

# CEK PLAGIASI SITI FATIMAH.docx

*by*

---

**Submission date:** 30-Aug-2023 01:17PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2154027165

**File name:** CEK PLAGIASI SITI FATIMAH.docx (420.31K)

**Word count:** 4824

**Character count:** 28735

## Meningkatkan Percaya Diri Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Peran

Siti Fatimah Eni Nurindahsari<sup>1)</sup>, Luluk Iffatur Rocmah<sup>\*2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [luluk.iffatur@umsida.ac.id](mailto:luluk.iffatur@umsida.ac.id)

**Abstract** : Confidence is a feeling of confidence in one's own ability to feel capable of completing everything he faces so he doesn't worry about what he is doing. Children who have confidence can explore their abilities or potential, because they believe and have confidence in their abilities. Early childhood is a child aged 0-6 years who has development and growth that is more rapid and fundamental in the early years of life. This study used classroom action research (CAR), this study aims to increase the self-confidence of children aged 4-5 years at the Dharma Wanita Unity Kindergarten, Sidoarjo through role playing beginning with pre-cycle observations which show a percentage of children's self-confidence of 43%. , then the action was carried out in cycle I by obtaining a percentage of 62%, because this percentage did not meet the specified completeness criteria, then cycle II was carried out and obtained a percentage of 82% and met the targeted completeness criteria.

**Keywords** : Confidence, Early Childhood, Role Playing

**Abstrak** : Rasa percaya diri yaitu rasa percaya terhadap kemampuan diri sendiri untuk merasa sanggup menyelesaikan segala sesuatu yang dihadapinya sehingga tidak kuatir akan apa yang dikerjakan. Anak yang memiliki rasa percaya diri dapat mengeksplorasi kemampuan atau potensi yang dimilikinya, karena ia percaya dan yakin dengan kemampuan yang dimiliki. Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun yang mempunyai perkembangan serta pertumbuhan yang lebih pesat serta fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan percaya diri anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Candi, Sidoarjo melalui bermain peran dengan diawali dengan observasi pra siklus yang menunjukkan persentase kemampuan percaya diri anak sebesar 43%, kemudian dilakukan tindakan pada siklus I dengan memperoleh hasil persentase sebesar 62%, karena persentase tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan maka dilakukan siklus II dan diperoleh hasil persentase 82% dan telah memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditargetkan.

**Kata Kunci** : Percaya diri, Anak Usia Dini, Bermain Peran

### I. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun yang mengalami pertumbuhan serta perkembangan yang lebih cepat dan mendasar pada tahun-tahun pertama kehidupannya. Dimana pertumbuhan mengacu pada sesuatu proses berkelanjutan yang lebih sempurna dan tidak begitu saja bisa diulangi kembali. Maka dari itu, kualitas tumbuh kembang anak di masa depan sangat ditentukan oleh stimulasi yang diterimanya sejak dini [1]. Aspek perkembangan anak selain kognitif, motorik, spiritual-moral, sosial, juga terdapat aspek emosional atau psikis yang saling mempengaruhi aspek-aspek lainnya. Dewi menyatakan bahwa aspek perkembangan psikis anak yang penting ditumbuhkembangkan sejak usia dini adalah rasa percaya diri [2]. Dapat dikatakan bahwa anak usia dini merupakan masa pertumbuhan anak yang tidak akan terulang kembali di masa mendatang sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak harus disiapkan dengan sebaik mungkin, dan salah satu aspek penting yang harus dioptimalkan yaitu percaya diri anak.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa rasa percaya merupakan salah satu kriteria tercapainya perkembangan sosial-emosional sejak usia dini. Percaya diri (*self confidence*) adalah suatu sikap atau perasaan percaya diri terhadap kemampuan diri agar anak tidak terlalu cemas dalam setiap tindakannya, dapat leluasa melakukan hal-hal apa saja yang disukainya, dan bertanggung jawab atas segala tindakan yang dilakukannya, serta hangat dan antusias dalam berinteraksi[3]. Olivantina mengartikan percaya diri, secara spesifik adalah perasaan percaya terhadap kemampuan diri sendiri sehingga merasa mampu menghadapi segala sesuatu yang dihadapinya tanpa harus khawatir dengan apa yang dilakukan[4]. Percaya diri juga dapat diartikan sebagai perasaan anak yang tidak ragu serta anak berani dalam menyelesaikan setiap tugas dan tantangan yang diberikan kepada anak dengan baik, anak merasa yakin dengan setiap apa yang ia kerjakan.

Menurut Dariyo yang dikutip oleh Novianpura menyatakan bahwa keterampilan percaya diri anak yang perlu dikembangkan sejak dini meliputi sikap, kemampuan mengemukakan pendapat, rasa tanggung jawab, pemecahan masalah, sosialisasi dan bergaul dengan siapa pun, berani mencoba hal baru dan masih banyak lagi[5]. Kemampuan percaya diri sangat penting dimiliki oleh anak karena dengan memiliki percaya diri anak memiliki rasa berani dan mampu menjadi individu yang mandiri. Hal tersebut didukung oleh pendapat Lie (dalam Kurniasih) dimana dengan percaya diri anak mampu menyelesaikan tugas sesuai dengan tahapan perkembangan, memiliki keberanian meningkatkan prestasi diri, menjadi pribadi yang sehat serta mandiri[6]. Keberanian dalam perkembangan percaya diri meliputi beberapa seperti yang dinyatakan oleh Suminah (dalam Kurniasih) percaya diri pada anak yaitu berani tampil di depan umum dan lingkungan sosial lainnya, berani menyampaikan keinginan, berani memulai komunikasi terhadap orang yang belum dikenal sebelum, bangga menunjukkan hasil karya, senang dalam melakukan kegiatan bersama, dan tidak mudah terpengaruh[6]. Percaya diri sangatlah penting dan harus dimiliki oleh semua anak dalam menjalani proses kehidupannya. Anak yang percaya diri mampu menemukan kemampuan atau potensi dirinya karena percaya dan yakin akan kemampuannya [7]. Percaya diri sangat penting dikembangkan pada anak usia dini, dimana pengaruh percaya diri tidak hanya pada masa kanak-kanak tetapi juga sangat berguna bagi kehidupan anak berikutnya, sebagai contoh anak yang mempunyai percaya diri yang tinggi ia akan lebih mudah bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan baru.

Hakim mengungkapkan kepercayaan diri merupakan kepercayaan individu pada semua aspek keunggulan serta menciptakan kemampuan untuk mencapai berbagai tujuan hidup[8]. Pendapat ini juga diperkuat oleh Olivantina yang mengartikan kepercayaan diri sebagai suatu kepercayaan akan kemampuan diri sendiri untuk merasa mampu menghadapi apapun yang ditemuinya agar tidak perlu khawatir dengan apa yang dikerjakan[9].

Rasa percaya diri pada anak usia 4-5 tahun idealnya mampu mengikuti pembelajaran tanpa ditunggu orang tua, mampu menyampaikan pendapat atau keinginan, mampu menjawab pertanyaan guru, mampu melakukan kegiatan baik yang berhubungan dengan diri sendiri, maupun kegiatan yang berhubungan dengan sekolah[10].

Berdasarkan pengamatan peneliti di TK Dharma Wanita Persatuan Candi anak-anak di sekolah tersebut percaya diri anak usia 4-5 tahun masih rendah. Hal ini terlihat ketika anak mengikuti kegiatan belajar beberapa anak masih ditunggu orang tua di dalam kelas, apabila guru meminta anak untuk maju ke depan tetapi tidak semuanya mau maju untuk melaksanakan tugas yang diberikan. Sebagian anak ada yang aktif bahkan mereka selalu mengangkat tangan dan meminta kepada guru untuk melakukan kegiatan yang diberikan terlebih dahulu sedangkan sebagian anak memilih untuk diam dan tidak maju kedepan. Selain itu apabila guru meminta anak untuk menunjukkan hasil karya, beberapa anak masih malu-malu untuk menunjukkan hasil karya. Hal ini menunjukkan jika masih terdapat anak yang belum memiliki rasa percaya diri yang besar sehingga tidak berani untuk maju serta tampil di depan kelas. Hal tersebut terjadi karena kurangnya metode yang diberikan guru dalam membangun rasa percaya diri anak, dimana dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Menanggapi hal tersebut maka perlu diadakan penelitian guna meningkatkan percaya diri pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Candi. Dalam hal ini peneliti menggunakan bermain peran sebagai upaya peningkatan percaya diri anak. Bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain bersama temannya dalam ruangan belajar sehingga dengan bermain anak tidak hanya dapat meningkatkan rasa percaya diri tetapi sikap sosialnya kepada teman.

Menurut Uno (dalam Santosa) bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu anak menemukan jati diri di dunia sosial[11]. Dalam hal ini Zamani mengemukakan bahwa salah satu cara untuk menelusuri dunianya adalah dengan bermain peran, yang dilakukan dengan meniru tindakan dan karakter yang berada di lingkungan sekitar[12]. Hal ini juga sesuai dengan pandangan Padmonodewo yang menyatakan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan berpura-pura, yaitu bermain peran anak dengan cara menirukan orang disekelilingnya, melakukan tingkah laku dan percakapan serta menirukan gerakan dengan meniru percakapan antara penjual dengan pembeli, guru dengan siswa, dokter dengan pasien, dan lain-lain[13]. Ketika bermain peran anak dapat menggunakan imajinasi, kreatifitas, empati, serta penghayatan dalam memerankan tokoh, benda-benda, binatang maupun tumbuhan yang ada di sekitar[14]. Heijnen mengemukakan melalui bermain peran pada anak dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri anak, mengenali emosi, menghargai perasaan diri sendiri dan orang lain, menghargai orang lain, serta mengetahui kekuatan kelemahan dan kekuatan diri sendiri[15].

Bermain peran dalam sebuah pembelajaran memiliki langkah-langkah seperti yang diungkapkan Agus Yulianto dkk, bahwa bermain peran dilakukan dengan pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan skenario yang telah disiapkan oleh guru, anak diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas skenario dari guru[16]. Setelah melaksanakan bermain peran juga diadakan *recalling* atau mengingat kembali apa yang telah dipelajari seperti yang diungkapkan Kodotchigova yang dikutip oleh Syarifah setelah kegiatan diadakan tidak lanjut, meminta pendapat anak tentang apa yang telah terjadi dan apa yang mereka pelajari[13].

Tujuan dari bermain peran yang disampaikan oleh Pias seperti yang dikutip oleh Damayanti: (a) anak belajar tentang dirinya sendiri, keluarganya dan dunia sekitarnya, (b) anak belajar cara berbicara dengan orang lain, (c) anak belajar bersosialisasi dan bekerja sama dengan orang lain, (d) anak belajar menjadi kreatif dan memecahkan masalah,

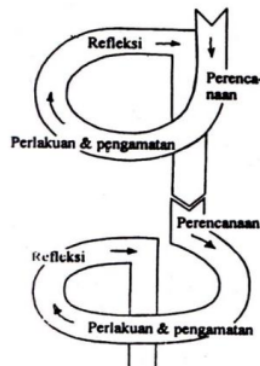
(e) anak belajar mengenali emosinya, (f) untuk mengembangkan keterampilan fisik, (g) untuk memahami bagaimana orang lain berperilaku, berpikir dan merasakan, dan (h) anak belajar untuk menyelesaikan suatu tugas[17]. Dari beberapa tujuan bermain peran tersebut menunjukkan bahwa bermain peran mampu meningkatkan rasa percaya diri anak.

Penelitian meningkatkan percaya diri sudah dilakukan oleh peneliti terdahulu seperti yang dilakukan oleh Khoerunnisa tentang penggunaan role play dengan menggunakan alat bermain edukatif dalam pembelajaran anak usia dini di lembaga pendidikan formal atau taman kanak-kanak berperan penting dalam mengembangkan rasa percaya diri anak, dengan bermain yang merupakan dunia anak, terutama beberapa bermain peran yang dapat mengoptimalkan aspek-aspek tertentu dalam perkembangan anak termasuk percaya diri[18]. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan bermain peran dengan menggunakan skenario dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dalam tampil di muka umum, kemampuannya dalam memimpin suatu kegiatan dan kemauan dalam mengemukakan pendapat secara sederhana. Hasil peningkatan dalam kegiatan bermain peran untuk meningkatkan rasa percaya diri anak berangsur-angsur meningkat pada setiap siklusnya, pada periode pra siklus rata-ratanya sebesar 52,45% yaitu berarti masih kurang, pada periode siklus I persentase yang diperoleh meningkat dengan rata-rata sebesar 74%, namun belum mencapai target dan dilanjutkan pada siklus II dengan rata-rata sebesar 85,29% dinyatakan berhasil. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Wage nilai rata-rata setiap siklus mengalami peningkatan dan tujuan yang telah ditetapkan peneliti tercapai[15].

Wanna Zaina dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan metode bermain peran terbukti berpengaruh terhadap perkembangan rasa percaya diri anak. Hal ini terlihat jelas dari hasil sebelum dan sesudah tes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol selama penelitian. Pengaruh bermain peran terhadap kepercayaan diri anak pada kelompok eksperimen meningkat sebesar 88% dibandingkan hasil sebelumnya yang hanya sebesar 39%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran secara eksperimental telah membantu mengembangkan rasa percaya diri pada anak usia dini [19]. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan bermain peran makro sebagai upaya meningkatkan percaya diri anak dengan harapan kemampuan percaya diri pada anak usia 4-5 tahun dapat meningkat sesuai dengan perkembangan.

## II. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto mengatakan PTK merupakan suatu penelitian yang menggambarkan sebab dan akibat dari suatu perlakuan, serta menggambarkan apa yang terjadi pada saat perlakuan diberikan, serta menggambarkan keseluruhan proses mulai dari awal pemberian perlakuan hingga dampak diberikannya perlakuan tersebut[20]. Penelitian tindakan kelas digunakan dalam meningkatkan percaya diri anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Candi, Sidoarjo. Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart yang merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin, pada model penelitian tindakan ini memiliki tiga tahapan yaitu perencanaan, perlakuan dan pengamatan, refleksi. Adapun model penelitian terdapat pada gambar 1.



Gambar 1. Model PTK Kemmis & Mc Taggart [21]

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Kelurahan Larangan, Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo dimana subjek penelitian ini yaitu anak-anak Kelompok A usia 4-5 tahun dengan jumlah



13 anak. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan lembar penilaian tabel observasi (checklist). Tabel checklist berisi indikator percaya diri anak yaitu anak mampu mengikuti pembelajaran tanpa ditunggu orang tua, mampu menyampaikan pendapat atau keinginan, mampu menjawab pertanyaan guru, mampu melakukan kegiatan baik yang berhubungan dengan diri sendiri, maupun kegiatan yang berhubungan dengan sekolah[10].

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan guna mengamati kemampuan percaya diri subjek penelitian saat dilakukan tindakan, wawancara dilakukan bersama guru guna mendapatkan informasi mengenai proses belajar, dokumentasi yang berupa RPPH dan foto saat kegiatan belajar berlangsung.

Teknis analisis data penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif berupa deskripsi perkembangan rasa percaya diri anak, analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan rasa percaya diri anak dengan menghitung persentase pada pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila mencapai kriteria ketuntasan sebesar 80%.

Rumus yang digunakan dalam menghitung persentase percaya diri siswa sebagai berikut :

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana judul penelitian yang diteliti oleh peneliti yaitu peningkatan percaya diri anak usia 4-5 tahun melalui bermain peran, peneliti memilih kegiatan bermain peran untuk meningkatkan percaya diri anak. Dimana kegiatan dimulai dengan observasi awal yang dilakukan sebelum dilakukan tindakan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal percaya diri anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Candi, Sidoarjo. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi dibantu dengan guru kelas sebagai kolaborator, pada kegiatan pra siklus dilakukan menggunakan instrumen observasi yang mengukur tingkat percaya diri dengan 5 indikator menggunakan tanya jawab dan pengamatan kegiatan belajar anak. Adapun data kemampuan percaya diri anak usia 4-5 tahun. Pada pra siklus terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil observasi pra siklus percaya diri anak

Nama	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Persentase	Kriteria
Siswa 1	3	2	2	3	3	65%	Tuntas
Siswa 2	3	3	2	2	2	60%	Tuntas
Siswa 3	2	1	1	2	2	40%	Belum Tuntas
Siswa 4	2	1	2	1	1	35%	Belum Tuntas
Siswa 5	2	1	2	1	2	40%	Belum Tuntas
Siswa 6	1	1	1	2	1	30%	Belum Tuntas
Siswa 7	2	2	2	1	1	40%	Belum Tuntas
Siswa 8	1	1	1	1	2	30%	Belum Tuntas
Siswa 9	2	2	2	2	2	55%	Belum Tuntas
Siswa 10	2	2	2	2	3	55%	Belum Tuntas
Siswa 11	1	1	1	1	1	25%	Belum Tuntas
Siswa 12	3	2	2	3	3	65%	Tuntas
Siswa 13	1	1	1	1	1	25%	Belum Tuntas
Jumlah skor						113	Belum Tuntas
Jumlah skor keseluruhan							260
Rata-rata keberhasilan							43%

## Keterangan Indikator :

1. Mengikuti pembelajaran tanpa ditunggu orang tua
2. Mengungkapkan pendapat atau permintaan
3. Menjawab pertanyaan guru
4. Melakukan aktivitas mandiri dengan baik
5. Melaksanakan kegiatan sekolah

18

## Keterangan Skor :

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

Tabel 2. Data percaya diri anak sesuai hasil observasi pra siklus

Rata-rata	Kriteria	Jumlah anak	Persentase Siswa
51%-100%	Tuntas	3	23%
0%-50%	Belum Tuntas	10	77%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa percaya diri anak sebelum dilakukan tindakan terdapat 23% anak dalam kriteria tuntas dan 77% anak dalam kriteria belum tuntas. Hal ini disebabkan oleh karena kurangnya metode yang diberikan guru dalam membangun rasa percaya diri anak, dimana dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi sehingga menyebabkan kurangnya percaya diri pada anak. Dari tabel 1. dapat dijelaskan bahwa percaya diri anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Candi, Sidoarjo pada lima indikator percaya diri menunjukkan persentase sebesar 43%.

Hasil persentase tersebut menjadi alasan dilakukannya tindakan pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Candi, Sidoarjo untuk meningkatkan percaya diri yaitu dengan melalui bermain peran. Pelaksanaan tindakan siklus 1 diawali dengan membuat rancangan langkah-langkah bermain peran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), penentuan tema, media yang digunakan, instrumen penilaian dengan indikator-indikator percaya diri yang digunakan sebagai acuan penilaian tindakan pada siklus 1.

Kegiatan pada siklus 1 anak bermain peran dengan tema pekerjaan dan sub tema tempat bekerja (rumah sakit) dimana dengan beberapa peran yang dapat dipilih oleh anak yaitu dokter, perawat, administrasi, serta pasien. Siklus 1 dilakukan dalam 2 pertemuan, pada pertemuan pertama yaitu bermain peran, kegiatan diawali dengan anak duduk melingkar mendengarkan penjelasan dan peraturan saat bermain peran, peran apa saja yang dapat anak pilih dan anak mainkan, tiap anak memilih sendiri peran yang akan ia mainkan, anak menebali nama peran yang ia pilih pada kartu nama, kemudian anak bermain sesuai peran yang ia pilih tersebut dengan waktu yang telah tercatat di rancangan pembelajaran, kegiatan diakhiri dengan melakukan recalling atau mengingat kembali apa yang telah dipelajari dengan meminta pendapat anak tentang apa yang telah mereka pelajari. Pada pertemuan kedua yaitu bermain peran, kegiatan diawali dengan anak duduk melingkar mendengarkan penjelasan dan peraturan saat bermain peran, peran apa saja yang dapat anak pilih dan anak mainkan, tiap anak memilih sendiri peran yang akan ia mainkan serta bermain sesuai peran yang ia pilih tersebut dengan waktu yang telah tercatat di rancangan pembelajaran, anak menceritakan peran apa yang ia mainkan dan kegiatan apa yang dilakukan dalam bermain peran, kegiatan diakhiri dengan melakukan recalling atau mengingat kembali apa yang telah dipelajari dengan meminta pendapat anak tentang apa yang telah mereka pelajari. Pada pelaksanaan penilaian peneliti mencatat hasil pada pedoman penilaian percaya diri anak serta melakukan refleksi dengan tahapan mana informasi diperoleh selama observasi dari kegiatan siklus 1 yang ditinjau kembali, hasil tindakan pada siklus 1 sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil penelitian siklus I

Nama	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Persentase	Kriteria
Siswa 1	4	3	3	4	3	85%	Tuntas
Siswa 2	4	3	3	3	2	75%	Tuntas
Siswa 3	3	2	2	3	3	65%	Tuntas
Siswa 4	3	2	2	2	1	50%	Belum Tuntas
Siswa 5	3	2	3	2	2	60%	Tuntas
Siswa 6	2	1	2	2	2	45%	Belum Tuntas
Siswa 7	4	3	2	3	2	70%	Tuntas
Siswa 8	2	2	2	2	3	55%	Belum Tuntas
Siswa 9	4	3	2	2	3	70%	Tuntas
Siswa 10	3	3	3	3	4	80%	Tuntas
Siswa 11	2	2	2	2	1	45%	Belum Tuntas
Siswa 12	3	2	2	3	2	60%	Belum Tuntas
Siswa 13	2	1	2	2	1	40%	Belum Tuntas
Jumlah skor						160	
Jumlah skor keseluruhan							260
Rata-rata keberhasilan							62%

Tabel 4. Data percaya diri anak sesuai hasil penelitian siklus I

Rata-rata	Kriteria	Jumlah anak	Persentase Siswa
51%-100%	Tuntas	7	54%
0%-50%	Belum Tuntas	6	46%

Dari tabel diatas dapat diketahui rata-rata pemerolehan hasil percaya diri anak melalui bermain peran anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Candi, Sidoarjo diperoleh 54% anak dengan kriteria tuntas, 46% anak dengan kriteria belum tuntas. Dilihat dari tabel tersebut perkembangan percaya diri anak melalui bermain peran cukup baik dari sebelum dilakukannya tindakan, namun hasil tersebut masih sebesar 62% dan belum mencapai persentase yang diinginkan. Dari hasil analisis terhadap siswa yang muncul pada siklus I menjadi bahan refleksi pada tindakan selanjutnya. Refleksi dilakukan berdasarkan aktivitas anak selama tindakan siklus I berlangsung yaitu dengan sub tema bermain peran yang diambil peneliti menyebabkan beberapa anak bermain secara pasif pada saat kegiatan.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I peneliti menindak lanjuti kendala yang terjadi dengan pengadaan bermain peran menggunakan sub tema yang yang mampu melibatkan keaktifan anak dalam bermain serta menggunakan media yang bervariasi dan juga peran yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga anak tidak kesulitan dalam melakukan bermain peran.

Dilakukannya siklus kedua setelah pelaksanaan siklus pertama kurang mencapai indikator keberhasilan. Refleksi pada siklus pertama membentuk perencanaan pada siklus kedua dimana perencanaan dilakukan meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), instrumen yang digunakan, menyiapkan media pendukung bermain peran, serta membuat lembar observasi untuk mencatat hasil pembelajaran melalui bermain peran untuk meningkatkan percaya diri anak, pada siklus II media dan juga peran yang dapat dipilih oleh anak lebih bervariasi sehingga anak lebih antusias dalam bermain.

Kegiatan pada siklus II anak bermain peran dengan tema pekerjaan dan sub tema pasar dimana dengan beberapa peran yang dapat dipilih oleh anak yaitu pedagang buah, pedagang sayuran, pedagang aksesoris, dan pembeli. Siklus II dilakukan dalam 2 pertemuan, pada pertemuan pertama yaitu bermain peran, kegiatan diawali dengan anak duduk melingkar mendengarkan penjelasan dan peraturan saat bermain peran, peran apa saja yang dapat anak pilih dan anak mainkan, tiap anak memilih sendiri peran yang akan ia mainkan, kemudian anak bermain sesuai peran yang ia pilih

tersebut dengan waktu yang telah tercatat di rancangan pembelajaran, setelah anak selesai melakukan bermain peran anak mewarnai nama peran sesuai tema bermain, kegiatan diakhiri dengan melakukan recalling atau mengingat kembali tentang apa yang telah anak pelajari. Pada pertemuan kedua yaitu bermain peran, kegiatan diawali dengan anak duduk melingkar mendengarkan penjelasan dan peraturan saat bermain peran, peran apa saja yang dapat anak pilih dan anak mainkan, tiap anak memilih sendiri peran yang akan ia mainkan serta bermain sesuai peran yang ia pilih tersebut dengan waktu yang telah tercatat di rancangan pembelajaran, setelah anak selesai melakukan bermain peran anak menggunting dan menempel gambar buah, kegiatan diakhiri dengan melakukan recalling atau mengingat kembali dengan meminta pendapat anak tentang apa yang telah mereka pelajari. Pada pelaksanaan penilaian peneliti mencatat hasil pada pedoman penilaian percaya diri anak, hasil tindakan pada siklus II sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil penelitian siklus II

Nama	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Persentase	Kriteria
Siswa 1	4	4	4	4	3	95%	Tuntas
Siswa 2	4	4	3	4	3	90%	Tuntas
Siswa 3	4	3	3	3	4	85%	Tuntas
Siswa 4	4	3	3	3	2	75%	Tuntas
Siswa 5	4	3	4	3	3	85%	Tuntas
Siswa 6	3	2	3	3	4	75%	Tuntas
Siswa 7	4	3	3	3	3	80%	Tuntas
Siswa 8	3	3	3	3	4	80%	Tuntas
Siswa 9	4	3	3	3	4	85%	Tuntas
Siswa 10	4	3	3	4	4	90%	Tuntas
Siswa 11	3	3	3	3	3	75%	Tuntas
Siswa 12	4	3	3	3	3	80%	Tuntas
Siswa 13	3	2	3	3	3	70%	Tuntas
Jumlah skor						213	
Jumlah skor keseluruhan							260
Rata-rata keberhasilan							82%

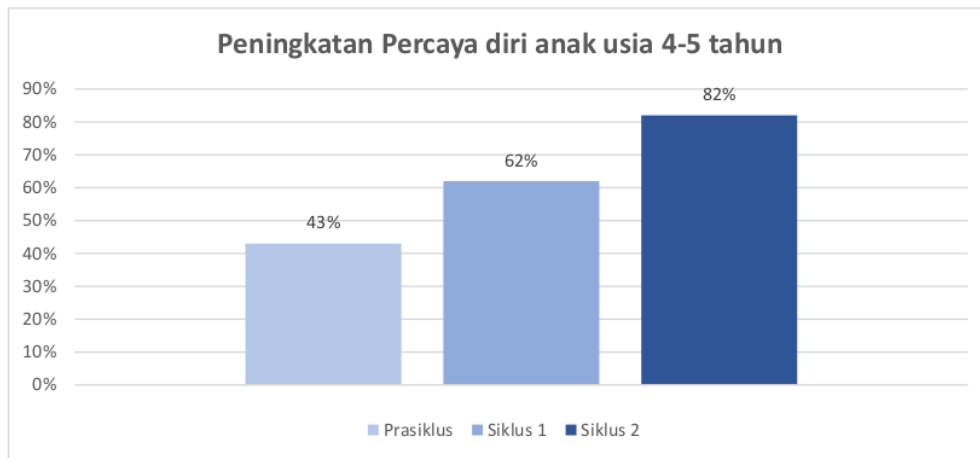
Tabel 6. Data percaya diri anak sesuai hasil penelitian siklus II

Rata-rata	Kriteria	Jumlah anak	Persentase Siswa
51%-100%	Tuntas	13%	100%
0%-50%	Belum Tuntas	-	-

Dari hasil tindakan yang dilakukan pada penelitian siklus II menunjukkan mengalami peningkatan percaya diri anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Candi, Sidoarjo yang lebih baik dari siklus I yang mencapai 82% sesuai dengan indikator keberhasilan. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa melalui bermain peran dapat meningkatkan percaya diri anak sesuai dengan target yang telah ditentukan, serta penelitian dihentikan pada siklus II.

Rata-rata keberhasilan percaya diri anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Candi, Sidoarjo telah mencapai target keberhasilan dan dapat dilihat pada grafik peningkatan percaya diri anak sebagai berikut :





Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata skor percaya diri anak melalui bermain peran pada siklus I dan II cukup signifikan. Dapat dideskripsikan bahwa persentase rata-rata keberhasilan adalah 82%. Berdasarkan data tersebut, maka peneliti dan kolaborator telah dinyatakan mampu mengembangkan dan meningkatkan rasa percaya diri anak, seperti yang ditunjukkan oleh catatan lapangan dan hasil persentase yang terjadi pada setiap siklus berdasarkan tujuan. Apabila persentase percaya diri terus meningkat maka persentasenya meningkat secara signifikan. Kegiatan bermain peran mempunyai pengaruh meningkatkan rasa percaya diri pada anak prasekolah (4-5 tahun) pendidikan anak usia dini di Insan Harapan Klaten. Hal ini menunjukkan bahwa metode role playing mempunyai pengaruh terhadap tingkat kepercayaan diri sebelum dan sesudah dilakukan metode bermain peran [22]. Bermain peran juga mampu meningkatkan percaya diri anak seperti hasil penelitian Pangih bahwa metode bermain peran pada pembelajaran dapat meningkatkan percaya diri siswa. Percaya diri siswa meningkat ditandai dengan siswa tidak bergantung pada siswa lain, berani bertindak, optimis, tidak menyalahkan orang lain dan lebih bertanggung jawab [11].

#### IV. SIMPULAN

Penerapan kegiatan bermain peran dalam meningkatkan percaya diri anak dilaksanakan sesuai dengan tema yang dibuat oleh peneliti yaitu tema pekerjaan menggunakan sub tema rumah sakit dan pasar. Pada kegiatan bermain peran setiap siklusnya dilakukan dengan dua pertemuan, kegiatan diawali dengan anak duduk melingkar mendengarkan penjelasan dan peraturan saat bermain peran, tiap anak memilih sendiri peran yang akan ia mainkan, kemudian anak bermain sesuai peran yang ia pilih tersebut dengan waktu yang telah tercatat di rancangan pembelajaran serta kegiatan diakhiri dengan melakukan recalling atau mengingat kembali tentang apa yang telah anak pelajari.

Kegiatan bermain peran mampu meningkatkan percaya diri anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Candi, Sidoarjo. Terbukti dari rata-rata keberhasilan pada siklus satu diperoleh persentase sebesar 62% dari semula pra siklus rata-rata keberhasilan sebesar 43%, setelah dilakukan refleksi, pada siklus dua mengalami peningkatan rata-rata keberhasilan percaya diri anak meningkat menjadi 82%.

#### V. UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada pihak-pihak yang telah terkait dalam proses penelitian ini terutama kepala sekolah dan guru TK Dharma Wanita Persatuan Candi, Sidoarjo, orang tua peneliti yang doa dan dukungannya selalu mengalir.

#### REFERENSI

- [1] Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. 2016. [Online]. Available: [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVlF5sKHYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0\\_S-abnQpYEkF4FJ8At0XT](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf&ved=2ahUKEwjO79-u9vHrAhVlF5sKHYWkCSgQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVaw0_S-abnQpYEkF4FJ8At0XT)
- [2] I. K. Wardani, R. Hafidah, and N. K. Dewi, "Hubungan antara Peran Guru dengan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini," *Kumara Cendekia*, vol. 9, no. 4, p. 225, 2021, doi: 10.20961/kc.v9i4.54845.
- [3] R. Fransisca, S. Wulan, and A. Supena, "Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 630, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.405.
- [4] V. Vivone and V. Macarau, "Peran Orangtua dalam Upaya Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini," vol. 3, no. 2, pp. 153–167, 2022, doi: 10.47530/edulead.v3i2.113.
- [5] F. H. Novianpura and S. Watini, "Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA. Al Miffa," *Jiip - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 8, pp. 2806–2812, 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i8.782.
- [6] K. Kurniasih, A. Supena, and Y. Nurani, "Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 2250–2258, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v5i2.1109.
- [7] I. Irani, D. N. Adhani, and D. P. Yuniar, "Kepercayaan Diri Anak Usia 4-5 tahun yang Mengikuti Ekstrakurikuler Tari Melalui Tari Karapan Sapi," *J. PG-PAUD Trunojoyo J. Pendidik. dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 2, pp. 34–45, 2021, doi: 10.21107/pgpaustrunojoyo.v8i2.11558.
- [8] L. I. Rocmah, "The Effect of Games and Self-Confidence For Very Young Learner' Cognitive Ability," vol. 125, no. Icigr 2017, pp. 159–162, 2018, doi: 10.2991/icigr-17.2018.39.
- [9] R. A. Olivantina, O. Olivantina, and S. Suparno, "Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Talking Stick," *JPUD - J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 12, no. 2, pp. 331–340, 2018, doi: 10.21009/jpud.122.14.
- [10] M. Dina Liana, "Optimalisasi Pengembangan Percaya Diri Anak Usia Dini," vol. 5, no. 01, pp. 37–46, 2022, doi: doi.org/10.46963/mash.v5i01.475.
- [11] P. M. Santosa, "Peningkatan Percaya Diri Siswa Menggunakan Metode Bermain," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar Ed.* 38, pp. 745–754, 2018, [Online]. Available: <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/14021/13552>
- [12] F. Nurhayati, "Dampak Kegiatan Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun," *Aulad J. Early Child.*, vol. 5, no. 1, pp. 15–21, 2022, doi: 10.31004/aulad.v5i1.212.
- [13] S. Halifah, "Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak," *JISIP (Jurnal Ilmu Sos. dan Pendidikan)*, vol. 4, no. 3, pp. 35–40, 2020, doi: 10.36312/jisip.v4i3.1150.
- [14] S. Khomais, N. Al-Khalidi, and D. Alotaibi, "Dramatic Play In Relation To Self- Regulation In Preschool Age," *Contemp. Issues Educ. Res.*, vol. 12, no. 4, pp. 103–112, 2019, doi: 10.19030/cier.v12i4.10323.
- [15] E. Wahyuni and A. Salim, "MENINGKATKAN PERCAYA DIRI MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN," pp. 72–77, 2022, doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2210>.
- [16] A. Yulianto, D. Nopitasari, I. P. Qolbi, and R. Aprilia, "Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP," *J. Stud. Guru dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 97–102, 2020.
- [17] R. R. Damayanti, M. CH, and H. Hapidin, "Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, p. 34, 2018, doi: 10.31004/obsesi.v2i1.5.
- [18] N. Khoerunnisa, "Optimalisasi metode bermain peran dengan menggunakan alat permainan edukatif dalam mengasah percaya diri anak usia dini," *Nisa Khoerunnisa Optim. Metod. Bermain Lentera*, vol. XVIII, no. 1, pp. 77–91, 2015, [Online]. Available: [https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/lentera\\_journal/article/view/430](https://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/lentera_journal/article/view/430)
- [19] W. Zaina, "Pengaruh metode bermain peran terhadap penanaman rasa percaya diri anak kelas b di paud al karim desa temuan jaya kecamatan muara kelingi kabupaten musi rawas provinsi sumatera selatan Pendidikan Fakultas Tarbiyah Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu," *Skripsi*, 2019.
- [20] S. Arikunto, Supardi, Suhardjono, *Penelitian Tindakan Kelas*, Edisi Revi. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- [21] R. R. Aliyyah, A. Amini, I. Subasman, E. S. B. Herawati, and S. Febiantina, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Efforts Toimprove the Science Learning Results Through the Use of Learning Video Media," *J. Sos. Hum.*, vol. 12, no. 1, pp. 54–72, 2021.
- [22] R. W. T. Utami and M. Hanafi, "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten," *J. Keperawatan Soedirman*, vol. 12, no. 2, p. 84, 2018, doi: 10.20884/1.jks.2017.12.2.694.

# CEK PLAGIASI SITI FATIMAH.docx

## ORIGINALITY REPORT

29%

SIMILARITY INDEX

27%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	3%
2	<a href="http://jurnal.upmk.ac.id">jurnal.upmk.ac.id</a> Internet Source	3%
3	<a href="http://repo.iainbatusangkar.ac.id">repo.iainbatusangkar.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet Source	2%
6	<a href="http://stak-pesat.ac.id">stak-pesat.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1%

10	<a href="http://jurnal.uns.ac.id">jurnal.uns.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="http://obsesi.or.id">obsesi.or.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="http://www.neliti.com">www.neliti.com</a> Internet Source	1 %
13	Rd. Ranie Damayanti, Myrnawaty CH, Hapidin Hapidin. "Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2018 Publication	1 %
14	<a href="http://eprints.unimudasorong.ac.id">eprints.unimudasorong.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	1 %
16	<a href="http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id">jiip.stkipyapisdompu.ac.id</a> Internet Source	1 %
17	<a href="http://repository.wima.ac.id">repository.wima.ac.id</a> Internet Source	1 %
18	<a href="http://ecampus-fip.umj.ac.id">ecampus-fip.umj.ac.id</a> Internet Source	1 %
19	Ahmad Aly Syukron Al Mubarak, Amini Amini. "Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle	1 %

# Angka", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019

Publication

---

20	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	1 %
21	<a href="http://jks.fikes.unsoed.ac.id">jks.fikes.unsoed.ac.id</a> Internet Source	1 %
22	<a href="http://journal.trunojoyo.ac.id">journal.trunojoyo.ac.id</a> Internet Source	1 %
23	<a href="http://semnas.untidar.ac.id">semnas.untidar.ac.id</a> Internet Source	1 %
24	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	1 %
25	<a href="http://journal.uir.ac.id">journal.uir.ac.id</a> Internet Source	1 %

---

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On