pertemuan pembelajaran anak akan melakukan *role playing* dalam kelompok. *Role playing* pada siklus II hari pertama menggunakan media yang sudah di sediakan dengan tema pekerjaan. Setiap anak-anak melakukan *role playing* secara bergantian dengan permainan yang berbeda sesuai dengan kesukaan mereka.

a Perencanaan

Tahap perencanaan ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Merancang Rencana Kegiatan Harian (RKH) bersama guru kelas tentang materi yang akan disampaikan.
2. Mempersiapkan buku tugas yang akan dibagikan kepada anak-anak sebelum melakukan kegiatan *role playing*.
3. Menyiapkan media atau benda-benda yang akan di pakai dalam melakukan kegiatan *role playing*.
4. Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk memperoleh data selama penelitian berlangsung.
5. Mempersiapkan semua peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan seperti kamera.

a. Proses Belajar Mengajar

Kegiatan Awal

Anak-anak berbaris di lapangan untuk melakukan senam pagi dan bernyanyi yang dipimpin oleh guru, setelah itu masuk kedalam kelas satu per satu dan duduk di karpet yang sudah disediakan oleh guru atau duduk melingkar untuk melakukan kegiatan awal sebelum lanjut ke kegiatan inti yaitu guru mengucapkan salam dilanjutkan membaca doa, surat-surat pendek, bercakap-cakap dan bernyanyi.

Kegiatan Inti

Selanjutnya guru menerangkan sebuah materi pembelajaran hari ini. Pada kegiatan yang akan di dilaksanakan pada hari ini, dengan tema kesukaanku. Guru memberi contoh tentang pekerjaan yang dimiliki seperti penjual buah dan penjual nasi goreng. Setelah itu guru memberi tugas mewarnai dan menulis sebelum mereka bermain peran, selanjutnya anak-anak bermain peran sesuai dengan kesukaan mereka masing-masing. Dilanjut dengan berdoa sebelum makan dan istirahat.

Kegiatan Penutup

Sebelum guru melakukan evaluasi kegiatan hari ini, guru dan anak-anak berdoa sesudah makan, setelah itu guru melakukan Tanya jawab terhadap kegiatan hari ini yang sudah dilakukan. Bernyanyi dan bertepuk tangan. Doa sebelum pulang dan salam.

Sebelum guru melakukan evaluasi kegiatan hari ini, guru dan anak-anak berdoa sesudah makan, setelah itu guru melakukan Tanya jawab terhadap kegiatan hari ini yang sudah dilakukan. Bernyanyi dan bertepuk tangan. Doa sebelum pulang dan salam.

Berdasarkan pengamatan peneliti dalam kegiatan siklus II hari kedua, yaitu rasa percaya diri pada anak-anak di kelompok A TK Muslimat NU sudah baik. Dikarenakan semua anak-anak sudah berani untuk bermain peran dan maju kedepan dengan bermain peran dengan sesuai tema. Adapun satu anak yang masih belum berani maju kedepan atau berinteraksi secara bergantian dikarenakan seorang anak ini memiliki kebutuhan khusus, tetapi dia mau melakukan bermain peran tanpa berinteraksi. Media yang digunakan sudah cukup mendukung untuk menarik perhatian anak-anak dengan guru menyediakan semua peralatan yang mendukung dengan tema hari ini, sehingga anak-anak antusias dalam melakukan kegiatan ini meskipun masih ada satu anak yang belum mau berinteraksi dan hanya memilih melakukan bermain peran saja, jadi peneliti menyimpulkan penelitian bermain peran ini berhasil dan sudah maksimal.

Table 4.13Hasil Penilaian *Perform Rasa Percaya Diri Anak*

No	Nama	Indikator				
		Inisiatif	Berani maju kedepan	Berani berbicara/bercerita	Nilai	Ket
1.	Azam	3	3	3	75	BSH
2.	Nian	3	3	3	75	BSH
3.	Alfatih	3	3	3	75	BSH
4.	Fawas	3	3	3	75	BSH
5.	Rafif	3	3	3	75	BSH
6.	Daris	3	3	3	75	BSH
7.	Aldo	2	2	1	45	MB
8.	Naswa	3	3	3	75	BSH
9.	Thania	3	3	3	75	BSH
10.	Tisha	3	3	3	75	BSH
11.	Alisia	3	3	3	75	BSH
12.	Elva	3	3	3	75	BSH
Jumlah Nilai		35	35	34		870
Nilai Rata-rata		2,91	2,91	2,83		72,5

Keterangan:

Skor 1: Belum Berkembang

Skor 2: Mulai Berkembang

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan

Tabel 4.14
Hasil Penilaian Aktivitas Belajar Anak

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian			Skor	Kriteria
		Pengetahuan yang di alami, di pelajari anak	Anak melakukan sesuatu untuk memahami materi pembelajaran	Anak mengkomunikasikan hasil pemikirannya		
1.	Azam	3	3	3	100	BSB
2.	Nian	2	2	2	66,6	BSH
3.	Alfatih	3	3	2	88,8	BSB
4.	Fawas	3	3	2	88,8	BSB
5.	Rafif	3	3	2	88,8	BSB
6.	Daris	3	3	2	88,8	BSB
7.	Aldo	2	1	1	44,4	MB
8.	Naswa	3	3	2	88,8	BSB
9.	Thania	3	2	2	77,7	BSH
10.	Tisha	2	3	2	77,7	BSH
11.	Alisia	3	2	2	77,7	BSH
12.	Elva	3	3	2	88,8	BSB
Jumlah Nilai		976,9				
Nilai Rata-rata		81,40				
Jumlah siswa yang tuntas		10				
Ketuntasan Belajar Siswa		83,33				

PENUTUP

Berdasarkan dari hasil pembahasan penelitian di atas, Berdasarkan hasil disimpulkan bahwa rasa percaya diri anak maju kedepan kelompok A TK Muslimat NU 39 Wotan Panceng Gresik. Sebagai berikut:

- 84

Berdasarkan dnegan hsil penelitian, penulis menymapaikan saran berikut ini:

1. bagi Guru

Diharapkan semua guru memilih program kegiatan yang dapat meningkatkan rasa percaya diri anak maju kedepan dengan salah satu

Berdasarkan dnegan hsil penelitian, penulis menymapaikan saran berikut ini:

1. bagi Guru

Diharapkan semua guru memilih program kegiatan yang dapat meningkatkan rasa percaya diri anak maju kedepan dengan salah satu

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin Nata, 2009. *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana) 85.
- Arikunto Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*.(Jakarta:Bumi Aksara).
- Carol Seefelt & Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT. Indeks).
- Desti Pujiati. 2013. *Peningkatan Ketrampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 7. (223-242).
- Evelin Siregar & Hartini Nara,2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia), 14.
- Gael Lindenfield, 1994. *Mendidik Anak Agar Percaya Diri*, (Jakarta: Arcan).
- Lie, A. 2003. *Menjadi Orang Tua Bijak 101 Cara Menumbuhkan percaya Diri Anak*.(Jakarta: PT Elex Media Komputindo).
- Nur Alim A. 2017. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi* (Bahasa Ekspresif). Vol 1.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*,(Jakarta:Bumi Aksara, 2010), 80. Lihat juga Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*,(Jakarta:Bumi Aksara,2002), 113. Lukmanul Hakim, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Wacana Prima, 2008), 90.
- Okki Ristya Mutasi Ningsih. " *Meningkatkan Percaya Diri Melalui Show And Tell Pada Kelompok A*". *Sekripsi*(Yogyakarta:Universitas Negeri Yogyakarta,2014).
- Panggih Margo Santosa, *Peningkatan Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode Bermain Peran*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 7. Edisi 38. Mei 2018.
- Raehang. 2014. *Pembelajaran Aktif sebagai Induk Pembelajaran Kooperatif*, *Jurnal Al-Takdip*. Vol 7. No. 01.Januari,150.
- Susanto, A. 2017. *Pendidikan Anak Usia Din*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara).
- Samsu Sumadayo, 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta. Graha ilmu).

- Syaiful Sagala, 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta) 62.
- Sundari. 2012. *Peningkatan Rasa Percaya Diri Melalui Bermain Peran*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Tarsis Tasmudji, 1998. *Pengembangan Diri* (Yogyakarta: Liberty).
- Usep Kustiawan, *Journal Mading Show for Early A ge Child*, diakses pada tgl 9 Oktober 2017.
- Utami Munandar,1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Wina Sanjaya. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*.(Jakarta:Kencana Prenada Media Grup).
- <http://ayyudud'sworld.com/2013/03/31/pemahaman-diri-konsep-diri-dan-potensi-diri.html>. Diakses 24 November 2015.
- <http://www.e-jurnal.com/2014/03/jenis-jenis-kepercayaan-diri.html>. Diakses pada 24 November 2015.