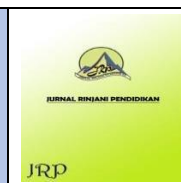




JRP: Jurnal Rinjani Pendidikan

<https://jurnalrinjanipendidikan.com>



MANAJEMEN PESERTA DIDIK DALAM MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN

¹Eliyana, ²Muhajirin Ramzi, ³Emi Hamidia

¹Dosen pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Hamzar

²Dosen pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Hamzar

³Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Hamzar

Email: ¹eliyanaramzi92@gmail.com, ²arromziyabaliku@yahoo.com, ³Emihamidia09@gmail.com

Informasi Artikel	Abstrak
Diterima: 01 September 2022	penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini melalui kegiatan bermain peran pada kelompok B5 di TK Negeri Pembina Dewi kayangan Tahun Ajaran 2021/2022. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas B5 TK Negeri Pembina Dewi Kayanagn. Desain penelitian yang digunakan adalah model Kemmis McTaggart. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah checklist untuk mengukur rasa percaya diri anak, lembar observasi siswa untuk membahas kegiatan bermain peran. Analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri anak pada kelompok B5 di TK Negeri pembina Dewi Kayangan. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai ketuntasan klasikal pada pra siklus yaitu 21%. Setelah menerapkan kegiatan bermain peran pada siklus 1, nilai ketuntasan klasikalnya mencapai 50% dan pada siklus II dilakukan upaya perbaikan sehingga nilai ketuntasan klasikal pada siklus II mencapai 85%. Kriteria keberhasilan sudah terpenuhi dan penelitian dihentikan.
Revisi: 21 September 2022	
Publis: 09 Desember 2022	
Kata Kunci: <i>Manajemen Peserta Didik, Rasa Percaya Diri, Bermain Peran</i>	

ISSN 2964-1586



9 772964 158004



PENDAHULUAN

Pentingnya sebuah Pendidikan untuk kehidupan manusia hendaklah kita mulai sejak dini. Seperti yang peneliti ketahui, usia lahir sampai usia sekolah dasar adalah waktu terbaik juga merupakan waktu yang akan menentukan langkah berikutnya. Masa ini juga masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan kognitif, moral agama, bahasa, seni, fisik motorik dan sosial emosional. Upaya pengembangan potensi anak secara maksimal harus dimulai sedini mungkin agar perkembangan anak berjalan sesuai dengan tahap perkembangannya. Keberhasilan anak usia dini JRP: Jurnal Rinjani Pendidikan

adalah dasar untuk keberhasilan pada tingkat berikutnya. Usia dini merupakan masa keemasan, ada banyak hal istimewa dalam rentang usia tersebut.

Menurut Anwar dalam Wardah Anggraeni(2022), Pendidikan anak usia dini adalah proses pendidikan untuk anak 0-6 tahun untuk memberikan stimulasi agar tumbuh kembangnya terjadi secara optimal dan siap melanjutkan Pendidikan dasar. Peserta didik merupakan komponen yang menempati posisi sentral dalam proses belajar-mengajar. Peserta didik sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita, dan memiliki tujuan yang ingin dicapai secara optimal. Menurut Sudarwan Danim menyatakan bahwa

<http://jurnalrinjanipendidikan>

“Peserta didik merupakan sumber utama dan terpenting dalam proses pendidikan formal”. Peserta didik tidak bisa belajar tanpa guru. Sebaliknya, guru tidak bisa mengajar tanpa adanya peserta didik. Oleh karena itu kehadiran peserta didik menjadi keniscayaan dalam proses pendidikan formal atau pendidikan yang dilembagakan dan menuntut interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Menurut Chouinard pada tahap pra operasional, ciri-ciri anak yang memiliki rasa percaya diri yang baik adalah berani menjawab dan mengajukan pertanyaan. Sedangkan menurut Suminah anak yang percaya diri adalah anak yang berani tampil didepan teman, guru, orang tua, dan lingkungan social lainnya, berani menyampaikan keinginan, berani memulai komunikasi dengan orang yang belum dikenal sebelumnya, bangga menunjukkan karya, senang dalam kegiatan bersama, tidak mudah terpengaruh. (Kurniasih, dkk, 2021:633).

Garvey mengemukakan bahwa “pada umumnya anak-anak menyukai bermain peran” hal ini dikarenakan melalui kegiatan bermain peran anak-anak dapat mengekspresikan pendapatnya, dan mereka bisa berhayal menjadi tokoh-tokoh yang mereka inginkan seperti polisi, dokter, guru dan lain-lain. permainan ini juga mudah dilakukan oleh anak. Melalui kegiatan bermain peran juga bisa menjadi metode untuk meningkatkan semua aspek perkembangan seperti aspek Bahasa, agama, kognitif, nilai sosial emosional dan seni. Syarifah Halifah, (2020:36)

Kecerdasan disini hadir dalam bentuk kecerdasan akademik dan non akademik. Anak-anak bukan sekedar belajar membaca, menulis, namun mengembangkan kecerdasan intrapersonal juga sangat penting. Dalam peraturan menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang “standar Pendidikan anak usia dini menyebutkan menunjukkan rasa percaya diri menjadi salah satu kriteria standar pencapaian perkembangan sosial emosional anak usia dini. Ria JRP: Jurnal Rinjani Pendidikan

Fransiska, dkk (2020). Karena percuma saja anak pandai berhitung, membaca dan menulis tetapi mereka tidak punya rasa percaya diri. Disamping itu tanpa adanya rasa percaya diri siswa akan ragu-ragu-ragu dalam menyelesaikan suatu soal pada akhirnya siswa tersebut tidak akan maksimal dalam menyelesaikan soal dikelas.

Bermain tidak bisa dipisahkan dari dunia anak-anak. Bermain bisa menjadi tempat untuk belajar terutama untuk anak usia dini. Vygotsky mendefinisikan “bermain adalah sebuah kegiatan yang memberikan kesenangan pada anak-anak. (Ria fransiska, dkk, 2020:632). menurut Depdiknas “bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui melalui bermain peran dengan memperagakan suatu kegiatan secara singkat dan tekanan utama pada karakter atau sifat orang. Syarifah Halifah, (2020:38). Piaget menyatakan bahwa “bermain peran muncul pada anak yang berusia kira-kira satu tahun, dimulai ketika anak melakukan tindakan yang tidak bisa diterapkan di kehidupan nyata.

Bermain peran bisa menjadi salah satu metode untuk meningkatkan sosial emosional anak. karena melalui bermain peran anak akan banyak berinteraksi dengan lawan mainnya. Bermain peran juga merupakan permainan yang dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun, Permainan ini sering juga kita lakukan diwaktu kecil untuk mendapatkan kesenangan dan juga mewujudkan keinginan kita yang tidak bisa kita dapatkan di dunia nyata.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Negeri Pembina Dewi Kayangan pada kelompok B5 ada 14 anak dalam satu kelas dengan karakter anak-anak yang pasti akan berbeda-beda, diantara keempat belas anak tersebut masih ditemukan anak yang mempunyai rasa kurang percaya diri, hal tersebut ditunjukkan ketika melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru mereka selalu meminta bantuan kepada guru dengan mengatakan “bu saya tidak bisa” padahal mereka belum mencoba. Ketika bermain dan

<http://jurnalrinjanipendidikan>

belajar anak-anak tersebut juga masih ada yang belum bisa bergaul dengan teman-temannya, dan ketika guru meminta mereka untuk maju mengerjakan suatu kegiatan tidak semuanya mau maju untuk melakukan kegiatan tersebut, hanya sebagian kecil yang aktif, karena mereka belum mempunyai rasa percaya diri yang tinggi sehingga tidak berani untuk maju dan tampil di depan kelas. Adapun hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru mengenai rasa percaya diri anak adalah anak-anak di kelas B5 memang masih banyak yang kurang percaya diri, sehingga ketika belajarpun guru terkadang harus membujuk si anak agar ia mau dan aktif ketika belajar, ada juga anak yang sebetulnya dia mampu untuk menyelesaikan suatu tugas dari guru tetapi dia ragu-ragu untuk mengerjakannya dan lebih memilih diam. Tina (Guru Kelas B5).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Anas penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan, dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada pada suatu kelompok subjek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik. penelitian ini menggunakan beberapa tehnik untuk mendapatkan sebuah data, diantaranya : tehnik wawancara, tehnik observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum peneliti melaksanakan tindakan terlebih dahulu peneliti mengobservasi permasalahan yang ada di TK Negeri pembina Dewi Kayangan. Dengan kondisi awal yang ditemukan dijadikan sebagai acuan untuk melakukan

JRP: Jurnal Rinjani Pendidikan

tindakan yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan agar tujuan penelitian tercapai dengan baik dan sesuai dengan yang direncanakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat rasa percaya diri anak kelompok B5 di TK Negeri Pembina Dewi kayangan. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 24 januari 2022.

Dalam pertemuan ini dilakukan observasi terhadap proses belajar-mengajar di kelas. Tema pembelajaran waktu itu adalah rekreasi. Observasi itu dilakukan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran di TK Negeri Pembina Dewi Kayangan. Adapun hasil dari observasi tersebut yaitu, masih terdapat beberapa anak yang kurang percaya diri ketika mengikuti pembelajaran di kelas tersebut. Hal itu dapat dilihat ketika anak diminta untuk mengerjakan tugas anak-anak masih bergantung kepada guru dengan mengatakan “saya tidak bisa bu guru”, ketika diminta untuk berdiri melakukan suatu tugas anak-anak hanya sebagian kecil anak yang mau melakukan. Adapun hasil dari pengukuran terhadap rasa percaya diri anak di TK Negeri Pembina Dewi Kayangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Rekapitalisasi hasil observasi awal (pra tindakan)

No	Nama	Nilai	Kriteria keuntasan	Ketuntas
1	Rio Gabriel	50	75	Tidak tuntas
2	Zafi zaen M	30	75	Tidak tuntas
3	Bq Sabit	60	75	Tidak tuntas
4	Hiona ishani	45	75	Tidak tuntas
5	Aizil Zuma	40	75	Tidak tuntas
6	Inara Calista	55	75	Tidak tuntas
7	Abidzar Algifari	75	75	tuntas
8	AlFian Riski	35	75	Tidak tuntas
9	Apriza Alesa	40	75	Tidak tuntas
10	Salsabila nadifa	45	75	Tidak tuntas
11	Kanta Alkaza	75	75	tuntas
12	Raisa Azkia	75	75	tuntas
13	Rere Wahyu	40	75	Tidak tuntas
14	M.Zulbidadain	45	75	Tidak tuntas
Jumlah anak tuntas			3 siswa	
Jumlah anak tidak tuntas			10 siswa	
Persentase ketuntasan klasikal			21%	
Rata-rata			51,42	

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah anak yang tuntas berjumlah 3 anak, nilai ketuntasan klasikalnya 21% dan rata-ratanya 51,42. Hal ini menjelaskan bahwa

rasa percaya diri anak masih sangat kurang dilihat dari ketuntasan klasikal yaitu 21% maka dapat dikategorikan pada kriteria belum berkembang, sehingga keadaan seperti ini yang menjadi landasan peneliti untuk melaksanakan sebuah tindakan dalam rangka meningkatkan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bermain peran.

Deskripsi siklus 1

Perencanaan

Sebelum melaksanakan siklus I ada beberapa hal yang harus direncanakan oleh peneliti dan guru, diantaranya:

1. Mengadakan pertemuan untuk membahas kapan dan bagaimana dilaksanakannya siklus I ini.
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) disesuaikan dengan pembelajaran pada hari yang ditentukan dan kegiatan yang digunakan.
3. Mempersiapkan naskah cerita yang sesuai dengan RPPH
4. Mempersiapkan media untuk menunjang proses pembelajaran
5. Mempersiapkan alat observasi

Pelaksanaan tindakan siklus I

Siklus I dilakukan selama tiga kali pertemuan, dimulai dari pukul 08:00-09:30 wita. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 20 April 2022 dengan tema alat komunikasi, sub temanya telepon. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 21 April 2022 dengan sub tema yaitu hand phone, dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat 22 April 2022 dengan sub tema yaitu Laptop. Adapun uraian dari ketiga pertemuan pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

1. Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 20 april 2022 dengan tema alat komunikasi sub temanya yaitu telepon. Kegiatan dilakukan mulai dari pukul 08:00-09:30 wita yang dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. JRP: Jurnal Rinjani Pendidikan

Kegiatan awal dimulai dengan baris-berbaris di depan kelas sambil menyanyikan berbagai lagu dan tepuk-tepuk untuk memupuk semangat anak-anak. selanjutnya anak-anak memasuki kelas, duduk melingkar lalu berdoa. Kemudian guru menanyakan kabar anak lalu mengabsen anak-anak. sebelum memasuki pembelajaran, guru mengajak anak-anak bermain “patung kuda”. Setelah itu anak-anak duduk melingkar lalu guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu tentang alat komunikasi elektronik, berupa telepon. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan inti.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu, yakni kegiatan bermain peran. Guru menjelaskan alur dari sebuah cerita yang akan dimainkan, kemudian guru melakukan briefingterlebih dahulu untuk menentukan tugas dan posisi anak-anak, Ketika semua sudah siap disitulah permainan dimulai. Pada hari itu kegiatan bermain peran yang dimainkan berjudul “bermain Bersama”. Kegiatan bermain peran dengan judul “bermain peran” ini menceritakan tentang sekumpulan anak-anak yang sedang bermain Bersama namun ternyata salah satu mainan mereka dirusak oleh salah satu teman mereka yang menyebabkan perkelahian diantara mereka, namun ada solusi dari permasalahan tersebut yaitu mereka diajarkan membuat mainan dari barang bekas oleh kakak dari salah satu teman mereka, mainan tersebut berupa telpon dari gelas bekas. Anak-anak pun sangat antusias mencoba mainan tersebut.

Kegiatan penutup, setelah anak-anak menyelesaikan adegan tersebut guru kemudian menanyakan perasaan anak dan menjelaskan makna dari kegiatan yang anak-anak lakukan dan ditutuuup dengan berdoa sebelum pulang.

2. Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 20 April 2022 dengan tema alat komunikasi sub temanya handphone. Kegiatan dimulai dari pukul 08:00-09:30 wita.

Sama halnya dengan pertemuan pertama, pertemuan ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu kegiatan awal atau pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Kegiatan awal dimulai dengan baris-berbaris, berdoa dan salam. Kemudian guru melakukan absensi dan menanyakan kabar anak-anak. Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk bermain memindahkan sebuah benda kecil sambil bernyanyi dan anak yang mendapatkan benda tersebut akan menyebutkan macam-macam alat komunikasi. Setelah itu guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema hari itu. Setelah selesai guru mempersiapkan anak-anak untuk melakukan kegiatan inti.

Kegiatan inti yang dilakukan yaitu kegiatan bermain peran, kegiatan ini disesuaikan dengan RPPH dan skenario yang telah dibuat. Anak-anak diarahkan untuk melakukan sebuah kegiatan bermain peran yang berjudul “belajar bersama”. Dalam kegiatan ini anak-anak akan menggunakan media handphone mainan untuk menunjang kegiatan, kegiatan ini menceritakan kegunaan HP untuk menelpon bukan untuk main game. Ini memberikan pelajaran kepada anak-anak kegunaan handphone.

Kegiatan penutup. Sebelum menutup pembelajaran, guru terlebih dahulu menanyakan perasaan anak-anak setelah melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran kemudian mengulang sedikit materi pembelajaran sebelum melakukan berdoa dan salam.

3. Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat 21 April 2022 dengan tema alat komunikasi sub temanya laptop. Kegiatan dimulai pukul 08:00-09:30 wita yang terbagi menjadi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Sama dengan hari-hari sebelumnya, Kemudian guru bertanya mengenai kondisi anak, bertanya hari, tanggal dan

tahun dan sebagainya. Setelah itu guru mengajak anak-anak memainkan sebuah permainan untuk memupuk semangat anak-anak. Setelah itu guru mempersiapkan anak-anak untuk mendengar penjelasan dan arahan dari guru. Setelah itu dilakukan kegiatan inti.

Kegiatan inti, anak-anak akan melakukan kegiatan bermain peran dengan judul “belajar menggunakan laptop”. Pada kegiatan ini anak-anak akan melakukan sebuah adegan dengan beberapa dialog. anak-anak disini tetap melakukan tugas mereka sebagai siswa dan bu guru akan mengajari mereka menggunakan laptop yang di kemas dalam bentuk bermain peran.

Kegiatan penutup. Sebelum menutup pembelajaran, guru terlebih dahulu menanyakan perasaan anak-anak setelah melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran kemudian mengulang sedikit materi pembelajaran sebelum melakukan berdoa dan salam.

Hasil observasi siklus I

Ketika peneliti dan guru melakukan tindakan peneliti akan melakukan observasi. kegiatan yang diamati yakni kegiatan bermain peran yang bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak. adapun indikator yang diamati selama yakni yakin pada diri sendiri, berani menyampaikan keinginan, mampu menyelesaikan tugas, mampu bertanya pada guru, berani tampil di depan kelas. dari kelima indikator yang harus dicapai oleh anak, pada siklus 1 ini anak-anak sudah mulai menunjukkan perkembangan, rata-rata aspek yang diteliti sudah mulai terlihat meskipun belum maksimal.

Dari data lembar observasi peneliti memperoleh data atau hasil bahwa tingkat kepercayaan diri anak sudah mulai menunjukkan hasil namun belum dikatakan berhasil karena belum mencapai kriteria yang ditentukan. Dilihat dari jumlah peserta didik yang tuntas 7 siswa dari 14 siswa, sehingga ketuntasan klasikalnya berjumlah 50%, artinya belum bisa mencapai standar yang telah ditentukan sebelumnya.

Refleksi siklus I

Setelah siklus 1, maka proses selanjutnya adalah refleksi. Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru untuk mengetahui tindakan apa yang perlu dilakukan selanjutnya. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1 perkembangan rasa percaya diri anak mulai menunjukkan perkembangan, rata-rata aspek yang diteliti sudah mulai terlihat meskipun belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai yang anak-anak dapatkan di siklus I, namun meskipun sudah terjadi peningkatan rasa percaya diri pada peserta didik, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan disebabkan beberapa kendala. Adapun kendala yang ditemukan yaitu anak-anak kurang mendengarkan penjelasan dari guru dan masih sibuk mengobrol dengan teman disampingnya, anak-anak masih sangat canggung ketika melakukan suatu adegan. Sehingga yang harus dilakukan guru adalah membuat kegiatan semenarik mungkin dan guru harus memberikan contoh kepada peserta didik ketika melakukan suatu adegan. Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, terjadi peningkatan. Namun, hasil yang diperoleh pada siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan sebelumnya, sehingga memerlukan siklus 2

Deskripsi siklus II

Perencanaan

Sebelum peneliti melaksanakan siklus II, peneliti bersama guru kembali membahas dan merencanakan kapan, dan bagaimana pertemuan siklus kedua ini dilaksanakan. Adapun yang menjadi persiapan pada siklus ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti bersama guru kembali menentukan kapan dan bagaimana pelaksanaan siklus ke dua dimulai.
2. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), yang sesuai dengan tema pada hari itu dan juga disesuaikan dengan kegiatan yang digunakan.
3. Mempersiapkan naskah cerita yang sesuai dengan

RPPH.

4. Mempersiapkan media untuk menunjang proses pembelajaran
5. Menyiapkan alat penelitian.

Pelaksanaan tindakan siklus II

Sama seperti siklus sebelumnya, siklus II ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan yang dimulai dari pukul 08:00-09:30 wita, Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 9 Mei 2022 dengan tema alat komunikasi, sub temanya koran. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa 10 Mei 2022 dengan sub tema yaitu baliho, dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu 11 Mei 2022 dengan sub tema yaitu kentongan. Adapun uraian dari ketiga pertemuan pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

1. Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dimulai dari hari Senin tanggal 9 Mei 2022 dengan tema alat komunikasi sub temanya yaitu majalah. Kegiatan dilakukan mulai pukul 08:00- 09:30 wita dan dibagi menjadi tiga kegiatan, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Kegiatan awal dimulai dengan baris-berbaris di depan kelas sambil menyanyikan berbagai lagu dan tepuk-tepuk untuk memupuk semangat anak-anak. selanjutnya anak-anak memasuki kelas, duduk melingkar lalu berdoa. Kemudian guru menanyakan kabar anak lalu mengabsen anak-anak. sebelum memasuki pembelajaran, guru mengajak anak-anak bermain untuk “jnjit-jnjit di ubin”. Setelah itu anak-anak duduk melingkar lalu guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema pada hari itu yaitu tentang alat komunikasi yakni koran.

Selanjutnya melakukan kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu, yakni bermain peran. Guru menjelaskan alur dari sebuah cerita yang akan

dimainkan, kemudian guru melakukan briefing terlebih dahulu untuk menentukan tugas dan posisi anak-anak, Ketika semua sudah siap disitulah permainan dimulai. Pada hari itu kegiatan bermain peran yang dimainkan berjudul “jualan koran”. Kegiatan bermain peran dengan judul “jualan koran” menceritakan tentang pedagang koran yang setiap harinya berkeliling setiap rumah untuk menawarkan koran yang dia bawa. Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok yaitu penjual dan pembeli. Penjual koran terdiri dari 2 orang dan sisanya menjadi pembeli.

Kegiatan penutup, setelah anak-anak menyelesaikan adegan tersebut guru kemudian menanyakan perasaan anak dan menjelaskan makna dari kegiatan yang anak-anak lakukan dan ditutup dengan berdoa sebelum pulang.

2. Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 10 Mei 2022 dengan tema alat komunikasi sub temanya baliho. Kegiatan dimulai pukul 08:00-09:30 wita kemudian dibagi menjadi tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal atau pembuka, kegiatan inti lalu kegiatan penutup

Kegiatan awal dimulai dengan baris-berbaris sebelum memasuki kelas, lalu dilanjutkan dengan berdoa dan mengucapkan salam. Seperti biasa guru akan menanyakan kabar, hari, tanggal pada saat itu dan sebagainya. Setelah itu guru mengajak anak-anak untuk bermain petak umpat untuk membuat anak nyaman dan bersemangat, itu dilakukan sebelum ke pembahasan tema pada hari itu. Setelah bermain barulah guru mempersiapkan anak-anak untuk mendengarkan penjelasan dari guru tentang tema pada hari itu. Setelah itu barulah guru mengajak anak-anak ke kegiatan inti yaitu bermain peran.

Selanjutnya kegiatan inti, sama seperti sebelumnya guru akan menjelaskan mengenai kegiatan inti yang akan dilalui anak-anak, yaitu kegiatan bermain peran, kegiatan JRP: Jurnal Rinjani Pendidikan

ini disesuaikan dengan RPPH dan skenario yang telah dibuat. Anak-anak diarahkan untuk melakukan sebuah kegiatan bermain peran yang berjudul “lomba menyanyi”. Seperti biasa, sebelum memulai kegiatan bermain peran, guru terlebih dahulu menjelaskan alur cerita dari skenario yang akan mereka lalui, setelah itu guru menunjuk atau siswa itu sendiri memilih peran yang mereka inginkan.

Bermain peran dengan judul “lomba menyanyi” ini nantinya ada 4 anak yang akan menjadi jurinya dan sisanya akan menjadi pesertanya. Anak-anak mengetahui adanya informasi lomba menyanyi ini dari sebuah baliho yang mereka lihat di jalanan. Ketika kegiatan dimulai anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan sampai akhir cerita.

Kegiatan penutup. Sebelum menutup pembelajaran, guru terlebih dahulu menanyakan perasaan anak-anak setelah melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran kemudian mengulang sedikit materi pembelajaran sebelum melakukan berdoa dan salam.

3. Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu 11 Mei 2022 dengan tema alat komunikasi sub temanya kentongan. Kegiatan dimulai dari pukul 08:00-09:30 wita yang kemudian dibagi menjadi tiga tahap yaitu, kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Sama seperti biasanya Kegiatan awal dimulai dengan guru meminta anak-anak berbaris di depan kelas, kemudian berdoa dan salam. Kemudian peserta didik dikondisikan untuk menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru dengan menyanyi lagu secara bersama. Kemudian guru akan melakukan absensi, bertanya kabar anak dan lain-lain, tidak lupa juga guru mengajak peserta didik bermain untuk membangkitkan semangat anak-anak yaitu bermain tebak-tebakan. Setelah selesai bermain guru mempersiapkan anak-anak untuk menyimak penjelasan dari guru mengenai tema pada hari itu yang dilanjutkan dengan melakukan kegiatan inti.

Berikutnya adalah kegiatan inti. Guru menjelaskan

kepada anak-anak apa saja yang akan kita lakukan hari ini. Kegiatan ini yang dilakukan yaitu kegiatan bermain peran, kegiatan ini disesuaikan dengan RPPH dan skenario yang telah dibuat. Anak-anak diarahkan untuk melakukan sebuah kegiatan bermain peran yang berjudul “menangkap pencuri”. Seperti biasa, sebelum memulai kegiatan bermain peran, guru terlebih dahulu menjelaskan alur cerita dari skenario yang akan mereka lalui, setelah itu guru menunjuk atau siswa itu sendiri memilih peran yang mereka inginkan.

Bermain peran dengan judul “menangkap pencuri” ini ada 4 anak yang akan menjadi tukang ronda khususnya yang laki-laki, 1 anak akan menjadi pencuri dan 2 anak menjadi polisi dan sisanya akan menjadi warga.

Kegiatan penutup. Sebelum menutup pembelajaran, guru terlebih dahulu menanyakan perasaan anak-anak setelah melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran kemudian mengulang sedikit materi pembelajaran sebelum melakukan berdoa dan salam.

Hasil observasi siklus II

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada siklus II ini menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Pada siklus ini rata-rata anak sudah menunjukkan kepercayaan dirinya dengan anak-anak sudah tidak memerlukan bantuan orang lain ketika mengerjakan tugas karena ia percaya akan kemampuan yang ia miliki, berani menyampaikan keinginan, berani tampil di depan kelas, berani menjawab pertanyaan dari guru dan mampu menyelesaikan tugas.

Dari data lembar observasi peneliti mendapatkan hasil yang menunjukkan peningkatan pada siklus II dilihat dari jumlah anak yang tuntas 12 siswa dari 14 siswa, sehingga ketuntasan kelaksikalnya berjumlah 85%, dapat dikatakan telah mencapai standar pencapaian yang ditentukan.

Refleksi siklus II

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada siklus II ini menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Pada siklus ini rata-rata anak sudah menunjukkan kepercayaan dirinya dengan anak-anak sudah tidak memerlukan bantuan orang lain ketika mengerjakan tugas karena ia percaya akan kemampuan yang ia miliki, berani menyampaikan keinginan, berani tampil di depan kelas, berani menjawab pertanyaan dari guru dan mampu menyelesaikan tugas.

Kegiatan refleksi ini dilakukan oleh peneliti dan guru kelas dengan bekerja sama pada setiap kegiatan pembelajaran. Pada siklus II ini peserta didik mulai terbiasa dengan kegiatan bermain peran, sehingga kegiatan bermain peran berjalan dengan lancar. Dengan melihat hasil yang diperoleh dari pelaksanaan Tindakan siklus II terlihat terjadi peningkatan pada setiap kegiatan. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian sesuai dengan perencanaan dan dapat dikatakan penelitian telah berhasil.

Pembahasan Antar Siklus

Pada kegiatan penelitian ini kegiatan bermain peran dilakukan untuk merangsang rasa percaya diri anak pada kelompok B5 di TK negeri Pembina Dewi Kayangan tahun ajaran 2021/2022. Melalui bermain peran, peserta didik banyak menjalankan kegiatan baik secara individu maupun berkelompok, sehingga peserta didik dapat bekerja sama, percakapan di antara mereka juga akan tercipta dan mereka berlatih untuk berani menyampaikan pendapat dan keinginannya.

Di akhir kegiatan pembelajaran guru melakukan kegiatan pengulangan materi atau menjelaskan makna dari kegiatan yang telah anak-anak lakukan sepanjang kegiatan, guru juga memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi pembelajaran sehingga anak-anak mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan guru.

Menurut Chouinard pada tahap pra operasional karakteristik kepercayaan diri anak adalah berani menjawab dan mengajukan pertanyaan. Sedangkan menurut Suminah karakteristik kepercayaan diri anak yaitu berani tampil didepan teman, guru, orang tua, dan lingkungan sosial lainnya, berani menyampaikan keinginan, berani memulai komunikasi dengan orang yang belum dikenal sebelumnya, bangga menunjukkan karya, senang dalam kegiatan bersama, tidak mudah terpengaruh. (Kurniasih, dkk, 2021:633). sedangkan menurut lie karakteristik dari rasa percaya diri yaitu yakin pada diri sendiri, tidak bergantung pada orang lain, merasa diri berharga, tidak menyombongkan diri, memiliki keberanian untuk bertindak. (Sri Kartini, :201921)

Karakteristik kepercayaan diri ini mulai menunjukkan perubahan ke arah yang lebih baik ketika mereka melakukan yang dirancang oleh peneliti. Adapun karakteristik yang sudah muncul ketika melakukan kegiatan bermain peran yaitu anak-anak sudah tidak memerlukan bantuan orang lain ketika mengerjakan tugas karena ia percaya akan kemampuan yang ia miliki, berani menyampaikan keinginan, berani tampil di depan kelas, berani menjawab pertanyaan dari guru dan mampu menyelesaikan tugas. Anak-anak mengalami peningkatan dan perkembangan dalam kepercayaan dirinya karena dalam penelitian ini peneliti menggunakan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Sehingga bisa dikatakan bahwa melalui bermain peran peserta didik dapat meningkatkan rasa percaya dirinya, hal tersebut juga dinyatakan oleh Utami bahwa melalui bermain peran akan tumbuh rasa percaya diri dalam diri dengan mengenal bentuk-bentuk emosi, menghayati diri sendiri dan orang lain serta memahami kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya. (Rafida Wahyu Tri Utami, Dkk. 89)

Berdasarkan tabel hasil penelitian diatas, dapat dilihat bahwa hasil evaluasi kelas meningkat dari setiap siklusnya. Dikarenakan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan berdasarkan refleksi siklus berikutnya. Pada siklus I, nilai ketuntasan klasikal adalah 50%, ketuntasan belajarnya belum tercapai. Hal ini dikarenakan masih ada kekurangan –kekurangan, diantaranya: guru belum optimal membimbing siswa, sehingga anak-anak tidak fokus mendengar penjelasan dari guru, hal ini menyebabkan proses pembelajaran belum optimal.

Dari kekurangan- kekurangan pada siklus 1 ini, guru melakukan perbaikan-perbaikan pada siklus II. Pada siklus II guru menasihati agar siswa mengikuti aktivitas belajar, guru juga berusaha untuk optimal dalam membimbing anak-anak mengikuti kegiatan. Sehingga hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang lebih baik. Pada siklus II, nilai ketuntasan klasikalnya mencapai 85% dengan jumlah anak yang tuntas yaitu 12 orang. Oleh karena peningkatan pada siklus II sangat baik dan dapat dikatakan sudah mencapai kriteria ketuntasan maka penelitian ini dapat.

KESIMPULAN

Ada berbagai macam strategi yang bisa digunakan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak, salah satunya adalah melalui kegiatan bermain peran. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan rasa percaya diri anak, karena melalui bermain peran ada berbagai macam perkembangan yang bisa dikembangkan. Sehingga dapat dilihat pada hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai peningkatan rasa percaya diri anak melalui kegiatan bermain peran dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri anak pada kelompok B5 di TK Negeri Pembina Dewi Kayangan tahun ajaran 2021-2022.

Proses peningkatan rasa percaya diri anak dilakukan selama dua siklus, dalam satu siklus terdapat tiga kali pertemuan, namun sebelum melakukan tindakan peneliti melihat kondisi awal agar peneliti bisa menentukan tindakan yang akan dilakukan. Adapun nilai rasa percaya diri anak pada pra siklus 1 dengan jumlah siswa yang telah mencapai KKM sejumlah 3 siswa (21%). Peningkatan rasa percaya diri pada siklus I diberi tindakan dengan menerapkan kegiatan bermain peran. Nilai rasa percaya diri anak meningkat menjadi 50% dengan jumlah anak tuntas yaitu 7 orang, akan tetapi pada siklus I belum bisa dikatakan berhasil dikarenakan nilai anak-anak belum mencapai ketuntasan yang telah ditentukan sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan agar siklus berikutnya lebih baik. Peningkatan rasa percaya diri pada siklus II, rata-rata nilai rasa percaya diri anak meningkat, nilai ketuntasan klasikalnya mencapai 85%, jumlah siswa tuntas 12 orang, sehingga pada siklus ini penelitian dapat dihentikan karena sudah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A, 2020, Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual, *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 25, No. 3, http://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=meningkatkan+kemampuan+berbicara+siswa+melalui+model+pembelajaran+role+playing+berbantu+media+audio+visual&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DgEs3hDhsObgJ, diakses 24 Januari 2022
- Anggraeni, W & Anggi D.P. 2019. penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun, *Journal of early childhood education and development*, vol.1, No.2, http://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=penerapan+metode+bermain+peran+28role+playing+dalam+mengembangkan+kognitif+ana+5-6+tahun&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DcKU2o8guxLsJ, diakses 23 Januari 2022.
- Fransiska, R, Wulan S, & Supena, A. 2020. Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi". *Jurnal Pendidikan anak usia dini*, Vol. 4, No.2, http://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=meningkatkan+percaya+diri+anak+den+gan+permainan+ular+tangga+edukasi&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DgEs3hDhsObgJ, diakses 23 Januari 2022.
- Halifah, S, 2020, Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak, *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, Vol.4, No.3, (2020), hal.36, http://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=pentingnya+bermain+peran+dalam+pro+ses+pembelajaran+anak&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DgEs3hDhsObgJ, diakses 24 Januari 2022.
- JM Tedjawati, dkk. 2017. *Model Pendidikan Anak Usia Dini Satu Tahun Sebelum Sekolah Dasar*, Jakarta: Pusat Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan. <http://id1lib.org/book/18151682/618b44>
- Kartini S. 2019. *Krisis Percaya Diri*. Semarang: Mutiara Aksara
- Kurniasih, Supena, A, & Nurani, Y. 2021. Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Jurnal Pagi, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 5, issue 2, http://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=peningkatan+kepercayaan+diri+an+ak+melalui+kegiatan+jurnal+pagi&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3D5OEQT8nv1Qwj, diakses 24 Januari 2022
- Muhammad S. Dkk. 2017. *Pengantar Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Restu, A.H.P, 2013. *Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Peran Aktif Di TK Pembina Kecamatan Bantul*, Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suharsimi, A. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Salahudin, A. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sumantri, S. & Muhammad, 2017. *Pengantar Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Tedjawati JM dkk. 2017. *Model Pendidikan Anak Usia Dini Satu Tahun Sebelum Sekolah Dasar*. Jakarta: Pusat Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan. <http://id1lib.org/book/18151682/618b44>. Diakses 25 Januari 2022.

- Pupung, PA & Ningrum, AL 2018. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
<http://id1lib.org/book/11325655/55f0a3>. Diakses 25 januari 2022.
- Yuliani, Nuraini. 2019. *Persepektif Baru Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: CV Campustaka.
<http://id1lib.org/book/11604041/2dd2ee>.
- Zaina, W. 2019. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Penanaman Rasa Percaya Diri Anak Kelas B Di PAUD Al Karim Desa Temuan Jaya Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas Provinsi Sumatera Selatan*, Skripsi Pendidikan Islami Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu.
- Zulfa, I. 2021. *Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Mikro Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Desa Bukit Harapan Kevamatan Mersam Kabupaten Bataghari* skripsi program study Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Thaha Saifudin.