

**UPAYA MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI MELALUI METODE
BERMAIN PERAN PADA ANAK RA AL-ARIFIN RAHUNING
KABUPATEN ASAHAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

Oleh:

NURHABIBI HASIBUAN
NPM. 1601240090 P

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp (061) 6624-567 Medan 20238 Fax. (061) 6622400
Website: <http://www.umsu.ac.id> E-Mail : rector@umsu.ac.id
Bankir: Bank Syariah Mandiri, Bank Bukopin, Bank Mandiri, Bank BNI 1946, Bank Sumut

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Universitas/PTS : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Jenjang : Strata- 1 (S-1)

Ketua Jurusan : Widya Masitah, M. Psi.
Dosen Pembimbing : Widya Masitah, M. Psi.

Nama Mahasiswa : NURHABIBI HASIBUAN
NPM : 1601240090 P
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI MELALUI
METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK RA
AL-ARIFIN RAHUNING KABUPATEN ASAHAN.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
24-2-2018	Refisi label 08.		
26-2-2018	Refisi grafik 02.		
27-2-2018	Refisi Bab 4. kesimpulan dan Saran ACC		

Dekan

Dr. Muhammad Qorib, MA.

Ketua Jurusan

Widya Masitah, M. Psi.

Medan, Februari 2018
Pembimbing

Widya Masitah, M. Psi.

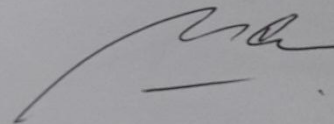
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh:

NAMA MAHASISWA : NURHABIBI HASIBUAN
NPM : 1601240090 P
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JUDUL SKRIPSI : UPAYA MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI
MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA
ANAK RA AL-ARIFIN RAHUNING KABUPATEN
ASAHAN

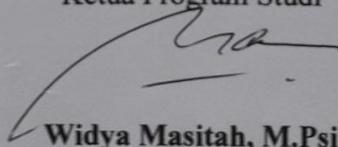
Medan, Februari 2018

Pembimbing



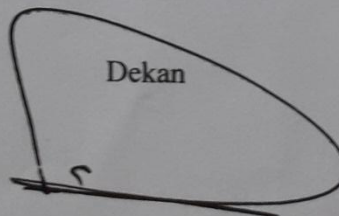
Widya Masitah, M.Psi

Disetujui Oleh:
Ketua Program Studi



Widya Masitah, M.Psi

Dekan



Dr. Muhammad Qorib, MA

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

NAMA : NURHABIBI HASIBUAN
JENJANG PENDIDIKAN : S-1
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
NPM : 1601240090 P

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan Judul “**Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan**” merupakan karya asli saya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarisme, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Rahuning, 18 Februari 2018

Yang Menyatakan,




NURHABIBI HASIBUAN
NPM. 1601240090 P

BERITA ACARA PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah di pertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh :

NAMA MAHASISWA : Nurhabibi Hasibuan

NPM : 1601240090P

PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

HARI, TANGGAL : Jum'at, 16 Maret 2018

WAKTU : 08.00 s.d selesai

TIM PENGUJI

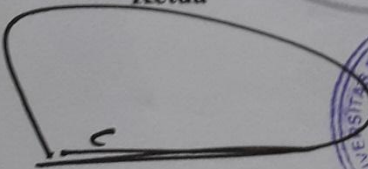
PENGUJI I : Zailani, S.PdI, MA

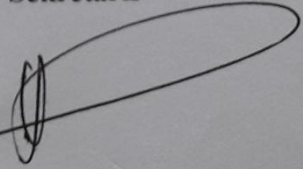
PENGUJI II : Juli Maini Sitepu, MA

PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris


Dr. Muhammad Qorib, MA


Zailani, S.PdI, MA



ABSTRAK

NURHABIBI HASIBUAN. NPM. 1601240090 P. UPAYA MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK RA AL-ARIFIN RAHUNING KABUPATEN ASAHAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Latar belakang penelitian ini berdasarkan pengamatan peneliti sebagai guru di RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan bahwa rasa percaya diri anak masih rendah, terlihat bahwa anak masih bergantung kepada orang lain, anak tidak dapat bersosialisasi dengan berbagai kondisi, anak belum memiliki pengendalian diri yang baik, tidak saling menghargai antar sesama manusia, tidak mampu menghadapi berbagai permasalahan, dan tidak berani melakukan sesuatu atau mengeluarkan pendapat. Rumusan permasalahan penelitian ini adalah “Apakah melalui metode bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan?”. Tujuan penelitian ini adalah untuk rasa percaya diri anak melalui metode bermain peran pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya meningkatkan rasa percaya diri anak melalui metode bermain peran pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan dapat ditingkatkan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 21,9%, selanjutnya siklus I rata-ratanya adalah 42,2%, pada siklus II terjadi peningkkatan dengan rata-rata, 85,9%, selanjutnya pada siklus III rata-rata yang diperoleh anak adalah 93,75%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa penelitian yang telah dilakukan melalui metode bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini.

Kata Kunci: *Rasa, Percaya Diri, Bermain Peran,.*

ABSTRACT

NURHABIBI HASIBUAN. NPM. 1601240090 P. EFFORT IMPROVING SELF-BELIEVE THROUGH METHODS ROLE PLAYING ON CHILDREN RA AL-ARIFIN RAHUNING DISTRICT SUBMISSION.

This research is a classroom action research. The background of this research is based on the observation of the researcher as a teacher in RA Al-Arifin Rahuning of Asahan Regency that the child's self confidence is still low, it shows that the child is still dependent on others, the child can not socialize with various conditions, the child does not have good self-control, not respecting each other among human beings, unable to deal with various problems, and not daring to do something or express an opinion. The formulation of this research problem is "Whether through role playing method can improve self-confidence in children RA Al-Arifin Rahuning District Asahan" ?. The purpose of this study is to self-confidence of children through role playing methods in children RA Al-Arifin Rahuning District Asahan. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that efforts to improve the confidence of children through role playing methods in children RA Al-Arifin Rahuning District Asahan can be improved. The increase can be seen from the average increase in percentage of the pre-cycle stage and after class action. Based on the provisions of the minimum success of children is BSH hence can be averaged increase in the success of children in the pre cycle 21.9%, then cycle I average is 42.2%, on the second cycle there pengingkatan with average, 85.9 %, then on the third cycle average obtained by the child is 93.75%. Based on the results of this study can be stated that research that has been done through role playing methods can improve the confidence of early childhood.

Keywords: Pain, Self-Confidence, Role Playing.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah swt., atas izin dan karunia-Nya, kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan susah payah. Sholawat bertangkaikan salam kepada Nabi Muhammad saw., Nabi akhir zaman yang menjadi suri tauladan dan rahmat bagi semesta alam. Semoga syafaatnya kita dapatkan dihari kemudian kelak.

Adapun judul skripsi yang saya susun adalah: ” **Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan**”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan strata satu pada Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan. Peneliti menyadari banyak kelemahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang dapat membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan kemampuan peneliti pada karya tulis lainnya dimasa mendatang.

Oleh sebab itu, ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya peneliti ungkapkan kepada Ayahanda tercinta **Maradoli Hasibuan** dan Ibunda tercinta **Delima Sarumpaet** yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik peneliti sehingga tumbuh dan bermanfaat bagi manusia yaitu sebagai penyambung dakwah Rasulullah saw. Semoga Allah swt., senantiasa memberikan ganjaran pahala yang berlipat ganda kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta. Selanjutnya ungkapan yang sebesar-besarnya juga peneliti haturkan untuk suami tercinta **Rahmat Eka Syahputra Manik** yang telah banyak membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat peneliti susun. Kepada anak-anakku tersayang **Rava Ardiansyah Manik, Novira Kasih Br. Manik, dan Arsyla Febriliance Br.Manik** yang telah banyak memberikan bantuan dan pengertian selama peneliti memasuki jenjang perkuliahan sehingga mampu menyelesaikan pendidikan ini. Semoga semua anak-anakku menjadi anak yang sholeh dan sholeha, tercapai semua cita-cita. Ibu tidak akan pernah berhenti untuk selalu berdo`a untuk semua ananda tercinta semoga Allah swt., mengabulkannya, sehingga kebahagiaan dunia dan akhirat dapat digapai.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang saya hormati :

1. Bapak **Dr. Agussani, MAP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
2. Bapak **Dr. Muhammad Qorib, MA**, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
3. Bapak **Zailani, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
4. Bapak **Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
5. Ibu **Widya Masithah, M. Psi**, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
6. Ibu **Widya Masithah, M. Psi**. Selaku pembimbing yang banyak memberikan masukan dan kritikan kepada peneliti untuk kebaikan penulisan skripsi ini.
7. Staf Biro Bapak **Ibrahim Saufi** dan Ibu **Fatimah Sari, S.Pd.I** yang telah membantu peneliti dalam semua urusan akademik dan perkuliahan .
8. Bapak dan Ibu staf pengajar Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan Bapak **Akrim, S.Pd.I, M.Pd, Shobrun, S.Ag, Zailani, S.Pd.I, MA, Drs. Lisanuddin, M.Pd, Munawir Pasaribu, S.Pd.I, MA. Robie Fahreza, M.Pd.I, Drs. Al-Hilal Sirait, MA**. Selanjutnya Ibu **Widya Masithah, M. Psi, Dra. Hj. Indra Mulya, MA, Mawaddah Nasution, M. Psi, Dra. Hj. Masnun Zaini, M.Psi, Riska Harfiani, S.Pd.I, M.Psi, Juli Maini Sitepu, S. Pd, M. Psi, dan Dra. Hj. Halimatussa`diah** yang telah memberikan ilmu bermanfaat.
9. Ketua Yayasan dan Kepala RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan, beserta Staf yang telah memberikan izin dan memberikan data serta informasi dalam penulisan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Staf perpustakaan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan yang telah memberikan peneliti kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan.
11. Rekan-rekan seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan dan diridhoi Allah swt.

Peneliti menyadari sepenuhnya hasil penelitian ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan baik dari sistematika penulisan maupun dari pemilihan kata yang digunakan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik yang membangun demi kesempurnaan penelitian yang lain di masa yang akan datang. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat

bermanfaat baik bagi kita semua. Atas perhatian dari semua pihak peneliti mengucapkan terima kasih.

Rahuning, 18 Februari 2018

Hormat Saya

NURHABIBI HASIBUAN
NPM. 1601240090 P

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Pemecahan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Hipotesis Tindakan.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II: LANDASAN TEORETIS	8
A. Percaya Diri	8
1. Pengertian Percaya Diri	8
2. Ciri-Ciri Individu Yang Memiliki Rasa Percaya Diri.....	9
3. Strategi Meningkatkan Rasa Percaya Diri	11
B. Metode Bermain Peran	13
1. Pengertian Bermain.....	13
2. Manfaat Bermain Bagi Anak	15
3. Karakteristik Bermain.....	17
4. Pengertian Metode Bermain Peran	18
5. Langkah-Langkah Pembelajaran Dengan Metode Bermain Peran ...	18
6. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran.....	19
C. Penelitian Yang Relevan.....	21
BAB III: METODE PENELITIAN	22
A. Setting Penelitian.....	22
1. Tempat Penelitian	22
2. Waktu Penelitian.....	22
3. Siklus Penelitian.....	22
B. Persiapan Penelitian.....	24
C. Subjek Penelitian	24
D. Sumber Data	24
1. Anak.....	24
2. Guru	25
3. Teman Sejawat.....	26
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	26
1. Teknik Pengumpulan Data.....	26
2. Alat Pengumpulan Data	27
F. Indikator Kinerja	28
G. Analisis Data	28

H. Prosedur Penelitian	28
1. Deskripsi Pra Siklus	30
2. Deskripsi Siklus I.....	30
a. Tahap Perencanaan.....	30
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan	30
c. Tahap Observasi dan Evaluasi	30
d. Tahap Refleksi	31
3. Deskripsi Siklus II.....	31
a. Tahap Perencanaan.....	31
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan	31
c. Tahap Observasi dan Evaluasi	31
d. Tahap Refleksi	31
4. Deskripsi Siklus III	32
a. Tahap Perencanaan.....	32
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan	32
c. Tahap Observasi dan Evaluasi	32
d. Tahap Refleksi	32
I. Personalia Penelitian	33
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Deskripsi Penelitian Pra Siklus	34
B. Deskripsi Penelitian Siklus I.....	39
C. Deskripsi Penelitian Siklus II	49
D. Deskripsi Penelitian Siklus III.....	59
E. Pembahasan Penelitian.....	68
BAB V: SIMPULAN DAN SARAN	69
A. Simpulan.....	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas	22
Tabel 02. Peserta Dididik.....	24
Tabel 03. Sumber Data	25
Tabel 04. Teman Sejawat.....	26
Tabel 05. Lembar Observasi	27
Tabel 06. Tim Peneliti	33
Tabel 07. Hasil Observasi Pada Pra Siklus.....	35
Tabel 08. Rasa Percaya Diri Anak Pada Pra Siklus	36
Tabel 09. Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Pra Siklus	38
Tabel 10. Hasil Observasi Pada Siklus I.....	44
Tabel 11. Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus I	45
Tabel 12. Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus I	47
Tabel 13. Hasil Observasi Pada Siklus II.....	54
Tabel 14. Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus II.....	55
Tabel 15. Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus II	57
Tabel 16. Hasil Observasi Pada Siklus III	63
Tabel 17. Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus III.....	64
Tabel 18. Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus III.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Kerangka Pemecahan Masalah	6
Gambar 02. Alur Penelitian Tindakan Kelas	23

DAFTAR GRAFIK

Grafik 01. Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Pra Siklus.....	37
Grafik 02. Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus I.....	46
Grafik 03. Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus II	56
Grafik 04. Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus III	65
Grafik 05. Peningkatan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran ...	68

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Kegiatan Mingguan Pra Siklus .
2. Rencana Kegiatan Harian Pra Siklus
3. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Pra Siklus
4. Rancangan Siklus I.
5. Skenario Perbaikan Siklus I.
6. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I.
7. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus I.
8. Rencana Kegiatan Harian Siklus I.
9. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus I.
10. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus I.
11. Lembar Refleksi Siklus I.
12. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus I
13. Rancangan Siklus II.
14. Skenario Perbaikan Siklus II.
15. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.
16. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus II.
17. Rencana Kegiatan Harian Siklus II.
18. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus II.
19. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus II.
20. Lembar Refleksi Siklus II.
21. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus II
22. Rancangan Siklus III.
23. Skenario Perbaikan Siklus III.
24. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus III.
25. Rencana Kegiatan Mingguan Siklus III.
26. Rencana Kegiatan Harian Siklus III.
27. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 1 Siklus III.
28. Alat Penilaian Kemampuan Guru- PKP 2 Siklus III.
29. Lembar Refleksi Siklus III.
30. Foto-Foto Kegiatan Penelitian Siklus III.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini yang berada pada usia antara 0-6 tahun merupakan anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis yang meliputi perkembangan intelektual, bahasa, motorik dan sosioemosional.¹ Pentingnya perkembangan pada tahun-tahun awal kehidupan seseorang disadari oleh semua pihak, karena pada usia inilah otak individu berkembang sangat pesat. Usia dini adalah fase fundamental bagi perkembangan individu yang disebut juga sebagai *golden age* atau usia emas. Pengalaman-pengalaman yang dijalani anak akan membentuk pengalaman yang akan dibawa semur hidupnya.

Anak usia dini merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak sebagai upaya mencapai tujuan tersebut anak usia dini mulai diberi pendidikan secara berencana dan sistematis agar pendidikan yang diberikan lebih bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Sebagaimana hadis Rasulullah saw., yang berbunyi:

علموا اولادكم فانهم مخلوقون لزمان غير منكم

Artinya: “ Didiklah anak-anakmu karena mereka itu dijadikan untuk menghadapi masa yang bukan masamu (yakni masa depan sebagai generasi pengganti). (H.R. Muslim)²

Golden age merupakan waktu paling cepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak, karena pada masa ini masa anak dapat menerima berbagai pengetahuan, serta awal pencapaian keberhasilan anak. Dimasa peka, kecepatan pertumbuhan otak anak sangat tinggi hingga mencapai 50 persen dari keseluruhan perkembangan otak anak selama hidupnya. Artinya, *golden age* merupakan masa yang sangat tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya.³

hal ini berkenaan dengan firman Allah swt., dalam QS. Az-Zumar ayat: 9 sebagai berikut:

قل هل يستوى الذين يعلمون والذين لا يعلمون انما يتذكر اولوا الالباب

¹Suherman dan Sutyowati, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Media Group, 2008), h. 9.

²Imam Muslim, *Terjemahan Shahih Muslim*, Jilid IV, terj. Ma`mur Daud, Cet. XI, (Jakarta: Widjaya, 2010), h. 155.

³Amaryllia Aisiyah, *Emotional Intelligence Parenting* (Jakarta: Gramedia, 2009), h. 21.

... Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (Q.S az-Zumar: 9).

Percaya diri merupakan perasaan yang secara fisiologis dan psikologis dimiliki oleh anak dan digunakan untuk merespon peristiwa sekitarnya, pada dasarnya rasa percaya diri digunakan oleh anak untuk berinteraksi dengan lingkungan. Percaya diri pada seseorang maupun anak-anak memegang peranan sangat penting dalam menentukan kesuksesan hidup.⁴

Rasa percaya diri pada anak sebagai kemampuan memantau dan mengendalikan perasaan sendiri, serta menggunakan perasaan-perasaan itu untuk memandu pikiran dan tindakan untuk melakukan sebuah pekerjaan atau mengaplikasikan kemampuan. Pentingnya rasa percaya diri ditanamkan sejak usia dini karena pada dasarnya percaya diri digunakan untuk memusatkan perhatian, empati terhadap lingkungan sekitar, melakukan kegiatan sosial lebih baik, serta mampu mengendalikan diri sendiri dan orang lain. Hal ini mengindikasikan bahwa perlunya seorang guru untuk meningkatkan serta menumbuhkan rasa percaya diri anak melalui berbagai permainan. Permainan membuat anak lebih berpola pikir kreatif, anak belajar tentang berinteraksi sosial dengan teman sebaya dimana anak belajar memahami beradaptasi dengan kelompok dan berkomunikasi dengan orang lain.⁵

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Saat bermain, anak-anak mempelajari banyak hal penting yang akan menjadi kebutuhan anak dimasa mendatang. Sebagai contoh, dengan bermain bersama teman, anak-anak lebih terasah rasa empatinya, mereka juga dapat mengatasi penolakan dan dominasi, serta dapat mengelola rasa percaya diri secara baik terutama dengan orang-orang terdekatnya.

Kegiatan bermain dapat menambah pengalaman, dan memberikan masukan positif dalam perkembangan anak. Tingkah laku anak usia dini cenderung mengalami berbagai karakter, terutama pada rasa percaya diri anak. Karakter yang sangat mencolok pada masing-masing anak ditandai saat anak berada di lingkungan, terutama di lingkungan sekolah. Permainan adalah alat yang digunakan sebagai media untuk mengembangkan potensi pada diri anak. Melalui permainan anak dapat menjadi lebih semangat atau anak lebih tertarik. Melalui metode bermain menjadikan anak lebih berfikir kritis dan mampu memecahkan

⁴ Tuhana Taufiq Andrianto, *Mengembangkan Karakter Kesuksesan Anak di Era Cyber* (Jogjakarta: Arruz Media, 2011), h. 191.

⁵ Tadkiroatun Musfiroh. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Departemen, 2010) h. 24.

masalah yang dihadapi. Anak mampu berfikir kritis bagaimana upaya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Karena permainan memacu anak untuk memainkan permainan.

Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan percaya diri anak, sosial, emosional, kognitif anak dan menggambarkan perkembangan anak. Kendatipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Manfaat bermain tersebut antara lain memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan dan berinteraksi sosial, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreatifitas dan lain-lain.⁶ Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif.⁷ Sehingga, secara tidak sadar anak telah belajar berbagai hal.

Pemmainan atau bermain dapat mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya, arti permainan bagi anak sangatlah berpengaruh dalam pengenalan kemampuan.⁸ Pembelajaran dengan bermain mempermudah anak untuk berfikir logis dalam menyelesaikan masalah.⁹ Permainan yang dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat memperlancar kreatif anak. Bermain sambil belajar merupakan salah satu cara agar seorang anak dapat meningkatkan perkembangan dalam dirinya, khususnya rasa percaya diri. Baik perkembangan fisik maupun psikisnya. Menurut Sigmund Freud dalam Satya tingkah laku seseorang dimasa yang akan datang merupakan hasil manifestasi dari perkembangannya di masa kanak-kanak.¹⁰ Karenanya kiat untuk meningkatkan rasa percaya diri anak-anak bukanlah menyuruh mereka menyapa tetapi melibatkan semua anak dalam kegiatan dan bermain bersama.

Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran dimana pengajarannya dengan tingkah laku tiruan.¹¹ Metode bermain peran diartikan sebagai cara penyajian pengajaran dengan menggunakan situasi tiruan untuk menggambarkan situasi sebenarnya agar diperoleh pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.¹² Bermain peran adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja, atau perbuatan

⁶Aisiyah, *Emotional ...*, h. 22

⁷Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2009), h. 26.

⁸Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PGTKI Press, 2008). h. 9.

⁹*Ibid.* h. 10

¹⁰Wira Indra Satya, *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga* (Jakarta: Millenia, 2010), h. 90

¹¹ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Arruzz Media, 2016), h. 170

¹² *Ibid.*

yang hanya pura-pura saja.¹³ Bermain peran, psikodrama, sosiodrama dan permainan. Bermain peran diartikan sebagai suatu pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan.¹⁴ Metode bermain peran pada dasarnya semacam permainan dalam pengajaran yang diangkat dari realita kehidupan. Tujuannya untuk memberikan pemahaman tentang sesuatu konsep atau prinsip atau dapat juga untuk melatih kemampuan memecahkan masalah yang bersumber dari realita kehidupan.

Adapun langkah-langkah dalam metode bermain peran adalah tahap persiapan, seperti menetapkan masalah, menetapkan pemain yang akan terlibat, waktu yang disediakan, peranan yang akan diperankan pemain, dan pemberian kesempatan siswa untuk bertanya jawab pada siswa yang terlibat pemeranan. Pada tahap pelaksanaan/tindakan bermain peran seperti pembentukan kelompok bermain, partisipasi aktif dari siswa yang tidak berperan dalam permainan, guru memberikan bimbingan kepada anak yang kesulitan serta mendorong anak untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah. Tahap penutup/evaluasi, guru mendorong anak untuk memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan bermain peran serta merumuskan kesimpulan.¹⁵

Berdasarkan pengamatan peneliti sebagai guru di RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan bahwa rasa percaya diri anak masih rendah, terlihat bahwa anak masih bergantung kepada orang lain, anak tidak dapat bersosialisasi dengan berbagai kondisi, anak belum memiliki pengendalian diri yang baik, tidak saling menghargai antar sesama manusia, tidak mampu menghadapi berbagai permasalahan, dan tidak berani melakukan sesuatu atau mengeluarkan pendapat. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul **“Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, identifikasi masalah yang ditemukan dan perlu menjadi perhatian adalah :

1. Anak belum mandiri.
2. Anak belum memiliki rasa percaya diri.
3. Anak tidak bisa tenang dalam mengerjakan sesuatu.

¹³ Istarani, *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran* (Medan, Media Persada, 2014), h. 47.

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 33-34.

4. Anak belum dapat bersosialisasi dengan temannya dengan baik.

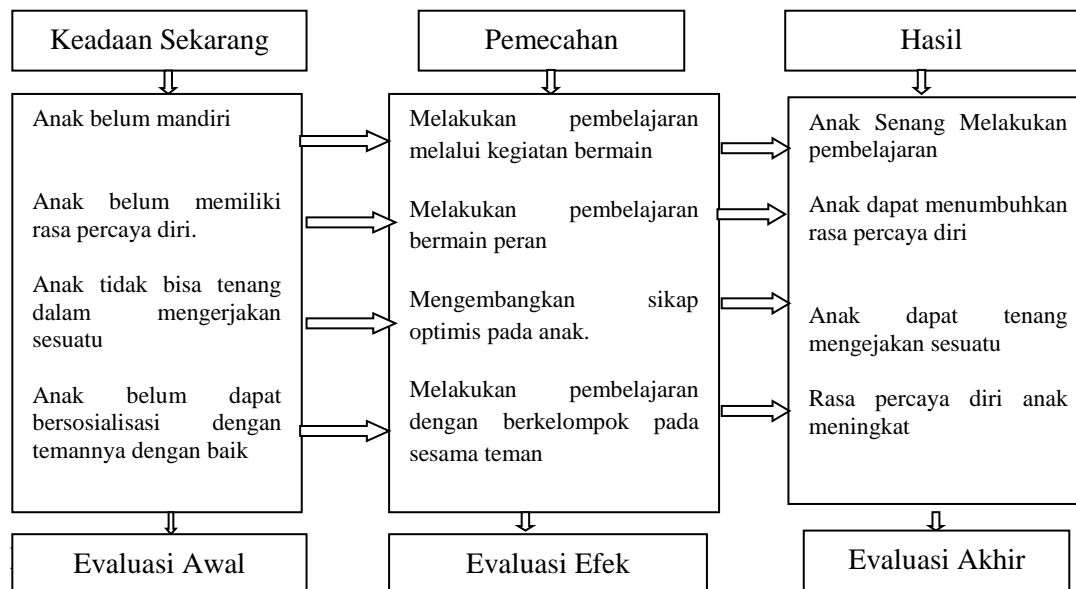
C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan yaitu "Apakah melalui metode bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan"?

D. Pemecahan Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Sistem pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya baik mental, fisik maupun kepercayaan diri, dan lain-lain. Guna menggapai itu semua, perlu proses perkembangan pada anak melalui proses pendidikan dan pembelajaran. Guna mengatasi permasalahan pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan pada permasalahan rendahnya rasa percaya diri anak menggunakan metode bermain peran. Pemecahan masalah dalam penelitian ini dapat peneliti gambarkan sebagai berikut:

Gambar 01
Kerangka Pemecahan Masalah



E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian tindakan kelas ini (PTK) adalah untuk meningkatkan rasa percaya diri anak melalui metode bermain peran pada anak RA Al-Aifin Rahuning Kabupaten Asahan.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan dugaan sementara, peneliti berasumsi dan menduga bahwa melalui bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan.

G. Manfaat Penelitian

Melalui Penelitian Tindakan Kelas ini penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

a. Anak

1. Mampu meningkatkan rasa percaya diri anak
2. Menjadikan anak agar dapat berprestasi dalam belajar

b. Bagi Guru

1. Meningkatkan motivasi dalam mengajar
2. Memberi ilmu pengetahuan yang lebih pada guru dan anak
3. Upaya meningkatkan kemampuan dalam mendidik.

c. Bagi Peneliti

1. Sarana mengaplikasikan ilmu yang diperoleh pada bangku pendidikan
2. Sebagai referensi dan khazanah bagi peneliti berikutnya

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Percaya Diri

1. Pengertian Percaya Diri

Rasa percaya diri adalah sikap atau keyakinan yang terdapat dalam diri sendiri.¹⁶ Menurut Santrock rasa percaya diri adalah dimensi evaluative yang menyeluruh dari diri. Rasa percaya diri juga disebut sebagai harga diri atau gambaran diri.¹⁷ Menurut Hakim percaya diri secara sederhana dapat dikatakan sebagai suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membantunya merasa mampu untuk mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya.¹⁸ Rasa percaya diri bukan dengan memberi kompensasi suatu kelemahan kepada kelebihan. Namun bagaimana individu tersebut mampu menerima diri apa adanya, mampu mengerti seperti apa dirinya dan pada akhirnya akan percaya bahwa dirinya dan pada akhirnya akan percaya bahwa dirinya mampu melakukan berbagai hal dengan baik.

Lauster mengemukakan bahwa kepercayaan diri merupakan sifat yang saling mempengaruhi satu sama lain, kepercayaan pada diri sendiri mempengaruhi sikap hati-hati, ketidak tergantungan, ketidak serakahan, toleransi dan cita-cita.¹⁹ Menurut pendapat Angelis, percaya diri berawal dari tekad pada diri sendiri, untuk melakukan segalanya yang kita inginkan dan butuhkan dalam hidup.²⁰

Menurut Dariyo kepercayaan diri ialah keyakinan terhadap diri sendiri bahwa ia memiliki kemampuan dan kelemahannya, dan dengan kemampuan tersebut ia merasa optimis dan yakin akan mampu menghadapi masalahnya dengan baik.²¹ Menurut Rahayu percaya diri diartikan suatu keadaan dimana seseorang harus mampu menyalurkan segala kemampuan yang dimilikinya untuk melakukansesuatu secara maksimal dengan memiliki keseimbangan antara tingkahlaku, emosi, dan spiritual.²² Menurut Fatimah kepercayaan diri adalah :

“Sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif, baik terhadap dirinya sendiri maupun terhadap lingkungan/situasi yang

¹⁶ Widjaja Hendra, *Berani Tampil Beda dan Percaya Diri* (Yogyakarta: Araska, 2011), h. 53

¹⁷ John W Santrock, *Adolescence (Perkembangan Remaja)*, (Jakarta: Erlangga: 2009), h. 336.

¹⁸ Thursan Hakim, *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri* (Jakarta: Puspa Swara.2010), h. 6

¹⁹ Peter Lauster, *Tes Kepribadian*. Penerjemah: Gulo., (Jakarta: Bumi Aksara.Lauster, 2008), h. 4.

²⁰ Barbara De Angelis. *Confidence Sumber Sukses dan Kemandirian* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.Angelis, 2008), h.10.

²¹ Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama* (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), h. 81.

²² Aprianti Y Rahayu. *Anak Usia TK: Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: Indeks, 2013), h. 67.

dihadapinya. Rasa percaya diri yang tinggi sebenarnya hanya merujuk pada adanya beberapa aspek dari kehidupan individu tersebut bahwa ia merasa memiliki kompetensi, yakin mampu dan percaya bahwa dia bisa karena didukung oleh pengalaman, potensi aktual, prestasi serta harapan yang realistis terhadap diri sendiri”.²³

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa rasa percaya diri adalah kesadaran akan kemampuan atau kekuatan yang dimiliki oleh seseorang dengan keyakinan dalam jiwa untuk berfikir lebih maju dan siap menghadapi tantangan dan persoalan dalam hidup serta keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya.

2. Ciri-Ciri Individu Yang Memiliki Rasa Percaya Diri

Salah satu tanda dari kepercayaan diri seseorang adalah kemampuan untuk menentukan pilihan dan membuat keputusan.²⁴ Lauster menjabarkan ciri-ciri orang yang percaya diri adalah: memiliki rasa empati, optimis, tidak mementingkan diri sendiri, ambisius, toleransi kepada sesama, saling memahami, memiliki rasa kehati-hatian, tidak pemalu dan mampu menghadapi persoalan hidup.²⁵ Menurut Hakim ciri-ciri atau karakteristik individu yang mempunyai rasa percaya diri yang proporsional adalah sebagai berikut:

- a. Selalu bersikap tenang dalam mengerjakan sesuatu.
- b. Mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai.
- c. Mampu menetralisasi ketegangan yang muncul dalam berbagai situasi.
- d. Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi di berbagai situasi.
- e. Memiliki kondisi mental dan fisik yang menunjang penampilannya.
- f. Memiliki kecerdasan yang cukup.
- g. Tingkat pendidikan formal yang cukup.
- h. Memiliki keahlian atau keterampilan yang dapat menunjang kehidupannya.
- i. Dapat bersosialisasi dengan baik.
- j. Memiliki latarbelakang pendidikan keluarga yang baik.
- k. Memiliki pengalaman hidup dalam menghadapi berbagai cobaan hidup.
- l. Selalu bereaksi positif dalam menghadapi berbagai masalah.²⁶

Ciri lain percaya diri disebutkan oleh Lie meliputi: yakin kepada diri sendiri, tidak bergantung pada orang lain, tidak ragu-ragu, merasa diri berharga, tidak menyombongkan diri

²³ Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: CV Pustaka Setia.Fatimah, 2009), 178.

²⁴ Jan Dargatz. *52 Cara Sederhana Membangun Harga Diri dan Kepercayaan Diri Anak Anda*. Penerjemah: Esther Mandjani. (Batam: Interaksara, 2009), h. 27.

²⁵ Lauster, *Tes...*h. 4.

²⁶ Hakim, *Mengatasi...*h. 5.

dan memiliki keberanian untuk bertindak.²⁷ Menurut Maslow dalam Rahayu, menyebutkan ciri-ciri individu yang percaya diri: “Kepercayaan diri memiliki kemerdekaan psikologis, yang berarti kebebasan mengarahkan pikiran dan mencurahkan tenaga berdasarkan pada kemampuan dirinya, untuk melakukan hal-hal yang bersifat produktif, menyukai pengalaman baru, senang menghadapi tantangan baru, pekerjaan yang efektif dan memiliki rasa tanggung jawab dengan tugas yang diberikan.”²⁸

Fatimah mengemukakan beberapa ciri-ciri atau karakteristik individu yang mempunyai rasa percaya diri yang proporsional adalah sebagai berikut :

- a. Percaya akan kemampuan atau kompetensi diri, hingga tidak membutuhkan pujian, pengakuan, penerimaan ataupun hormat dari orang lain.
- b. Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok.
- c. Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain, berani menjadi diri sendiri.
- d. Punya pengendalian diri yang baik (tidak moody dan emosi stabil).
- e. Memiliki *internal locus of control* (memandang keberhasilan atau kegagalan, bergantung pada usaha sendiri dan tidak mudah menyerah pada nasib atau keadaan serta tidak bergantung atau mengharapkan bantuan orang lain).
- f. Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain dan situasi di luar dirinya.
- g. Memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri, sehingga ketika harapan itu terwujud, ia tetap mampu melihat sisi positif dirinya dan situasi yang terjadi.²⁹

Menurut Widjaja, ciri-ciri orang atau individu yang memiliki rasa percaya diri, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Percaya pada kemampuan sendiri.
- b. Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan.
- c. Memiliki rasa positif terhadap diri sendiri.
- d. Berani mengungkapkan pendapat.
- e. Bersikap tenang dalam mengerjakan sesuatu.
- f. Mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai.
- g. Mampu menetralkan ketegangan yang muncul dalam situasi tertentu
- h. Mampu menyesuaikan diri dan komunikasi
- i. Memiliki kondisi mental dan fisik yang menunjang penampilan.
- j. Memiliki kemampuan bersosialisasi.
- k. Bersikap positif dalam menghadapi masalah.
- l. Yakin pada diri sendiri
- m. Tidak bergantung pada orang lain
- n. Merasa dirinya berharga.
- o. Memiliki keberanian untuk bertindak.³⁰

²⁷Anita Lie, *1001 Cara Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak*. (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008), h. 96. .

²⁸Rahayu, *Anak...* h. 69.

²⁹Fatimah, *Psikologi...* h. 149.

³⁰Hendra Widjaja, *Berani Tampil Beda dan Percaya Diri* (Yogyakarta: Araska. 2016), h. 53-55.

Berdasarkan pendapat yang telah di ungkapkan di atas dapat ditarik kesimpulan ciri-ciri individu yang memiliki rasa percaya diri adalah individu yang senantiasa percaya akan kemampuan diri, tidak bergantung kepada orang lain, dapat bersosialisasi dengan berbagai kondisi, memiliki pengendalian diri yang baik, saling menghargai antar sesama manusia, mampu menghadapi berbagai permasalahan, dan berani melakukan sesuatu atau mengeluarkan pendapat.

3. Strategi Meningkatkan Rasa Percaya Diri

Widjaja mengutarakan ada beberapa cara untuk meningkatkan rasa percaya diri yaitu:

- a. Memeriksa nilai sejati diri
- b. Jangan membandingkan dengan orang lain
- c. Memprogram ulang pikiran
- d. Menciptakan lingkungan yang positif
- e. Mengingat kesuksesan di masa lalu
- f. Berbicara positif pada diri sendiri bahasa tubuh yang baik
- g. Bersyukur
- h. Duduk di barisan depan
- i. Berbicara di depan publik
- j. Selalu berpikiran positif
- k. Berpakaian rapi
- l. Berani mengambil keputusan dan bertindak
- m. Berpikir Sukses³¹

Sedangkan menurut Lauster memberikan beberapa petunjuk untuk meningkatkan kepercayaan pada diri sendiri yaitu:

- a. Mencari sebab-sebab mengapa individu merasa rendah diri.
- b. Mengatasi kelemahan, dengan kemauan yang kuat individu akan memandang suatu perbaikan yang kecil sebagai keberhasilan yang sebenarnya.
- c. Mengembangkan bakat dan kemampuan lebih jauh.
- d. Berbahagia dengan keberhasilan di bidang tertentu.
- e. Bebaskan diri dari pendapat orang lain. Dengan berbuat sesuai keyakinan diri, individu akan merasa merdeka dalam berbuat sesuatu.
- f. Mengembangkan bakat melalui hobbi.
- g. Bersikap optimis jika diminta melakukan pekerjaan yang sukar.
- h. Memiliki cita-cita yang realistis dalam hidup, agar kemungkinan untuk terpenuhi cukup besar.
- i. Jangan terlalu membandingkan diri dengan orang lain yang menurut kita lebih baik.³²

Menurut Santrock ada empat cara untuk meningkatkan rasa percaya diri, yaitu melalui mengidentifikasi penyebab dari rendahnya rasa percaya diri dan domain-domain

³¹ *Ibid.*, h. 75-103.

³² Lauster, *Tes...* h.15-16.

kompetensi diri yang penting, dukungan emosional dan penerimaan sosial, prestasi, dan mengatasi masalah.³³

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa cara meningkatkan rasa percaya diri adalah dengan memiliki kemauan yang kuat, berpikir positif, memiliki keyakinan yang kuat di dalam dirinya dan mampu menempatkan diri dalam segala situasi.

B. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Bermain

Pengertian bermain sangatlah unik dan deskriptif. Terdapat berbagai pandangan dan pengertian yang diberikan oleh kaum akademik maupun non akademik secara luas dan beraragam, mulai teori klasik yang dikaitkan dengan “*surplus energy*” dan hewan. Teori ini menyatakan, bertambah tinggi spesies makhluk hidup semakin banyak waktu dihabiskan untuk bermain dimana pada kasus spesies yang lebih rendah energi dikeluarkan hanya untuk memenuhi kebutuhan utama organism tersebut.³⁴ Antara tahun 50-an hingga 70-an teori-teori tentang bermain muncul.

Bermain dikaitkan dengan dorongan dan keperluan dasar organisme. Disamping itu, ada juga yang menyatakan bermain sebagai komunikasi, bermain sebagai peluang menjelajah perilaku baru. Heron dalam Januardi menegaskan bermain sebagai suatu pekerjaan bagi anak-anak.³⁵ Lebih jauh Moyles dalam Januardi menegaskan bahwa bermain adalah suatu proses yang diperlukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Bermain merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran sosial dan fisik. Selain itu bermain juga dikaitkan dengan ganjaran instrinsik dan kegembiraan. Oleh sebab itu, bermain merupakan aktivitas yang natural bagi anak-anak yang memberi peluang kepada mereka untuk mencipta, menjelajah, dan mengenal dunia mereka sendiri.

Menurut tokoh-tokoh pendidikan, seperti: Plato, Aristoteles, Froebel, Hurlock dan Spencer dalam Satya bermain adalah suatu upaya anak untuk mencari kepuasan, melarikan diri ke alam fantasi dengan melepaskan segala keinginannya yang tidak dapat tersalurkan, seperti: keinginan untuk menjadi presiden, raja, permaisuri dan lain-lain.³⁶ Bermain sebagai kegiatan mempunyai nilai praktis. Artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

³³ Santrock, *Adolescence*...h. 339.

³⁴ Januardi. *Mengenal Permainan Rakyat* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009) h. 45

³⁵ *Ibid.*

³⁶ Wira Indra Satya. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga* (Jakarta: Millenia, 2008) h. 77-79.

Anak-anak sangat gemar bermain, bermain bagi anak mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dengan mencoba berbagai cara dengan mengerjakan sesuatu dan memilih dan menentukan cara yang paling tepat. Bermain bagi anak-anak merupakan penggunaan bahasa untuk membawakan aktivitasnya, memperluas dan menyaring bahasa mereka dengan berbicara dan mendengar anak lain.

Menurut Januardi ketika bermain anak-anak belajar memahami orang lain dengan cara menepakati komitmen yang mereka buat dari berbagai aturan dan menilai pekerjaan secara bersama-sama.³⁷ Bermain memantapkan perkembangan anak-anak dalam semua area; intelektual, sosial ekonomi dan fisik. Bermain bagi anak adalah apa yang mereka lakukan sepanjang hari, bermain adalah kehidupan dan kehidupan adalah bermain. Anak-anak tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak adalah pemain alami, mereka menikmati bermain dan dapat berkonsentrasi dalam waktu yang lama untuk sebuah keterampilan.

Menurut Mayesky, dalam Satya bermain merupakan motivasi intrinsik bagi anak dan tidak ada seorangpun yang dapat mengatakan apa yang akan dilakukan dan bagaimana melakukannya.³⁸ Bermain bagi anak dapat mengembangkan mental, menumbuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah dalam hidupnya (perkembangan sosial), dan meningkatkan kebugaran komponen motoriknya. Permainan anak-anak merupakan wadah dasar dan indikator pengembangan mental. Menurut George W Maxim, dalam Satya bermain memungkinkan anak-anak untuk memajukan perkembangannya seperti sensori motor, intelegensi pada bayi, mulai dari operasional sampai operasional konkrit pada anak pra sekolah juga mengembangkan kognitif, fisik, dan perkembangan sosial ekonomi.³⁹

Berdasarkan deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan proses pembelajaran bagi anak yang melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran social, dan fisik. Selain itu bermain juga dikaitkan dengan ganjaran instrinsik dan kegembiraan.

2. Manfaat Bermain Bagi Anak

Menurut Lee bermain merupakan kepentingan utama seorang anak dalam hidupnya, lewat bermain ia belajar keahlian untuk bertahan dan menemukan pola dalam dunia yang penuh kebingungan.⁴⁰ Bermain merupakan tujuan dasar dari belajar pada masa kanak-kanak. Secara bertahap anak-anak mengembangkan konsep dari hubungan yang wajar, kemampuan

³⁸ Januardi. *Mengenal*h. 47.

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ Rosegrant Lee, *Reaching Potential : Appropriate Curriculum and Assesment for Young Children* (Whashington D.C: NAEYC, 2009), h. 112

untuk membedakan, untuk menilai, untuk menganalisis dan mengambil intisari, untuk membayangkan dan merumuskan.

Bermain bagi anak, selain merupakan alat belajar juga merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Diperlukan waktu yang cukup banyak untuk bermain bagi anak, terutama pada saat mereka berada di sekolah dasar, menurut Laurence Tecik dalam Satya diperlukan 4-5 jam perhari bagi anak untuk bermain, pada saat bermain anak dapat memenuhi kebutuhan gerakannya.⁴¹

Penelitian yang dilakukan oleh Kemper di Negeri Belanda dengan memasang alat pedometer (alat pengukur langkah, skor 1 (satu) setara dengan satu langkah) anak yang aktif melakukan 102.000 langkah/minggu, maka rata-rata memerlukan aktifitas fisik perhari adalah $102.000 : 7 = 14.000$ per hari atau setara dengan 3,5 jam, jika 2 X 45 menit menunjukkan skor 4000 langkah. Kebutuhan 3,5 jam tersebut tidak mungkin dipenuhi pada jam pelajaran di sekolah.⁴² Oleh sebab itu, guru harus dapat memenuhi kebutuhan gerak anak didiknya dengan berbagai alternatif permainan yang dapat dimainkan saat jam istirahat atau di rumah, karena anak tidak merasa betah bila duduk seharian diruang kelas, mereka butuh bergerak dan bermain yang lebih banyak.

Sedangkan menurut Claparade dalam Satya bermain bukan hanya memberikan pengaruh positif terhadap pertumbuhan organ tubuh anak yang disebabkan aktif bergerak, akan tetapi bermain juga berfungsi sebagai proses sublimasi artinya suatu pelarian dari perasaan tertekan yang berlebihan menuju hal-hal positif, melalui sublimasi anak akan menuju ke arah yang lebih mulia, lebih indah dan lebih kreatif.⁴³

Adapun manfaat lain dari bermain bagi anak :

- a. Anak dapat kesempatan untuk mengembangkan diri, baik perkembangan fisik (melatih keterampilan motorik kasar dan motorik halus), perkembangan psikososial (melatih pemenuhan kebutuhan emosi) serta perkembangan kognitif (melatih kecerdasan)
- b. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk bersosialisasi
- c. Bermain bagi anak adalah untuk melepaskan diri dari ketegangan
- d. Bermain merupakan dasar bagi pertumbuhan mentalnya
- e. Melalui bermain anak-anak dapat mengeluarkan energi yang ada dalam dirinya ke dalam aktivitas yang menyenangkan
- f. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya seluas mungkin
- g. Melalui bermain anak-anak dapat berpetualang menjelajah lingkungan dan menemukan hal-hal baru dalam kehidupan.
- h. Melalui bermain anak dapat belajar bekerjasama, mengerti peraturan, saling berbagi dan belajar menolong sendiri dan orang lain serta menghargai waktu.

⁴¹Satya. *Membangun.....*, h. 84

⁴²Lee, *Reaching*h. 120.

⁴³ Satya, *Membangun....*,h. 85

- i. Bermain juga merupakan sarana mengembangkan kreatifitas anak
- j. Bermain dapat mengembangkan keterampilan olahraga dan menari
- k. Melatih konsentrasi atau pemusatan perhatian pada tugas tertentu.⁴⁴

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain, akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana, karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Menurut Markam Pengaruh bermain bagi perkembangan anak meliputi :

1. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak
2. Bermain dapat digunakan sebagai terapi
3. Bermain dapat mempengaruhi pengetahuan anak
4. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
5. Bermain dapat mengembangkan tingkah laku social anak
6. Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak.⁴⁵

Berdasarkan banyak pendapat para ahli baik ditinjau dari segi aspek fisiologis maupun psikologis dengan aktivitas fisik secara teratur, terukur dan cukup akan diperoleh kesimpulan manfaat bermain pada anak dapat: meningkatnya kinerja sistem saraf, dengan bertambah banyaknya jumlah percabangan sel-sel saraf dan sinapsisnya, maka akan bertambah rimbun hubungan antara sel saraf, makin tinggi pula tingkat kecerdasan. Aktivitas fisik juga menuntut seluruh bagian tubuh untuk bergerak yang memungkinkan terjadinya respon terhadap kedua bagian otak.

3. Karakteristik Bermain

George W Maxim dalam Satya mengemukakan lima karakteristik yang dapat diidentifikasi dalam bermain yaitu :

1. Motivasi interinsik, aktivitas bertujuan untuk kesenangan dan motivasi datang dari dalam diri anak
2. Penekanan pada proses bukan hasil
3. Perilaku non literal, anak-anak menggunakan kekuatan yang luar biasa untuk berpura-pura selama bermain
4. Kebebasan
5. Kesenangan.⁴⁶

Sedangkan karakteristik bermain yang dikemukakan oleh Mary Mayesky dalam Satya antara lain:

⁴⁴Muhammad Markam, *Alat Permainan & Sumber Belajar* (Jakarta: Depdikbud, 2010) h.

⁴⁵*Ibid.*, h. 72.

⁴⁶Satya *Membangun...* h. 90

1. Bagian alami dalam kehidupan anak, orang dewasa tidak dapat mengemukakan bagaimana anak bermain
2. Langsung pada diri sendiri
3. Aktivitas kreatif bukan hasilnya
4. Aktivitas total
5. Sesuatu yang sensitif bagi anak.⁴⁷

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain adalah menyenangkan, tanpa ada beban, dan dapat membangun kebersamaan bagi anak.

4. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak.⁴⁸ Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan anak dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.⁴⁹

Metode bermain peran atau *role playing* adalah metode pembelajaran yang di dalamnya menampakkan adanya perilaku pura-pura dari anak yang terlihat atau peniruan situasi dari tokoh-tokoh sedemikian rupa.⁵⁰ Pendapat lain mengatakan bahwa metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak.⁵¹ Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan anak untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang disesuaikan dengan tokoh sejarah.⁵²

Berdasarkan uraian defenisi metode bermain peran di atas dapat disimpulkan bahwa: metode bermain peran adalah metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap materi pelajaran yang disajikan, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai karena anak terlibat langsung dalam pembelajaran sekaligus menjadi tokoh dalam sebuah kisah atau materi pelajaran.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Dengan Metode Bermain Peran

⁴⁷ *Ibid.*, h. 105

⁴⁸ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Bandung: Bumi Aksara, 2009), h. 199

⁴⁹ *Ibid.*

⁵⁰ Zuhairini, dkk. *Metodologi Pendidikan Agama*. (Solo: Ramadhani, 2008), h.86.

⁵¹ Hanafiyah dan Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: Refika Aditama. 2009), h. 42.

⁵² Zakiah Darajat, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, cet. ke-3, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h.

Langkah-langkah pembelajaran dengan metode bermain peran dapat disesuaikan dengan tingkat pendidikan anak. Berikut langkah-langkah penerapan pembelajaran bermain peran:

- a. Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa anak untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok pada anak yang beranggotakan beberapa anak.
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil anak yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing anak berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing anak diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- h. Guru menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi.
- k. Penutup.⁵³

6. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Metode bermain peran dapat digunakan untuk semua jenis usia. Selain itu pembelajaran bermain peran memiliki kelebihan kelemahan dalam penggunaannya yaitu:⁵⁴

- a. Kelebihan metode bermain peran
 - 1) Anak melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya, dengan demikian, daya ingatan anak tajam dan tahan lama.
 - 2) Anak dapat berlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
 - 3) Bakat yang terdapat pada anak dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
 - 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
 - 5) Anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya atau kerjasama

⁵³Hanafiyah, *Konsep....*, h. 47-48.

⁵⁴*Ibid.*, h. 89-90.

- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.
- 7) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan anak, disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan
- 8) Sangat menarik bagi anak, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
- 9) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
- 10) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
- 11) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional anak.

b. Kekurangan metode bermain peran

Sebagaimana dengan metode-metode yang lain, metode bermain peran memiliki sisi-sisi kelemahan. Namun yang penting disini, kelemahan dalam suatu metode tertentu dapat ditutupi dengan memakai metode yang lain. Kekurangan atau kelemahan metode bermain peran terletak pada:⁵⁵

- a. Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
- b. Banyak memakan waktu.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas.
- d. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.
- e. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, dan ini tidak semua guru memilikinya
- f. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- g. Apabila implementasi metode bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian tindakan kelas menggunakan metode bermain peran atau meningkatkan kepercayaan diri yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yakni:

1. Suhaibah Larasati, dengan judul “Upaya meningkatkan rasa percaya diri anak melalui metode bercerita di depan kelas pada anak kelompok B RA Rahmat Islamiyah Medan Helvetia”. Hasil penelitian tindakan kelas tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rasa percaya diri anak melalui metode bercerita di depan kelas. Peningkatan diawali dengan persentase awal 34,5% pada pra siklus, selanjutnya pada siklus pertama

⁵⁵*Ibid.*, h. 90-91.

naik menjadi 64,5%, kemudian pada siklus kedua naik menjadi 72,5%, selanjutnya pada siklus ke tiga naik menjadi 87%.

2. Kholijah Nasution, dengan judul “Upaya guru meningkatkan kemampuan berbicara melalui metode bermain peran pada anak RA Sultan Andirja Sei Baman Kabupaten Serdang Bedagai”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan berbicara anak menggunakan metode bermain peran. Standart keberhasilan minimal yang ditetapkan adalah 80% dengan ketentuan keberhasilan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Jumlah anak yang menjadi subjek penelitian sebanyak 15 orang. Peningkatan yang terjadi menggunakan nilai rata-rata dimana pada pra siklus nilai rata-rata anak adalah 20% atau 3 anak. Pada siklus pertama terjadi peningkatan sebesar 20% atau keberhasilan mencapai 40% atau 6 anak. Pada siklus kedua terjadi peningkatan sebesar 20% lagi atau keberhasilan mencapai 60% atau 9 anak. Selanjutnya terjadi peningkatan nilai rata-rata anak sebesar 20% pada siklus ketiga, sehingga keberhasilan mencapai 80 % atau 12 anak.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di RA Al-Arifin dengan alamat Jl. Pendidikan No. 01 Desa Rahuning Kecamatan Rahuning Kabupaten Asahan.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Waktu yang dibutuhkan akan disesuaikan dengan kalender pendidikan sesuai kebutuhan proses belajar mengajar yang efektif, serta silabus RA yang berlangsung pada saat penelitian. Adapun waktu penelitian yang akan dilakukan adalah:

Tabel 01.

Jadwal Penelitian Tindakan Kelas

N O	Kegiatan	Alokasi Waktu										
		Februari				Maret						
		Minggu				Minggu						
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Perizinan											
2	Penelitian Siklus I											
3	Penelitian Siklus II											
4	Penelitian Siklus III											
5	Analisis data											
6	Pengolahan Data											
7	Penyusunan Laporan											

3. Siklus Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK artinya dalam penelitian ini dilakukan tindakan-tindakan untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Pada penelitian tindakan kelas ada beberapa tahapan yang seharusnya dilakukan yaitu:⁵⁶

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Tindakan (*Acting*)

⁵⁶Rahmi Daryanto, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011) h. 31.

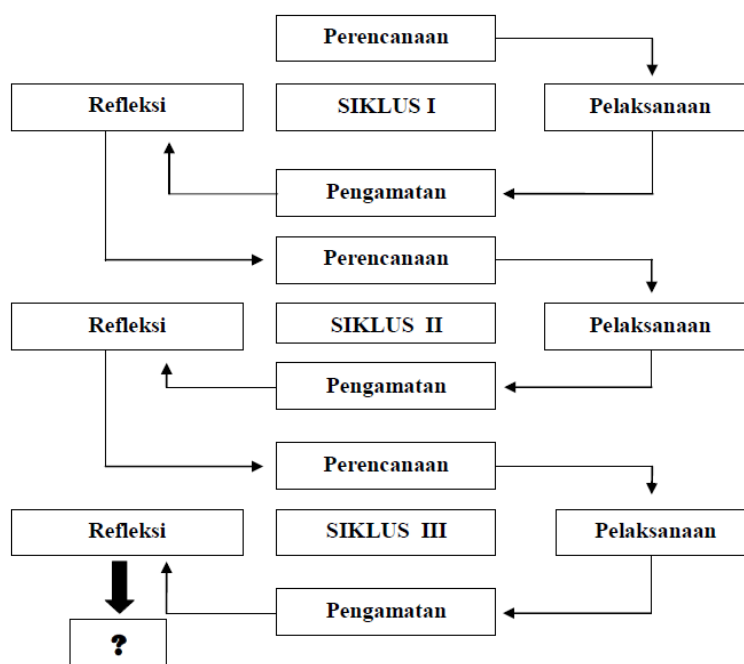
3. Pengamatan (*Observing*)

4. Refleksi (*Reflecting*)

Setiap siklus harus melalui empat tahapan tersebut, jumlah siklus yang dilaksanakan disesuaikan dengan tingkat kebutuhan, apabila dua siklus belum mencapai harapan, maka akan dilakukan sampai tiga siklus, namun apabila tiga siklus belum mencapai keberhasilan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Keberhasilan penelitian melalui siklus ini apabila terjadi peningkatan rasa percaya diri anak melalui metode bermain peran pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan. Adapun alur penelitiannya sebagai berikut:

Gambar 02

Alur Penelitian Tindakan Kelas⁵⁷



B. Persiapan Penelitian

Persiapan yang dilakukan peneliti diawali dengan penyusunan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), yang dilanjutkan dengan membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH). Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan merupakan sebuah proses untuk meningkatkan rasa percaya diri anak melalui metode bermain peran pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan. RKM dan RKH yang disusun terlebih dahulu didiskusikan dengan Kepala RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan, beserta seluruh guru dan teman sejawat.

⁵⁷Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Indeks, 2011) h. 21

C. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan. Jumlah anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan berjumlah 16 orang anak pada tahun ajaran 2017/2018 kelas B dengan rincian 9 orang anak laki-laki, dan 7 orang anak perempuan.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Anak

Data yang diperoleh dari anak adalah data kegiatan anak melakukan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan rasa percaya diri anak melalui metode bermain peran. Adapun data anak sebagai sumber data dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 02
Peserta Didik

NO	Nama Anak	Laki-Laki	Perempuan
1	Aldi Syahputra	L	
2	Arbi Pradana	L	
3	Aslama Khumaira		P
4	Azizul Hakim	L	
5	Cici Wulandari		P
6	Dedi Supardi	L	
7	Dilla Salsabila		P
8	Fadlan Zainuddin	L	
9	Irfan Habibi Rtg.	L	
10	Jamaliyah Hasan		P
11	M. Pratama	L	
12	M. Ridwan	L	
13	Nabila Asyifa		P
14	Salsabila Putri		P
15	Zidan Bin Zaid	L	
16	Zakiyatus Salwa		P
Jumlah		9	7
Total		16 Orang	

2. Guru.

Sumber data dari guru berupa lembaran observasi hasil kegiatan anak meningkatkan rasa percaya diri anak melalui metode bermain peran selama proses kegiatan penelitian berlangsung. Selain itu sumber dari guru juga berupa ungkapan anak kepada guru dan temannya, serta ungkapan anak dengan guru, selain itu wawancara guru dengan anak selama kegiatan penelitian yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Sumber data dari guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 03
Sumber Data Guru

Nama Guru	Tugas	Waktu
Nurkhadijah Tambunan	Kolaborator I	24 Jam/Minggu
Seli Suhartika, S.Pd.	Kolaborator II	24 Jam/Minggu

3. Teman Sejawat.

Teman sejawat dalam penelitian ini adalah guru yang membantu dan mengamati kegiatan penelitian, baik pengamatan kepada anak selama proses pembelajaran, dan pengamatan kepada peneliti sebagai pelaksana kegiatan. Hasil pengamatan teman sejawat selanjutnya menjadi bahan untuk refleksi. Adapun teman sejawat yang membantu peneliti melakukan penelitian ini adalah:

Tabel 04
Teman Sejawat

Nama Guru	Tugas	Waktu
Devi Sulistiyani	Teman Sejawat I	24 Jam/Minggu
Asnah Rahmadani	Teman Sejawat II	24 Jam/Minggu

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam sebuah penelitian. Hal ini merupakan unsur penting dalam sebuah penelitian. Adapun teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik Pengumpulan Data

- Teknik Observasi (pengamatan), pengamatan (observasi) digunakan untuk, merekam proses dari suatu aktifitas anak selama proses pembelajaran. Pengamatan (observasi) digunakan untuk memperoleh data selama proses pembelajaran berlangsung.
- Dokumentasi, dokumentasi diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran yang dilakukan anak. Selama proses pembelajaran anak diambil fotonya untuk menunjukkan bukti autentik.
- Tanya jawab, tanya jawab dilakukan untuk mengetahui bagaimana informasi-informasi dari subjek penelitian (anak).

2. Alat Pengumpulan Data

- Lembar Observasi, pengumpulan data yang digunakan dalam observasi adalah berbentuk daftar cek list dengan skala penilaian berkembang sangat baik (BSB), berkembang sesuai harapan (BSH), mulai berkembang (MB), dan belum berkembang (BB). Sedangkan instrumen penelitian disusun berdasarkan variabel yang akan diteliti.

Tabel 05
Lembar Observasi

N O	Nama Anak	Instrumen Penelitian															
		Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain				Anak mampu mengendalikan diri				Anak mampu menghadapi berbagai persoalan				Anak berani mengeluarkan pendapat			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	BS
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	H
1	Aldi Syahputra																
2	Arbi Pradana																
3	Aslama Khumaira																
4	Azizul Hakim																
5	Cici Wulandari																
6	Dedi Supardi																
7	Dilla Salsabila																
8	Fadlan Zainuddin																
9	Irfan Habibi Rtg.																
10	Jamaliyah Hasan																
11	M. Pratama																
12	M. Ridwan																

13	Nabila Asyifa																
14	Salsabila Putri																
15	Zidan Bin Zaid																
16	Zakiyatus Salwa																

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembangan Sangat Baik

- b. Dokumentasi , pengumpulan data yang digunakan dalam dokumentasi adalah foto-foto kegiatan anak melakukan pembelajaran dengan metode bermain peran.

F. Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dikategorikan adalah apabila hasil belajar anak mencapai 85% dari seluruh anak dikatakan berhasil, dengan standart ketuntasan minimal BSH. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam siklus selanjutnya dan juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran, serta pertimbangan dalam penentuan metode pembelajaran yang tepat.⁵⁸

G. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis yaitu:

1. Analisis data kualitatif, yaitu data yang berbentuk uraian mengenai aktifitas guru dan anak selama proses pembelajaran, serta kondisi selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Analisis data kuantitatif, yaitu penyajian data dalam bentuk angka-angka yang peneliti peroleh dari hasil observasi yang diinterpretasikan dalam bentuk persen. Selanjutnya mencari persentase anak dengan rumus:⁵⁹

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

Keterangan

P= Presentase ketuntasan

f= Jumlah nilai anak

n= Jumlah anak

⁵⁸Zainal Aqib, dkk, *Prosedur Penelitian Kelas*, (Jakarta: Salemba Empat, 2009) h. 41.

⁵⁹*Ibid.*, h. 45

H. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas melakukan tindakan-tindakan untuk memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi. Dalam penelitian tindakan kelas ada beberapa tahapan yang seharusnya dilakukan yaitu: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*).⁶⁰

a. Perencanaan Tindakan

Dalam tahap perencanaan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci dari Rencana Kegiatan Harian (RKH) dan langsung tema yang akan diajarkan, menyediakan media untuk pembelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, alokasi waktu, serta teknik observasi dan evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang dibuat pada tahap *planning*, yang meliputi langkah pendahuluan, inti, istirahat, dan penutup.

c. Observasi (*Observing*)

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang telah dibuat. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan pengambilan data tafsiran secara benar. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dianalisis dengan menggunakan angka-angka dan dengan presentase. Pelaksanaan observasi dan evaluasi ini guru tidak harus selalu bekerja sendiri tetapi dibantu oleh pengamat (teman sejawat).

d. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap refleksi merupakan tahap untuk mendiskusikan kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Hal ini dapat dilakukan melalui analisis data dan hasil observasi, menjelaskan tindakan dan dampaknya, serta membuat usulan perbaikan untuk pelaksanaan pembelajaran siklus selanjutnya.⁶¹ Hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi, apakah perlu dilakukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran penting dalam menentukan suatu keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Apabila hasil yang dicapai belum mencapai keberhasilan maka akan dilakukan perbaikan

⁶⁰Daryanto, *Metode Penelitian...*, h. 31.

⁶¹Ridwan Abdullah Sani dan Sudiran, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2015), h. 41.

pembelajaran dalam tahap berikutnya. Secara rinci penelitian ini disusun dengan langkah-langkah

1. Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi awal atau pra siklus yang peneliti lakukan, bahwa rasa percaya diri anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan masih sangat rendah. Pembelajaran yang dilakukan pada saat pra siklus anak masih malu dan tidak mau jika diminta untuk melakukan atau memperaktekkan sesuatu. Hasil observasi peneliti anak belum mampu menumbuhkan rasa percaya diri dengan baik.

2. Deskripsi Siklus I.

a. Tahap Perencanaan

- ❖ Menyusun RKH
- ❖ Menyusun evaluasi pembelajaran
- ❖ Menyiapkan lembar observasi
- ❖ Menyiapkan kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

- ❖ Melaksanakan tindakan sesuai rencana
- ❖ Menjelaskan kegiatan bermain peran
- ❖ Mendemonstrasikan materi didepan anak
- ❖ Anak melakukan kegiatan bermain peran

c. Tahap Observasi dan Evaluasi

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah evaluasi terhadap kegiatan anak dengan menggunakan metode bermain peran pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan.

d. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus I. Hasil dari refleksi siklus I digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya. Refleksi dilakukan dengan cara mendiskusikan hasil kegiatan belajar anak, dan hasil observasi proses kegiatan antara peneliti dengan guru atau teman sejawat.

3. Deskripsi Siklus II.

a. Tahap Perencanaan

- ❖ Menyusun RKH
- ❖ Menyusun evaluasi pembelajaran
- ❖ Menyiapkan lembar observasi
- ❖ Menyiapkan kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

- ❖ Melaksanakan tindakan sesuai rencana
- ❖ Menjelaskan tentang materi yang akan dimainkan dengan metode bermain peran
- ❖ Mendemonstrasikan materi yang akan dimainkan oleh anak
- ❖ Anak melakukan kegiatan bermain peran

c. Tahap Observasi dan Evaluasi

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah evaluasi terhadap kegiatan anak dengan menggunakan metode bermain peran pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan.

d. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II. Hasil dari refleksi siklus II digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya. Refleksi dilakukan dengan cara mendiskusikan hasil kegiatan belajar anak, dan hasil observasi proses kegiatan antara peneliti dengan guru atau teman sejawat.

4. Deskripsi Siklus III.

a. Tahap Perencanaan

- ❖ Menyusun RKH
- ❖ Menyusun evaluasi pembelajaran
- ❖ Menyiapkan lembar observasi
- ❖ Menyiapkan media dan kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

- ❖ Melaksanakan tindakan sesuai rencana

- ❖ Menjelaskan tentang materi bermain peran
- ❖ Mendemonstrasikan materi didepan anak
- ❖ Anak melakukan kegiatan bermain peran.

c. Tahap Observasi dan Evaluasi

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah evaluasi terhadap kegiatan anak dengan menggunakan metode bermain peran pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan.

d. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus III. Hasil dari refleksi siklus III digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya. Refleksi dilakukan dengan cara mendiskusikan hasil kegiatan belajar anak, dan hasil observasi proses kegiatan antara peneliti dengan guru atau teman sejawat apakah pembelajaran telah berhasil atau dilanjutkan pada siklus berikutnya.

I. Personalia Penelitian

Penelitian ini dibantu oleh kolaborator, dan teman sejawat, adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:

Tabel 06
Tim Peneliti

Nama	Penelitian	Tugas	Waktu
Nurhabibi Hasibuan	Peneliti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengumpulkan Data ➤ Menganalisis Data ➤ Pengambilan Keputusan 	24 Jam/Minggu
Nurkhadijah Tambunan	Kolaborator I	Penilai I	24 Jam/Minggu
Seli Suhartika, S.Pd.	Kolaborator II	Penilai I	24 Jam/Minggu
Devi Sulistiyanti	Teman Sejawat I	Penilai II	24 Jam/Minggu
Asnah Rahmadani	Teman Sejawat II	Penilai II	24 Jam/Minggu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pra Siklus

Pendidikan pada anak usia dini sangat penting diberikan untuk menunjang kemampuan anak dalam melakukan aktifitas dan tumbuh kembang anak. Pendidikan pada anak usia dini begitu sangat perlu karena anak pada usia dini antara 4-6 tahun adalah masa kembang dan tumbuh anak yang sangat pesat, sehingga disebut dengan masa emas. Tujuan utama pendidikan pada anak usia dini salah satunya adalah menanamkan rasa percaya diri anak agar anak berani dan dapat melakukan aktivitas belajar dalam kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sebagai guru di RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan bahwa rasa percaya diri anak masih rendah, terlihat bahwa anak masih bergantung kepada orang lain, anak tidak dapat bersosialisasi dengan berbagai kondisi, anak belum memiliki pengendalian diri yang baik, tidak saling menghargai antar sesama manusia, tidak mampu menghadapi berbagai permasalahan, dan tidak berani melakukan sesuatu atau mengeluarkan pendapat.

Hal ini dapat terlihat dari hasil observasi awal pada tindakan pra siklus bahwa rasa percaya diri anak dalam pembelajaran tanya jawab ketika anak diminta untuk menjawab pertanyaan, anak masih malu-malu mengungkapkan jawaban. Rasa percaya diri anak belum muncul sedemikian rupa. Hasil observasi awal pada pra siklus bahwa rasa percaya diri anak masih rendah. Hal ini tentunya berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada pra siklus yang dapat peneliti tuangkan pada tabel berikut ini:

Tabel 07

Hasil Observasi Pada Pra Siklus

N O	Nama Anak	Instrumen Penelitian															
		Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain				Anak mampu mengendalikan diri				Anak mampu menghadapi berbagai persoalan				Anak berani mengeluarkan pendapat			
		B B	M B	B S H	B S	B B	M B	B S H	B S	B B	M B	B S H	B S	B B	M B	B S H	BS B
1	Aldi Syahputra	√			√				√				√				
2	Arbi Pradana			√		√				√				√			
3	Aslama Khumaira			√				√			√				√		
4	Azizul Hakim	√			√				√				√				
5	Cici Wulandari	√			√				√				√				
6	Dedi Supardi	√			√				√				√				
7	Dilla Salsabila			√				√			√				√		
8	Fadlan Zainuddin	√				√			√				√				
9	Irfan Habibi Rtg.	√			√				√				√				
10	Jamaliyah Hasan	√				√			√				√				
11	M. Pratama	√			√				√				√				
12	M. Ridwan			√				√			√				√		
13	Nabila Asyifa	√			√				√				√				
14	Salsabila Putri	√			√				√				√				
15	Zidan Bin Zaid			√		√				√				√			
16	Zakiyatus Salwa	√			√				√								

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 08
Rasa Percaya Diri Anak Pada Pra Siklus

NO	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1	f2	f3	f4	f3 +f4
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
1	Anak dapat bersosiali-sasi dengan orang lain	5	6	2	3	16
		31,25 %	37,5 %	12,5 %	18,75 %	100%
2	Anak mampu megendalikan diri	9	4	0	3	16
		56,25 %	25 %	0%	18,75 %	100%
3	Anak mampu menghadapi berbagai persoalan	11	2	3	0	16
		68,75 %	12,5 %	18,75 %	0 %	100%
4	Anak berani mengeluarkan pendapat	11	2	3	0	16
		68,75 %	12,5 %	18,75 %	0 %	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

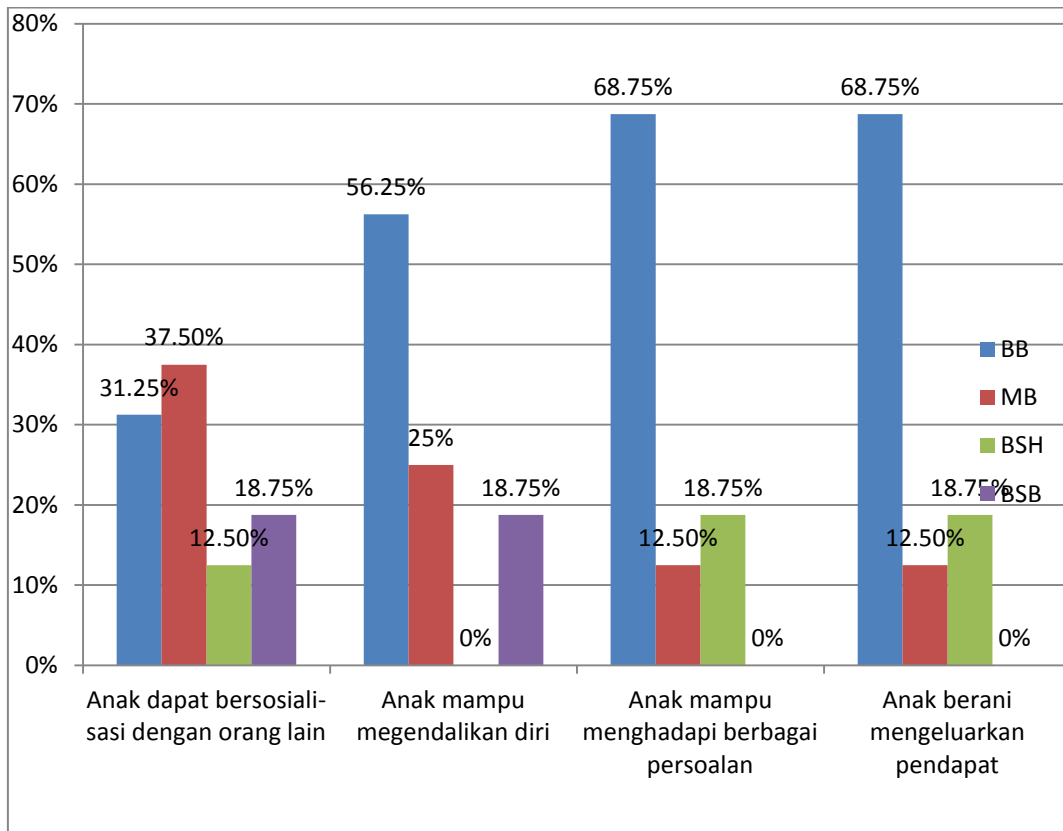
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 01
Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Pra Siklus



Berdasarkan deskripsi data pra siklus tentang rasa percaya diri anak pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan tersebut, bahwa:

1. Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain, ada 5 anak belum berkembang atau 31.25%, 6 anak mulai berkembang atau 37.5%, hanya 2 anak yang berkembang sesuai harapan atau 12.5%, dan 3 anak berkembang sangat baik atau 18,75%.
2. Anak mampu mengendalikan diri, yang belum berkembang ada 9 anak atau 56,25%, mulai berkembang ada 4 anak atau 25%, berkembang sesuai harapan tidak ada, berkembang sangat baik ada 3 anak atau 18,75%.
3. Anak mampu menghadapi berbagai persoalan, yang belum berkembang sebanyak 11 anak atau 68,75%, mulai berkembang 2 anak atau 12,25%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik tidak ada.
4. Anak berani mengeluarkan pendapat, yang belum berkembang sebanyak 11 anak atau 68,75%, mulai berkembang 2 anak atau 12,25%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik tidak ada.

Berdasarkan observasi awal, rasa percaya diri anak pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

Tabel 09
Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Pra Siklus

NO	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak dapat bersosiali-sasi dengan orang lain	2	3	5
		12,5%	18,75%	31,25%
2	Anak mampu mengendalikan diri	0	3	3
		0%	18,75%	18.75%
3	Anak mampu menghadapi berbagai persoalan	3	0	3
		18,75%	0 %	18.75%
4	Anak berani mengeluarkan pendapat	3	0	3
		18,75%	0 %	18.75%
Rata-Rata				21,9%

Berdasarkan analisis data pra siklus tentang kondisi rasa percaya diri anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain, ada 2 anak masih berkembang sesuai harapan atau 12.5%, dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 18,75%.
2. Anak mampu mengendalikan diri, yang berkembang sesuai harapan tidak ada, dan berkembang sangat baik ada 3 anak atau 18,75%.
3. Anak mampu menghadapi berbagai persoalan, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik tidak ada.
4. Anak berani mengeluarkan pendapat, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik tidak ada.

Berdasarkan observasi awal, rasa percaya diri anak pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah

21,9%. Hal ini menunjukkan rasa percaya diri anak masih rendah. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal. Hal inilah yang menghantarkan peneliti sebagai guru di RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna meningkatkan rasa percaya diri anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan.

B. Deskripsi Penelitian Siklus I

Proses penelitian ini terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Penelitian siklus I dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 29 Januari- 02 Februari 2018. Adapun tema pembelajaran pada siklus I ini adalah rekreasi dengan sub tema alat transportasi, sedangkan tema spesifiknya adalah bus, kereta api, kapal laut, pesawat terbang, dan helikopter. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. Perencanaan

Perencanaan siklus pertama ini meliputi:

- a. Membuat skenario perbaikan
- b. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus I.
- c. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran.
- d. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RKH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- e. Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran.
- f. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan.
- g. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan rasa percaya diri anak.

2. Pelaksanaan

a. Hari Ke 1/ Senin 29 Januari 2018

Tema: Rekreasi, sub tema alat transportasi, dan tema spesifiknya bus.

Kegiatan perbaikan: bermain peran untuk meningkatkan rasa percaya diri.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.

- 2) Berpantasi melakukan gerakan mendorong bus.
- 3) Menghitung jumlah wisatawan dalam bus.
- 4) Membuat mainan bus dari karton.
- 5) Guru menyiapkan skenario bermain peran
- 6) Guru menjelaskan tentang bermain peran
- 7) Guru melakukan tanya jawab dan menjelaskan bagaimana supir, kernet bus dan penumpang bus
- 8) Guru membagi anak menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 4 anak tiap kelompok
- 9) Guru memberikan contoh bermain peran.
- 10) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain peran.
- 11) Mengajak anak bercerita tentang bermain peran yang telah dilakukan.
- 12) Istirahat.
- 13) Bercerita tentang rambu-rambu lalu lintas
- 14) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 15) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

b. Hari Ke 2/ Selasa 30 Januari 2018

Tema: rekreasi dan sub tema alat transportasi, dan tema spesifiknya kereta api.

Kegiatan perbaikan: bermain peran naik kereta api.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Menyanyikan lagu naik kereta api
- 3) Membuat kereta api mainan dari kardus.
- 4) Bercerita tentang pengalaman naik kereta api
- 5) Guru melakukan pengawasan pada anak saat melakukan pembelajaran bermain peran naik kereta api.
- 6) Guru membagi anak menjadi 4 kelompok.
- 7) Guru memberikan arahan pada anak dalam melakukan permainan peran.
- 8) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain peran.
- 9) Mengajak anak bercerita tentang bermain peran.
- 10) Istirahat.

- 11) Bermain lorong kereta api
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 13) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

c. Hari Ke 3/ Rabu 31 Januari 2018

Tema: rekreasi dan sub tema alat transportasi, dan tema spesifiknya kapal laut.

Kegiatan perbaikan: Bermain peran nelayan dan perahu.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Bercerita tentang Nabi Yunus
- 3) Menghubungkan garis titik-titik membentuk kapal laut.
- 4) Membuat kapal laut atau sampan dari kertas origami
- 5) Bermain peran nelayan dan perahu.
- 6) Guru menyiapkan alat permainan dan tempat bermain peran
- 7) Guru memasang anak dalam kelompok untuk bermain peran.
- 8) Guru memberikan pemahaman pada anak dalam bermain peran tentang nelayan dan perahu.
- 9) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain peran.
- 10) Mengajak anak bercerita tentang bermain peran yang telah dilakukan.
- 11) Istirahat.
- 12) Menyanyikan lagu nenek moyangku seorang pelaut
- 13) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 14) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

d. Hari Ke 4/ Kamis 01 Februari 2018

Tema: Rekreasi dan sub tema alat transportasi, dan tema spesifiknya pesawat terbang.

Kegiatan perbaikan: bermain peran pengalaman naik pesawat terbang.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.

- 2) Menyanyikan lagu naik pesawat terbang.
- 3) Meniru lipatan kertas membuat pesawat terbang.
- 4) Menyusun puzzel dengan membentuk pesawat terbang.
- 5) Guru menyiapkan alat permainan dan tempat bermain peran bagi anak
- 6) Guru membagi pasangan pada anak dalam melakukan kegiatan bermain peran tentang pengalaman naik pesawat terbang.
- 7) Guru memberikan arahan pada anak dalam bermain peran sesuai tema.
- 8) Guru memberikan contoh bermain peran melalui demonstrasi.
- 9) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain peran.
- 10) Mengajak anak bercerita tentang bermain peran yang telah dilakukan.
- 11) Istirahat.
- 12) Tanya jawab tentang pesawat terbang
- 13) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 14) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

e. Hari Ke 5/ Jumat 02 Februari 2018

Tema: rekreasi dan sub tema alat transportasi, dan tema spesifiknya helikopter .

Kegiatan perbaikan: bermain peran heli kopter yang mungil.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Menirukan suara helikopter.
- 3) Meniru tulisan helikopter.
- 4) Membuat baling-baling helikopter dari kertas
- 5) Guru menyiapkan alat permainan dan tempat bermain peran bagi anak
- 6) Guru membagi pasangan anak dalam bermain peran.
- 7) Guru memberikan penjelasan pada anak bahwa dalam bermain peran perlu totalitas
- 8) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain peran.
- 9) Mengajak anak bercerita tentang permainan bermain peran.
- 10) Istirahat.
- 11) Membedakan helikopter dengan pesawat terbang

12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

13) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

3. Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran bermain peran berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Adapun hasil pengamatan pada siklus I ini adalah:

Tabel 10
Hasil Observasi Pada Siklus I

N O	Nama Anak	Instrumen Penelitian															
		Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain				Anak mampu mengendalikan diri				Anak mampu menghadapi berbagai persoalan				Anak berani mengeluarkan pendapat			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	BS
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	B
1	Aldi Syahputra		√				√			√					√		
2	Arbi Pradana				√				√			√					√
3	Aslama Khumaira				√				√				√				√
4	Azizul Hakim		√				√				√				√		
5	Cici Wulandari	√				√				√				√			
6	Dedi Supardi	√				√				√				√			
7	Dilla Salsabila				√				√	√			√				√
8	Fadlan Zainuddin				√				√	√							√
9	Irfan Habibi Rtg.				√		√								√		
10	Jamaliyah Hasan				√				√	√						√	
11	M. Pratama		√				√			√					√		
12	M. Ridwan				√				√			√					√
13	Nabila Asyifa				√		√			√					√		
14	Salsabila Putri	√				√				√				√			
15	Zidan Bin Zaid				√				√		√					√	
16	Zakiyatus Salwa		√				√			√					√		

Keterangan:

BB = Belum Berkembang
MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 11
Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus I

NO	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1	f2	f3	f4	f3 +f4
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
1	Anak dapat bersosiali-sasi dengan orang lain	3	4	4	5	16
		18,75 %	25 %	25 %	31,25 %	100%
2	Anak mampu megendalikan diri	3	6	2	5	16
		18,75 %	37,5 %	12,5 %	31,25 %	100%
3	Anak mampu menghadapi berbagai persoalan	6	6	2	2	16
		37,5 %	37,5 %	12,5 %	12,5 %	100%
4	Anak berani mengeluarkan pendapat	3	6	2	5	16
		18,75 %	37,5 %	12,5 %	31,25 %	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

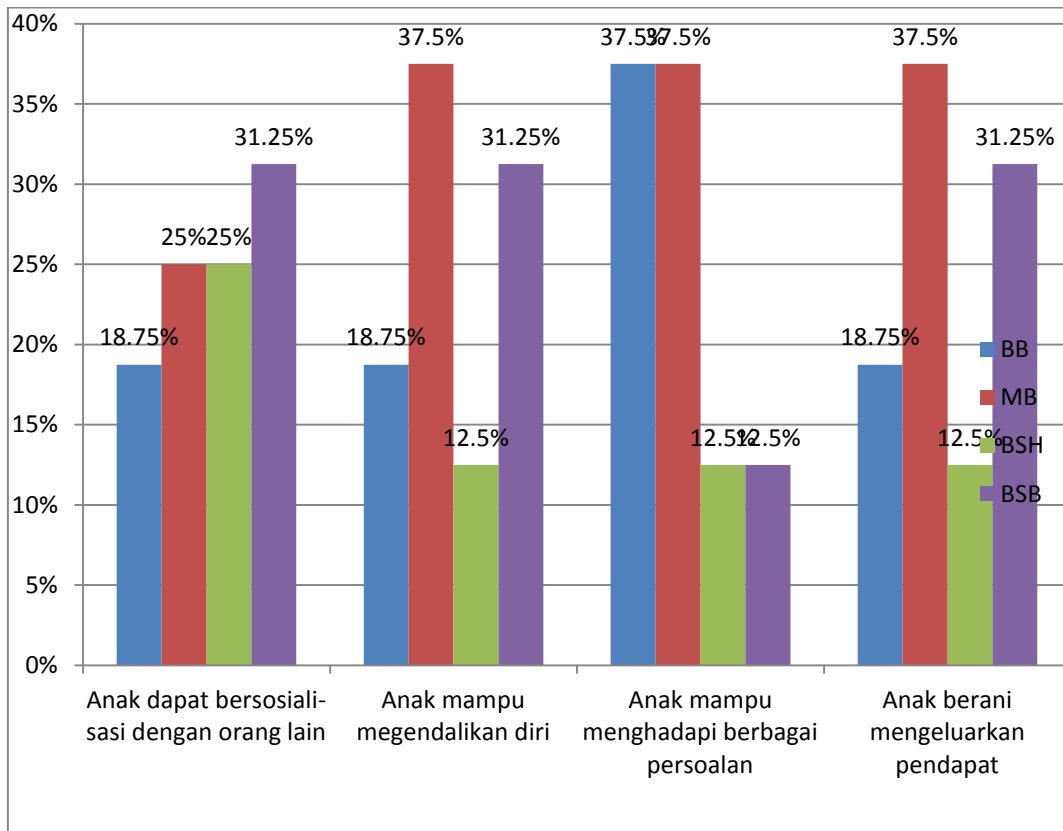
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 02
Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus I



Berdasarkan deskripsi data pada siklus I tentang rasa percaya diri anak pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan tersebut, bahwa:

1. Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain, ada 3 anak belum berkembang atau 18,75%, 4 anak mulai berkembang atau 25%, 4 anak yang berkembang sesuai harapan atau 25%, dan 5 anak berkembang sangat baik atau 31,25%,.
2. Anak mampu mengendalikan diri, yang belum berkembang ada 3 anak atau 18,75%, mulai berkembang ada 6 anak atau 37,5%, berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.
3. Anak mampu menghadapi berbagai persoalan, yang belum berkembang sebanyak 6 anak atau 37,5%, mulai berkembang 6 anak atau 37,5%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 12,5%.
4. Anak berani mengeluarkan pendapat, yang belum berkembang sebanyak 3 anak atau 18,75%, mulai berkembang 6 anak atau 37,5%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.

Berdasarkan observasi pada siklus I, rasa percaya diri anak pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

Tabel 12
Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus I

NO	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3	f4	f3 +f4
		(%)	(%)	(%)
1	Anak dapat bersosiali-sasi dengan orang lain	4	5	9
		25 %	31,25%	56,25%
2	Anak mampu mengendalikan diri	2	5	7
		12,5%	31,25%	43,75%
3	Anak mampu menghadapi berbagai persoalan	2	2	4
		12,5%	12,5%	25%
4	Anak berani mengeluarkan pendapat	2	5	7
		12,5%	31,25%	43,75%
Rata-Rata				42,2%

Berdasarkan analisis data pada siklus I tentang kondisi rasa percaya diri anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain, ada 4 anak masih berkembang sesuai harapan atau 25%, dan berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.
2. Anak mampu mengendalikan diri, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.
3. Anak mampu menghadapi berbagai persoalan, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 12,5%.
4. Anak berani mengeluarkan pendapat, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 5anak atau 31,25%.

Berdasarkan observasi pada siklus I, rasa percaya diri anak pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 42,2%. Hal ini menunjukkan rasa percaya diri anak masih rendah atau kurang.

Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal.

4. Refleksi

Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus 1 ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

a. Kekuatan

- 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
- 2) Belajar dilakukan seraya bermain yang digunakan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak.
- 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, sehingga anak dapat menyaksikan, dan melakukan bersama bermain peran.

b. Kelemahan

- 1) Sebahagian besar anak belum berani memunculkan rasa percaya dirinya, anak masih malu-malu.
- 2) Sebahagian besar anak masih belum memerankan tokoh dalam bermain peran.

c. Tindakan perbaikan

- 1) Tindakan dilakukan pada siklus II untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
- 2) Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA.

C. Deskripsi Penelitian Siklus II

Proses penelitian pada siklus II ini sama dengan siklus I terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Penelitian siklus II dilakukan selama 5 hari sejak tanggal 05-09 Februari 2018. Adapun tema pembelajaran pada siklus II ini adalah Binatang halal, haram dan qurban dengan sub tema Binatang halal, sedangkan tema spesifiknya adalah binatang ternak besar, binatang ternak unggas, binatang air tawar, binatang air asin, dan binatang bercangkang. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. Perencanaan

Perencanaan siklus kedua ini meliputi:

- a. Membuat skenario perbaikan siklus II

- b. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus II.
- c. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran yaitu Binatang halal, haram dan qurban dengan sub tema binatang halal.
- d. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RKH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas.
- e. Mempersiapkan fasilitas dan sarana prasarana untuk kegiatan pembelajaran.
- f. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa bermain peran.
- g. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan rasa percaya diri anak.

2. Pelaksanaan

a. Hari Ke 1/ Senin 05 Februari 2018

Tema: binatang halal, haram dan qurban dan sub tema binatang halal, dan tema spesifiknya binatang ternakbesar.

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan bermain peran penggembala dan kambing.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Bercerita tentang binatang ternak yang halal dimakan.
- 3) Berkunjung kepeternakan sapi dan kambing.
- 4) Meniru Tulisan "Kambing".
- 5) Guru menyiapkan kegiatan bermain peran
- 6) Guru membagi anak dalam bermain peran, dimana masing-masing kelompok ada yang menjadi sebagai pembeli 2 orang anak, dan 2 anak lagi menjadi peternak kambing.
- 7) Guru memberikan contoh bermain peran pada anak.
- 8) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain peran.
- 9) Istirahat.
- 10) Menyanyikan lagu anak gembala.
- 11) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan

- 12) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

b. Hari Ke 2/ Selasa 06 Februari 2018

Tema: binatang halal, haram, dan qurban dan sub tema binatang halal, dan tema spesifiknya binatang ternak unggas.

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan bermain peran ayam, itik, dan angsa yang malang.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Tanya jawab tentang binatang unggas yang halal dimakan.
- 3) Bermain lego membentuk ayam.
- 4) Meniru dan melipat kertas bentuk bebek.
- 5) Guru menyiapkan kegiatan bermain peran
- 6) Guru memberi penjelasan pada anak agar dapat bermain peran serta tokoh-tokoh yang bertugas menjadi ayam, itik, dan angsa, serta pemburu.
- 7) Guru membagi anak sesuai dengan kelompoknya dan tugas masing-masing.
- 8) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain peran.
- 9) Mengajak anak bercerita tentang bermain peran yang telah dilakukan.
- 10) Istirahat.
- 11) Menyanyikan lagu anak ayam
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 13) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

c. Hari Ke 3/ Rabu 07 Februari 2018

Tema: binatang halal, haram, dan qurban dan sub tema binatang halal, dan tema spesifiknya binatang air tawar.

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan bermain ikan air tawar dan ikan air asin di pasar.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Terbiasa bersedekah.

- 3) Bermain memancing ikan.
- 4) Mencocokkan gambar ikan air tawar.
- 5) Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah gambar ikan.
- 6) Guru membuat kaitan dengan menjelaskan bagaimana bermain peran dimana satu anak menjadi penjual ikan, satu anak menjadi pembeli dan satu anak menjadi ikan air tawar dan satu lagi menjadi ikan air asin.
- 7) Guru membagi anak sesuai dengan tugasnya dan mengemukakan cerita yang akan diperankan.
- 8) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain.
- 9) Mengajak anak bercerita tentang bermain peran yang telah dilakukan.
- 10) Istirahat.
- 11) Mendongeng ikan mas
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 13) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

d. Hari Ke 4/ Kamis 08 Februari 2018

Tema: binatang halal, haram, dan qurban dan sub tema binatang halal, dan tema spesifiknya binatang air asin.

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan bermain peran udang dan ciput yang lambat.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Tanya jawab tentang binatang laut yang halal dimakan.
- 3) Mewarnai pemandangan pantai.
- 4) Melipat kertas membentuk binatang laut.
- 5) Guru menyiapkan alat permainan dan tempat bermain anak
- 6) Guru membagi pasangan anak dalam bermain peran dimana ada anak yang menjadi ciput, udang dan ikan besar 2 orang anak.
- 7) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain peran.
- 8) Mengajak anak bercerita tentang bermain peran yang telah dilakukan.
- 9) Istirahat.
- 10) Menyanyikan lagu silumba-lumba

- 11) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 12) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

e. Hari Ke 5/ Jumat 09 Februari 2018

Tema: binatang halal, haram, dan qurban dan sub tema binatang halal, dan tema spesifiknya binatang bercangkang.

Kegiatan perbaikan: melakukan kegiatan bermain peran kepiting yang lambat.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Menirukan jalan kepiting
- 3) Bermain buka tutup dengan cangkang kerang
- 4) Menghitung jumlah cangkang kerang.
- 5) Guru menyiapkan skenario bermain peran.
- 6) Guru menjelaskan skenario yang akan dimainkan dan membagi anak pada peran sebagai kepiting 3 orang anak dan satu anak menjadi nelayan penangkap kepiting.
- 7) Guru memberikan arahan pada anak bahwa dalam bermain peran tidak boleh ketawa-ketawa dan harus serius.
- 8) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain peran.
- 9) Mengajak anak bercerita tentang bermain peran yang telah dilakukan apakah anak yang belum tumbuh rasa percaya dirinya dapat bermaian dengan baik.
- 10) Istirahat.
- 11) Bercerita tentang kerang yang malang
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- 13) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

3. Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran bermain peran berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Adapun hasil pengamatan pada siklus II ini adalah:

Tabel 13
Hasil Observasi Pada Siklus II

N O	Nama Anak	Instrumen Penelitian															
		Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain				Anak mampu mengendalikan diri				Anak mampu menghadapi berbagai persoalan				Anak berani mengeluarkan pendapat			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	BS
		B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	B
			H	B		H	B			H	B			H			
1	Aldi Syahputra				√				√			√			√		
2	Arbi Pradana				√				√			√				√	
3	Aslama Khumaira				√				√			√				√	
4	Azizul Hakim				√				√			√				√	
5	Cici Wulandari				√			√		√				√			
6	Dedi Supardi				√			√			√				√		
7	Dilla Salsabila				√				√			√				√	
8	Fadlan Zainuddin				√				√			√				√	
9	Irfan Habibi Rtg.				√			√		√				√			
10	Jamaliyah Hasan				√				√			√			√		
11	M. Pratama				√				√			√				√	
12	M. Ridwan				√				√			√				√	
13	Nabila Asyifa				√				√	√				√			
14	Salsabila Putri				√		√			√				√			
15	Zidan Bin Zaid				√				√			√				√	
16	Zakiyatus Salwa				√			√				√				√	

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 14
Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus II

NO	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1	f2	f3	f4	f3 +f4
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
1	Anak dapat bersosiali-sasi dengan orang lain	0	0	0	16	16
		0%	0%	0%	100%	100%
2	Anak mampu mengendalikan diri	0	1	4	11	16
		0%	6,25 %	25%	68,75 %	100%
3	Anak mampu menghadapi berbagai persoalan	0	4	3	9	16
		0%	25%	18,75 %	56,25 %	100%
4	Anak berani mengeluarkan pendapat	0	4	3	9	16
		0%	25%	18,75 %	56,25 %	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

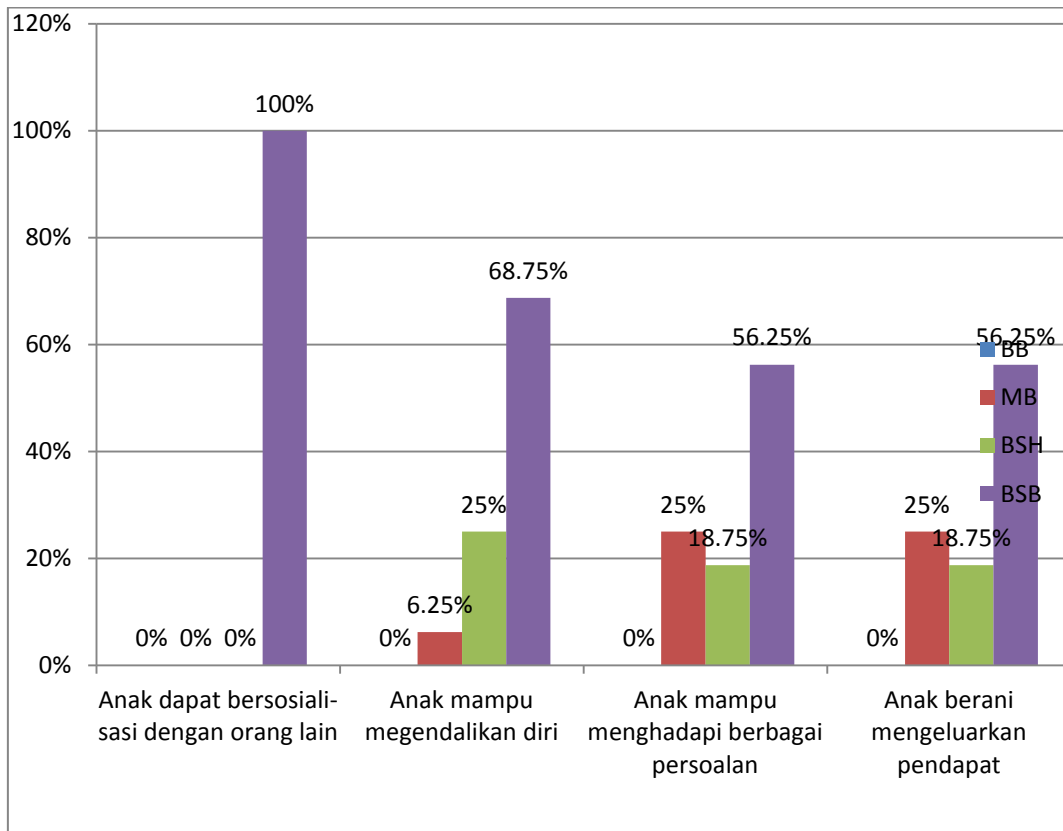
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 03
Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus II



Berdasarkan deskripsi data pada siklus II tentang rasa percaya diri anak pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan tersebut, bahwa:

1. Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain, tidak ada anak belum berkembang atau 0%, 0 anak mulai berkembang atau 0%, 0 anak yang berkembang sesuai harapan atau 0%, dan 16 anak berkembang sangat baik atau 100%.
2. Anak mampu mengendalikan diri, yang belum berkembang 0 anak atau 0%, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,25%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
3. Anak mampu menghadapi berbagai persoalan, yang belum berkembang sebanyak 0 anak atau 0%, mulai berkembang 4 anak atau 25%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.
4. Anak berani mengeluarkan pendapat, yang belum berkembang sebanyak 0 anak atau 0%, mulai berkembang 4 anak atau 25%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.

Berdasarkan observasi pada siklus II, rasa percaya diri anak pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

Tabel 15
Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus II

NO	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak dapat bersosiali-sasi dengan orang lain	0	16	16
		0%	100%	100%
2	Anak mampu mengendalikan diri	4	11	15
		25%	68,75%	93,75%
3	Anak mampu menghadapi berbagai persoalan	3	9	12
		18,75%	56,25%	75%
4	Anak berani mengeluarkan pendapat	3	9	12
		18,75%	56,25%	75%
Rata-Rata				85,9%

Berdasarkan analisis data pada siklus II tentang kondisi rasa percaya diri anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain, tidak ada anak masih berkembang sesuai harapan atau 0%, dan berkembang sangat baik ada 16 anak atau 100%.
2. Anak mampu mengendalikan diri, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, dan berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
3. Anak mampu menghadapi berbagai persoalan, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.
4. Anak berani mengeluarkan pendapat, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.

Berdasarkan observasi siklus II, rasa percaya diri anak pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 85,9%. Hal ini menunjukkan bahwa rasa percaya diri anak lebih baik dari siklus sebelumnya, akan tetapi ada 2 indikator yang belum mencapai standart keberhasilan minimal 80%. Oleh sebab itu, peneliti dan teman sejawat sereta guru sepakat melakukan penelitian untuk siklus III agar hasil yang diharapkan dapat mencapai keberhasilan maksimal.

4. Refleksi

Keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus II ini terdapat sisi kekuatan dan kelemahannya. Adapun kekuatan dan kelemahan dari penelitian ini adalah:

- a. Kekuatan
 - 1) Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
 - 2) Bermain peran yang dilakukan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak.
 - 3) Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, sehingga anak dapat menyaksikan, dan melakukan bersama, bermain peran yang dilakukan temannya.
- b. Kelemahan
 - 1) Sebahagian kecil anak belum terkontrol dalam bermain peran.
 - 2) Sebahagian kecil anak belum dapat bermain secara lues dan total.
- c. Tindakan perbaikan
 - 1) Tindakan dilakukan pada siklus III untuk memperbaiki kegagalan dan meningkatkan keberhasilan
 - 2) Melakukan perencanaan ulang dengan tema dan sub tema yang disesuaikan dengan kurikulum RA.

D. Deskripsi Penelitian Siklus III

Proses penelitian pada siklus III ini sama dengan siklus 1 dan II terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Penelitian siklus III dilakukan selama 4 hari sejak tanggal 12-15 Februari 2018, karena hari Jumat tanggal 16 Februari 2018 libur Imlex . Adapun tema pembelajaran pada siklus III ini adalah Binatang dengan sub tema binatang haram, sedangkan tema spesifiknya adalah binatang buas, binatang melata, binatang serangga, dan binatang pengerat. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

1. Perencanaan

Perencanaan siklus kedua ini meliputi:

- a. Membuat skenario perbaikan siklus III
- b. Menyusun rencana pelaksanaan tindakan satu siklus untuk siklus III.
- c. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran yaitu binatang dengan sub tema binatang haram.

- d. Peneliti dan guru merencanakan pembelajaran yang tertuang pada RKH, menentukan indikator keberhasilan, menyusun panduan pelaksanaan pembelajaran dan monitoring penelitian tindakan kelas
- e. Mempersiapkan fasilitas, sarana, serta prasarana untuk kegiatan pembelajaran.
- f. Peneliti mempersiapkan media pembelajaran berupa bermain peran.
- g. Mempersiapkan kamera untuk mengambil foto/gambar anak maupun guru sebagai dokumentasi, dan menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi (*check list*) untuk mencatat serta mengetahui perkembangan rasa percaya diri anak.

2. Pelaksanaan

a. Hari Ke 1/ Senin 12 Februari 2018

Tema: Binatang dan sub tema binatang haram, dan tema spesifiknya binatang buas.

Kegiatan perbaikan: melakukan permainan bermain peran Serigala yang tamak.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Menghafal surah Al-Fiil.
- 3) Menyebutkan nama-nama binatang buas.
- 4) Tanya jawab tentang binatang buas yang haram di makan.
- 5) Guru menyiapkan alat permainan dan tempat bermain peran anak
- 6) Guru memberikan pengarahan tentang alur cerita yang akan dimainkan oleh anak.
- 7) Guru membagi pasangan pada anak, serta tugasnya masing-masing dalam bermain peran.
- 8) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain peran.
- 9) Mengajak anak bercerita tentang bermain peran yang dilakukan.
- 10) Istirahat.
- 11) Membaca syair sibelang.
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 13) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

b. Hari Ke 2/ Selasa 13 Februari 2018

Tema: Binatang dan sub tema binatang haram, dan tema spesifiknya binatang melata.

Kegiatan perbaikan: melakukan permainan bermain peran kancil dan buaya.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Menirukan langkah buaya.
- 3) Bermain lego membentuk buaya.
- 4) Membuat gambar ular dengan teknik kolase.
- 5) Guru menyiapkan alat permainan dan tempat bermain peran anak
- 6) Guru memberikan pengarahan tentang alur cerita yang akan dimainkan oleh anak.
- 7) Guru membagi pasangan pada anak, serta tugasnya masing-masing dalam bermain peran.
- 8) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain peran.
- 9) Mengajak anak bercerita tentang bermain peran yang dilakukan.
- 10) Istirahat.
- 11) Bermain ular naga/barong sai.
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 13) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

c. Hari Ke 3/ Rabu 14 Februari 2018

Tema: Binatang dan sub tema binatang haram, dan tema spesifiknya binatang serangga.

Kegiatan perbaikan: melakukan permainan bermain peran kupu-kupu yang malang.

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Mencari serangga.
- 3) Menirukan tulisan kupu-kupu.
- 4) Membuat dengan lilin gambar kupu-kupu.
- 5) Guru menyiapkan alat permainan dan tempat bermain peran anak
- 6) Guru memberikan pengarahan tentang alur cerita yang akan dimainkan oleh anak.
- 7) Guru membagi pasangan pada anak, serta tugasnya masing-masing dalam bermain peran.
- 8) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain peran.
- 9) Mengajak anak bercerita tentang bermain peran yang dilakukan.

- 10) Istirahat.
- 11) Bernyanyi lagu kupu-kupu.
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 13) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

d. Hari Ke 4/ Kamis 15 Februari 2018

Tema: Binatang dan sub tema binatang haram, dan tema spesifiknya binatang pengerat.

Kegiatan perbaikan: melakukan permainan bermain peran hewan peliharaan unik

Langkah-Langkah Kegiatan

- 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan berdo'a bersama dan diteruskan dengan absensi pada setiap anak.
- 2) Berlari cepat.
- 3) Mewarnai gambar trenggiling.
- 4) Membuat mainan tikus dari kertas karton.
- 5) Guru menyiapkan alat permainan dan tempat bermain peran anak
- 6) Guru memberikan pengarahan tentang alur cerita yang akan dimainkan oleh anak.
- 7) Guru membagi pasangan pada anak, serta tugasnya masing-masing dalam bermain peran.
- 8) Guru memberikan semangat dan mengamati anak saat bermain peran.
- 9) Mengajak anak bercerita tentang bermain peran yang dilakukan.
- 10) Istirahat.
- 11) Menyanyikan lagu banyak nyamuk.
- 12) Diskusi tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan
- 13) Guru mengajak anak-anak untuk berdo'a akan pulang dengan dipimpin oleh salah satu anak.

3. Pengamatan dan Analisis

Selama pembelajaran bermain peran berlangsung, peneliti dan guru mengamati proses kegiatan tersebut. Adapun hasil pengamatan pada siklus III ini adalah:

Tabel 16
Hasil Observasi Pada Siklus III

N O	Nama Anak	Instrumen Penelitian															
		Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain				Anak mampu mengendalikan diri				Anak mampu menghadapi berbagai persoalan				Anak berani mengeluarkan pendapat			
		B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	B	B	M	B	BS
B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	S	B	B	S	B		
				H	B			H	B			H	B			H	
1	Aldi Syahputra				√				√				√				√
2	Arbi Pradana				√				√				√				√
3	Aslama Khumaira				√				√				√				√
4	Azizul Hakim				√				√				√				√
5	Cici Wulandari				√				√			√				√	
6	Dedi Supardi				√				√				√				√
7	Dilla Salsabila				√				√				√				√
8	Fadlan Zainuddin				√				√				√				√
9	Irfan Habibi Rtg.				√			√			√				√		
10	Jamaliyah Hasan				√				√				√				√
11	M. Pratama				√				√				√				√
12	M. Ridwan				√				√				√				√
13	Nabila Asyifa				√				√			√				√	
14	Salsabila Putri				√			√			√				√		
15	Zidan Bin Zaid				√				√				√				√
16	Zakiyatus Salwa				√				√				√				√

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
- MB = Mulai Berkembang
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- BSB = Berkembangan Sangat Baik

Tabel 17
Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus III

NO	Indikator	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f1	f2	f3	f4	f3 +f4
		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
1	Anak dapat bersosiali-sasi dengan orang lain	0	0	0	16	16
		0%	0%	0%	100%	100%
2	Anak mampu mengendalikan diri	0	0	2	14	16
		0%	0%	12,5 %	87,5 %	100%
3	Anak mampu menghadapi berbagai persoalan	0	2	2	12	16
		0%	12,5 %	12,5 %	75%	100%
4	Anak berani mengeluarkan pendapat	0	2	2	12	16
		0%	12,5 %	12,5 %	75%	100%

Rumus Data Kuantitatif

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

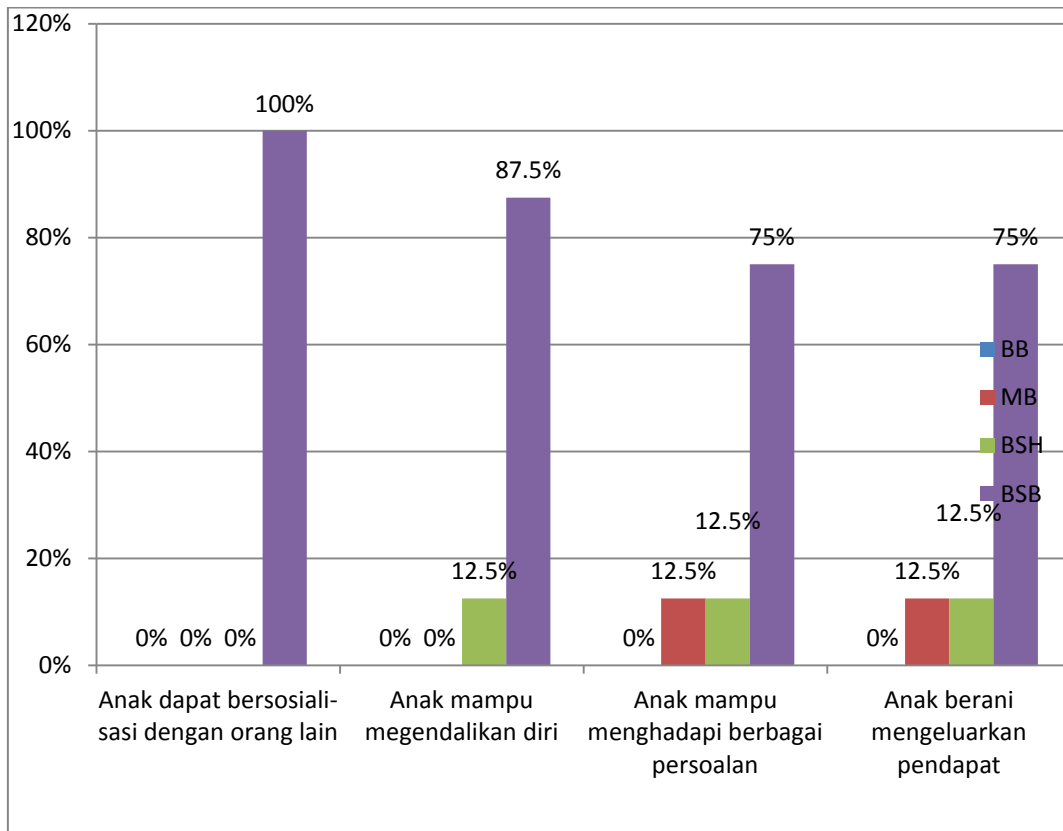
Keterangan :

P = Prosentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 04
Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus III



Berdasarkan deskripsi data pada siklus III tentang rasa percaya diri anak pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan tersebut, bahwa:

1. Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain, tidak ada anak belum berkembang atau 0%, 0 anak mulai berkembang atau 0%, 0 anak yang berkembang sesuai harapan atau 0%, dan 16 anak berkembang sangat baik atau 100%.
2. Anak mampu mengendalikan diri, yang belum berkembang 0 anak atau 0%, mulai berkembang tidak ada atau 0%, berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, berkembang sangat baik ada 14 anak atau 87,5%.
3. Anak mampu menghadapi berbagai persoalan, yang belum berkembang sebanyak 0 anak atau 0%, mulai berkembang 2 anak atau 12,5%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 12 anak atau 75%.
4. Anak berani mengeluarkan pendapat, yang belum berkembang sebanyak 0 anak atau 0%, mulai berkembang 2 anak atau 12,5%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 12 anak atau 75%.

Berdasarkan observasi pada siklus III, rasa percaya diri anak pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

Tabel 18
Kondisi Rasa Percaya Diri Anak Pada Siklus III

NO	Indikator	BSH	BSB	Jumlah Anak (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3 +f4 (%)
1	Anak dapat bersosiali-sasi dengan orang lain	0	16	16
		0%	100%	100%
2	Anak mampu mengendalikan diri	2	14	16
		12,5%	87,5%	100%
3	Anak mampu menghadapi berbagai persoalan	2	12	14
		12,5%	75%	87,5%
4	Anak berani mengeluarkan pendapat	2	12	14
		12,5%	75%	87,5%
Rata-Rata				93,75%

Berdasarkan analisis data pada siklus III tentang kondisi rasa percaya diri anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan berdasarkan ketuntasan minimal BSH adalah:

1. Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain, tidak ada anak masih berkembang sesuai harapan atau 0%, dan berkembang sangat baik ada 16 anak atau 100%.
2. Anak mampu mengendalikan diri, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 14 anak atau 87,5%.
3. Anak mampu menghadapi berbagai persoalan, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 12 anak atau 75%.
4. Anak berani mengeluarkan pendapat, yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 12 anak atau 75%.

Berdasarkan observasi siklus III, rasa percaya diri anak pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan, berdasarkan ketuntasan minimal BSH dapat diperoleh rata-ratanya adalah 93,75%. Hal ini menunjukkan bahwa rasa percaya diri anak sangat baik dari siklus sebelumnya. Oleh sebab itu, peneliti dan teman sejawat sereta guru sepakat penelitian ini telah berhasil dilakukan.

4. Refleksi

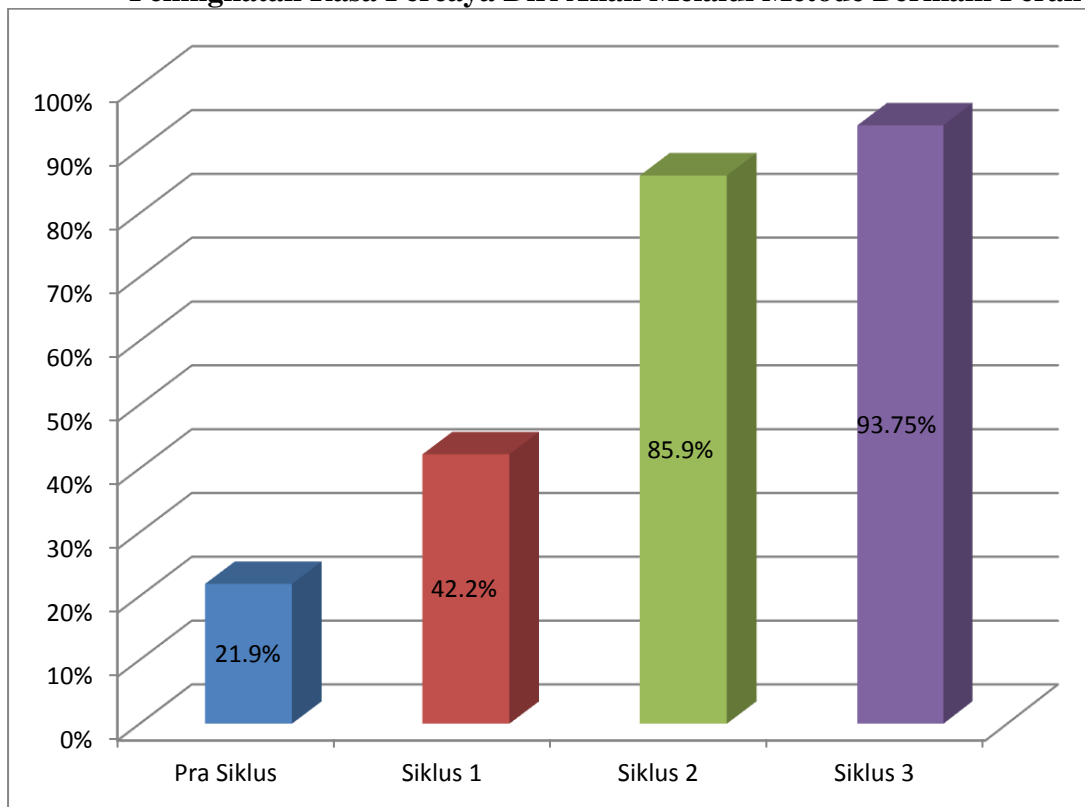
Keberhasilan yang terjadi pada siklus III ini terdapat sisi kekuatan dari penelitian ini yaitu:

- a. Kegiatan telah dilakukan sesuai dengan perencanaan.
- b. Bermain peran yang dilakukan disesuaikan dengan masa pertumbuhan anak.
- c. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, sehingga anak dapat menyaksikan, dan melakukan bersama, bermain peran yang dilakukan teman dan kelompok sendiri.

E. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa rasa percaya diri anak melalui metode bermain peran di RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan berhasil ditingkatkan. Peningkatan dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus sebesar 21,9%, selanjutnya siklus pertama rata-ratanya adalah 42,2%, pada siklus ke dua terjadi peningkatan dengan rata-rata, 85,9%, selanjutnya pada siklus ke tiga rata-rata yang diperoleh anak adalah 93,75% Hasil penelitian ini apabila dipersentasekan dalam bentuk grafik adalah:

Grafik 05
Peningkatan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya meningkatkan rasa percaya diri anak melalui metode bermain peran pada anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan dapat ditingkatkan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata dalam bentuk persen dari tahap pra siklus dan setelah dilakukan tindakan kelas. Berdasarkan ketentuan keberhasilan minimal anak adalah BSH maka dapat dirata-ratakan peningkatan keberhasilan pada anak yaitu pada pra siklus 21,9%, selanjutnya siklus I rata-ratanya adalah 42,2%, pada siklus II terjadi peningkatan dengan rata-rata, 85,9%, selanjutnya pada siklus III rata-rata yang diperoleh anak adalah 93,75%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa penelitian yang telah dilakukan melalui metode bermain peran dapat meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

- a. Perlu ada metode lain yang dapat dilakukan bervariasi sebagai alternatif dalam proses pembelajaran pada aspek, serta bidang lainnya.
- b. Perlu dipahami bahwa pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini lebih tepat menggunakan metode yang dapat dilakukan dan dirasakan langsung oleh anak.
- c. Perlu ada pengembangan pembelajaran lainnya bagi anak RA Al-Arifin Rahuning Kabupaten Asahan.

2. Bagi Lembaga

- a. Perlunya lembaga menyiapkan sarana pembelajaran yang menarik bagi anak.
- b. Peningkatan kualitas pembelajaran lebih utama dari pada pembangunan fisik atau gedung.

3. Bagi peneliti selanjutnya

- a. Kegiatan bermain peran dapat juga mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak, bahasa anak, serta anak dapat mengembangkan kemampuan lainnya, serta melatih daya ingat anak, oleh sebab itu, peneliti selanjutnya dapat melakukannya.

- b. Perlu adanya penelitian lain oleh peneliti selanjutnya secara terencana untuk meningkatkan kualitas sekolah.
- c. Peneliti lainnya perlu membuat sebuah pembaharuan yang dapat menggali potensi dan bakat anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisiyah, Amaryllia. 2009. *Emotional Intelligence Parenting*. Jakarta: Gramedia.
- Andrianto, Tuhana Taufiq. 2011. *Mengembangkan Karakter Kesuksesan Anak di Era Cyber*. Jogjakarta: Arruz Media.
- Angelis, Barbara De. 2008. *Confidence Sumber Sukses dan Kemandirian*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat.
- Darajat, Zakiah. 2008. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dargatz, Jan. 2009. *52 Cara Sederhana Membangun Harga Diri dan Kepercayaan Diri Anak Anda*. Penerjemah: Esther Mandjani. Batam: Interaksara.
- Dariyo, Agoes. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama* Bandung: PT Refika Aditama.
- Daryanto, Rahmi. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Univesitas Terbuka.
- Fatimah, Enung. 2009. *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik* Bandung: CV Pustaka Setia.Fatimah.
- Hakim, Thursan. 2010. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hanafiyah dan Suhana. Cucu. 2009. *Konsep Srategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hendra, Widjaja. 2011. *Berani Tampil Beda dan Percaya Diri*. Yogyakarta: Araska.
- Istarani. 2014. *Kumpulan 40 Metode Pembelajaran*. Medan, Media Persada.
- Januardi. 2009. *Mengenang Permainan Rakyat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kusama, Wijaya dan Dwitagama, Dedi. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Lauster, Peter. 2008. *Tes Kepribadian*. Penerjemah: Gulo.. Jakarta: Bumi Aksara.Lauster..
- Lee, Rosegrant. 2009. *Reaching Potential : Aprropriate Curriculum and Assesment for Young Children*. Whashington D.C: NAEYC.
- Lie, Anita. 2008. *1001 Cara Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Markam, Muhammad. 2010. *Alat Permainan & Sumber Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2010. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Departemen.
- Muslim, Imam. 2010. *Terjemahan Shahih Muslim*, Jilid IV, terj. Ma`mur Daud, Cet. XI. Jakarta: Widjaya.
- Rahayu, Aprianti Y. 2013. *Anak Usia TK: Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: Indeks.
- Rahman, Hibana S. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Sani, Ridwan Abdullah dan Sudiran. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Cita Pustaka Media Perintis.
- Santrock, John W. *Adolescence (Perkembangan Remaja)*. Jakarta: Erlangga.
- Satya, Wira Indra. 2010. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga*. Jakarta: Millenia.
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Suherman dan Sutyowati. 2008. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Media Group.
- Suyanto, Slamet. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Uno, Hamzah B. 2009. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widjaja, Hendra. 2016. *Berani Tampil Beda dan Percaya Diri*. Yogyakarta: Araska.
- Zuhairini, dkk. 2008. *Metodologi Pendidikan Agama*. Solo: Ramadhani.