

MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK KELOMPOK B-1 MELALUI BERMAIN PERAN DI PAUD ASSOBUR NIHAYATUL AMAL

Rindi Andika¹, Rahman Tanjung², Abdul Fatah³

PIAUD, STIT Rakeyan Santang, Indonesia

rahmantanjung1981@gmail.com, abdufatahtambun65@gmail.com, rindiandikahb@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Salah satu karakter anak yang sangat penting adalah sikap percaya diri, kepercayaan diri adalah suatu keyakinan dan sikap yang dimiliki individu dimana individu tersebut yakin terhadap kemampuan diri sendiri, optimis, dan mampu mengembangkan dirinya dalam menghadapi situasi dengan sebaik mungkin. Berdasarkan obeservasi awal yang dilakukan dikelompok B-1 (usia 5-6 tahun) di PAUD Assobur Nihayatul Amal, dari 15 anak terdapat 12 anak yang tidak memiliki kepercayaan diri dengan baik saat belajar. Masih ada anak yang malu untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dan malu untuk tampil di depan kelas. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kepercayaan diri anak kelompok B-1 (usia 5-6 tahun) melalui bermain peran di PAUD Assobur Nihayatul Amal Kecamatan Karawang Timur. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B-1 (usia 5-6 tahun) di PAUD Assobur Nihayatul Amal yang berjumlah 15 anak. Objek penelitian adalah meningkatkan kepercayaan diri anak. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus berlangsung selama 3 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan diri anak meningkat setelah adanya tindakan. Hasil observasi sebelum tindakan menunjukkan bahwa anak yang memiliki kepercayaan diri adalah 20%, pada Siklus I meningkat menjadi 46,67% dan pada Siklus II telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu 86,67%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri anak kelompok B-1 (usia 5-6 tahun) di PAUD Assobur Nihayatul Amal Kecamatan Karawang Timur.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kepercayaan Diri, Bermain Peran.

Abstract: One of the most important characteristics of a child is the attitude of confidence, confidence is a belief and attitude possessed by an individual where the individual is confident in his or her own abilities, optimistic, and able to develop himself in dealing with the situation as best as possible. Based on the initial observation carried out in the B-1 group (age 5-6 years) at PAUD Assobur Nihayatul Amal, out of 15 children, there were 12 children who did not have good confidence when learning. There are still children who are shy to ask and answer questions and are embarrassed to appear in front of the class. This research aims to increase the confidence of children in the B-1 group (age 5-6 years) through role-playing at PAUD Assobur Nihayatul Amal, East Karawang District. This study uses the Classroom Action Research (PTK) method. The subject of this study is Group B-1 children (age 5-6 years) at PAUD Assobur Nihayatul Amal which totals 15 children. The object of the research is to increase children's confidence. The data collection technique was carried out using observation and documentation. This research was carried out in 2 cycles, each cycle lasted for 3 meetings. The results of the study show that children's confidence increases after action. The results of observation before the action showed that children who had confidence were 20%, in Cycle I it increased to 46.67% and in Cycle II it had reached the success indicator, which was 86.67%. Based on these results, it can be concluded that role-playing can increase the confidence of B-1 group children (5-6 years old) at PAUD Assobur Nihayatul Amal, East Karawang District.

Keywords: Early childhood, Confidence, Role-playing.

Article History:

Received: 05-11-2024

Revised : 17-12-2024

Accepted: 25-01-2025

Online : 28-02-2025

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan anak usia dini tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam pasal 28 ayat 3 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudathul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat (Peraturan Pemerintah RI, 2003).

Menurut Tim Redaksi Fokusmedia dalam (Arifin, 2024), pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, sehat, berilmu, mahir, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dalam standar kompetensi kurikulum PAUD disebutkan bahwa tujuan pendidikan di PAUD adalah membantu perkembangan berbagai potensi anak, termasuk aspek psikis dan fisik seperti moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional, kognitif, bahasa, motorik fisik, kemandirian, dan seni, agar anak siap memasuki pendidikan dasar (Nasem, 2022). Adapun penyelenggaraan PAUD bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk pertumbuhan dan perkembangannya agar peserta didik memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, membimbing dan mengembangkan potensi setiap anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai tipe kecerdasannya.

Pembangunan karakter manusia sebaiknya dimulai sejak usia dini agar terbentuk dengan baik hingga dewasa (Pohan, 2020). PAUD memiliki peran penting dalam pembentukan karakter sebagai fondasi awal untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Salah satu aspek karakter anak yang krusial adalah kepercayaan diri, yang merupakan kunci penting dalam mengarungi kehidupan. Kepercayaan diri erat terkait dengan keyakinan dan sikap yang ditunjukkan seseorang dalam interaksi dengan orang lain. Kepercayaan diri pada anak usia dini dipengaruhi oleh kemampuannya dalam mengenali dan mengevaluasi dirinya sendiri serta orang lain (Wiyani, 2014).

Maslow dikutip (Kartika, 2024) menjelaskan bahwa kepercayaan diri adalah hasil dari proses belajar merespons berbagai rangsangan dari lingkungan melalui interaksi. Ini melibatkan kebebasan untuk mengekspresikan diri sesuai keinginan, tanggung jawab terhadap tindakan, interaksi sopan dengan orang lain, dorongan untuk mencapai prestasi, dan kemampuan mengenali kelebihan serta kekurangan pribadi.

Sebaliknya, kurangnya kepercayaan diri dapat menghambat pengembangan potensi individu. Orang yang kurang percaya diri cenderung pesimis menghadapi tantangan, takut atau ragu untuk menyuarakan gagasan, bimbang dalam membuat keputusan, dan sering membandingkan diri dengan orang lain. (Gufron, 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat tentang kepercayaan diri, peneliti sejalan dengan pandangan Lauster yang menyatakan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan atas kemampuan diri sendiri. Individu dengan kepercayaan diri yang kuat cenderung tidak

terlalu khawatir dalam tindakan mereka, merasa bebas untuk bertindak sesuai keinginan mereka, dan bertanggung jawab atas perbuatan mereka. Mereka juga mampu berinteraksi dengan orang lain secara sopan, memiliki dorongan untuk meraih prestasi, dan dapat memahami baik kelebihan maupun kekurangan diri sendiri (Nurpalah & Setyawidianingsih, 2019).

Percaya diri adalah modal dasar seorang anak untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya. Anak yang memiliki kepercayaan diri, mereka akan berani tampil didepan kelas atau di muka umum, terlebih berani untuk berbaur dengan lingkungan. Namun realitanya berdasarkan obeservasi awal yang dilakukan penulis pada tanggal 15 januari 2024 dikelompok B-1 (usia 5-6 Tahun) di PAUD Assobur Nihayatul Amal memiliki jumlah siswa 15 anak, terdiri dari 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Terdapat 12 anak yang tidak memiliki kepercayaan diri dengan baik saat belajar. Contohnya, masih ada anak yang malu untuk bertanya, malu untuk menjawab pertanyaan, malu untuk tampil di depan kelas, malu untuk mengungkapkan perasaannya, kurangnya komunikasi anak satu dengan lainnya serta anak takut untuk melakukan interaksi sosial dengan orang lain, ada juga beberapa anak yang ketika berada di sekolah tidak mau berpisah dengan ibunya, jadi ibunya pun ikut masuk ke dalam kelas.

Peneliti mengamati bahwa kurangnya kepercayaan diri pada anak disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya kurangnya kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai. Selain itu, guru juga jarang memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk bertanya, aktivitas belajar mengajar di kelas cenderung hanya berfokus pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (Calistung). Padahal, pendidikan anak usia dini seharusnya menekankan pada konsep bermain sambil belajar, sehingga tidak tepat jika pembelajaran Calistung dilakukan setiap hari. Untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak usia dini, salah satu cara yang efektif dan mudah dimengerti adalah melalui bermain peran. Bermain peran melibatkan penggunaan imajinasi atau daya khayal, di mana anak berpura-pura atau menggunakan bahasa untuk meniru tingkah laku objek, situasi, atau bidang tertentu yang tidak biasa dilakukan dalam kehidupan nyata. Aktivitas ini memanfaatkan dunia khayal anak secara aktif.

Suparyanto dikutip (Waluyo, 2024) menjelaskan bahwa bermain peran sangat cocok untuk pendidikan anak usia dini karena pada tahap ini, imajinasi dan daya khayal anak masih sangat berkembang dan mudah untuk dikembangkan lebih lanjut. Melalui bermain peran, anak dapat belajar mengenali peran mereka dalam berbagai situasi, meningkatkan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan, serta memahami diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka dengan lebih baik.

Menurut Dhieni dalam (Nikmah et al., 2022), bermain peran adalah aktivitas di mana anak-anak meniru perilaku dan karakter orang lain dalam suasana yang menyenangkan. Aktivitas ini, yang juga dikenal sebagai sosiodrama, bertujuan untuk mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan kemampuan ekspresi, serta kreativitas mereka. Anak-anak dapat mengambil inspirasi dari tokoh cerita atau benda-benda dalam cerita untuk memerankan peran mereka. Metode ini membantu anak-anak memahami berbagai peran dan situasi, sekaligus mengasah kemampuan komunikasi dan sosial mereka.

Bermain peran dapat dibagi menjadi dua jenis, pendapat ini didukung oleh Erikson dalam (Kusmawan, 2025), yang menyatakan bahwa bermain peran terdiri dari bermain peran makro dan bermain peran mikro. Pada bermain peran makro, anak-anak mengeksplorasi jalan cerita yang melibatkan konflik sosial yang signifikan, yang

biasanya diselesaikan pada akhir cerita. Dalam konteks ini, bermain peran makro memungkinkan anak-anak untuk menghadapi situasi yang lebih kompleks dan berfokus pada interaksi sosial yang rumit.

Di sisi lain, bermain peran mikro lebih fokus pada tema atau jalan cerita yang bersifat umum atau imajinatif. Dalam bermain peran mikro, anak-anak memiliki kebebasan lebih besar dalam mengembangkan karakter, situasi, dan interaksi tanpa harus terikat pada konflik sosial yang kompleks seperti dalam bermain peran makro. Kedua jenis bermain peran ini memberikan anak kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, daya khayal, kemampuan sosial, dan pemahaman tentang dunia di sekitar mereka, namun dengan fokus dan pendekatan yang berbeda sesuai dengan kompleksitas jalan cerita yang mereka hadapi (Halifah, 2020).

Bermain peran memiliki banyak kelebihan dalam pembelajaran. Berikut adalah beberapa manfaatnya: Meningkatkan Ketertarikan: Siswa menjadi lebih tertarik pada pelajaran karena mereka secara aktif terlibat dalam kegiatan tersebut. Pemahaman Masalah Sosial: Dengan bermain peran, siswa dapat lebih mudah memahami masalah sosial karena mereka mengalami situasi tersebut secara langsung. Partisipasi Aktif: Anak-anak diberi kesempatan yang luas untuk berpartisipasi dalam kegiatan ini, sehingga mereka lebih terlibat. Mengasah Kreativitas dan Imajinasi: Bermain peran melatih anak untuk berpikir kreatif dan imajinatif dalam memerankan karakter yang berbeda. Pembendaharaan Kata: Aktivitas ini dapat membantu memperkaya kosakata anak dan membuat bahasa yang mereka gunakan menjadi lebih mudah dipahami. Kerjasama: Bermain peran dapat menumbuhkan rasa kerjasama antar pemain, karena mereka harus bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Empati: Siswa dapat belajar menempatkan diri pada posisi orang lain, yang membantu mereka mengembangkan empati dan memahami perspektif berbeda. Namun, ada juga tantangan yang perlu diatasi. Beberapa siswa yang tidak berperan aktif mungkin menjadi kurang termotivasi. Oleh karena itu, persiapan yang baik dan strategi untuk melibatkan semua siswa sangat penting agar semua anak dapat berpartisipasi dan merasakan manfaat dari kegiatan bermain peran ini (Febrisma, 2013).

Di PAUD Assobur Nihayatul Amal kegiatan bermain peran sudah dilakukan, namun guru kurang mengoptimalkan kegiatan bermain peran, kurangnya persiapan dalam menentukan tema bermain peran dan kurang dalam mempersiapkan alat peraga, sehingga perkembangan kepercayaan diri anak kurang optimal. Beberapa penelitian terdahulu, banyak yang membahas tentang bermain peran dalam pendidikan anak usia dini diantaranya adalah: 1). Rafida Wahyu Tri Utami, Moh Hanafi, Pramono Giri Kriswoyo (Poltekkes Kemenkes Semarang, 2017) yang berjudul Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) Di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten (Utami et al., 2017). 2). Aryenis yang berjudul Peningkatan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Restu Ibu (Aryenis, 2018).

Dari kedua penelitian tersebut terdapat persamaan dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama menggunakan variabel percaya diri dan bermain peran. Perbedaan yang mendasar dengan penelitian peneliti yaitu pada metode penelitiannya, metode penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Juga terdapat perbedaan pada subyeknya,

peneliti meneliti anak usia 5-6 tahun sedangkan penelitian terdahulu meneliti anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan beberapa hal tersebut diatas, penulis tertarik untuk meneliti mengenai sikap kepercayaan diri anak dan kegiatan bermain peran dan mengambil judul “Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Kelompok B-1 (Usia 5-6 Tahun) Melalui Bermain Peran Di PAUD Assobur Nihayatul Amal Kecamatan Karawang Timur”, yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak kelompok B-1 (usia 5-6 tahun) melalui bermain peran di PAUD Assobur Nihayatul Amal Kecamatan Karawang Timur.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Kartika, 2023) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Arifudin, 2024) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Metode penelitian merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan tujuan tertentu. Istilah "penelitian" berasal dari bahasa Inggris "*research*", sedangkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan terjemahan dari "*Classroom Action Research*". PTK adalah tindakan penelitian yang dilakukan di kelas dalam konteks pembelajaran, di mana guru memainkan peran utama. Menurut Kemmis dan McTaggart, PTK adalah bentuk penyelidikan reflektif diri yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial, termasuk pendidikan, untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan sosial atau praktik pendidikan, serta pemahaman terhadap praktik dan situasi di mana praktik tersebut berlangsung. Penelitian ini bisa dilakukan secara kolaboratif atau individual, meskipun sering kali dilakukan secara sendiri dan kadang dengan orang lain. Intinya, dalam PTK, guru dapat menerapkan berbagai model pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Asep & Surya., 2023).

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelompok B-1 (usia 5-6 tahun) PAUD Assobur Nihayatul Amal Kecamatan Karawang Timur, dengan jumlah 15 anak yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Subjek ini dipilih dengan pertimbangan bahwa masih ada anak yang kepercayaan dirinya rendah. Penelitian dilaksanakan di Kelompok B-1 (usia 5-6 tahun) PAUD Assobur Nihayatul Amal yang beralamat di Jl. Kampung Benggol, RT/RW 03/04, Desa Tegalsawah, Kecamatan Karawang Timur, Kabupaten Karawang. Waktu penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2024 di PAUD Assobur Nihayatul Amal Tahun Pelajaran 2023/2024, yaitu selama 2 siklus. Dengan beberapa pembagian waktu belajar di kelas yang sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dan Standar Operasional Pelayanan (SOP) lembaga PAUD Assobur Nihayatul Amal.

Secara umum, pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat digolongkan menjadi empat tahapan, yaitu: Perencanaan (Planning): Tahap ini melibatkan identifikasi masalah yang dihadapi di kelas, merumuskan tujuan penelitian, dan merancang tindakan yang akan diambil untuk mengatasi masalah tersebut. Rencana tindakan harus detail dan mencakup metode, materi, waktu, serta alat yang dibutuhkan. Tindakan (Action): Pada

tahap ini, rencana yang telah dibuat dilaksanakan di dalam kelas. Guru melakukan intervensi atau perubahan yang telah direncanakan, sambil berusaha mengatasi masalah yang telah diidentifikasi. Observasi (Observation): Selama tindakan berlangsung, guru atau peneliti mengamati dan mencatat segala hal yang terjadi. Observasi ini melibatkan pengumpulan data melalui berbagai cara, seperti catatan lapangan, video, rekaman suara, dan wawancara. Tujuannya adalah untuk melihat bagaimana tindakan yang diambil mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran. Refleksi (Reflection): Tahap ini melibatkan analisis dan evaluasi data yang telah dikumpulkan selama observasi. Guru atau peneliti merefleksikan apa yang berhasil dan apa yang tidak, serta mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan. Hasil refleksi ini kemudian digunakan untuk merencanakan siklus berikutnya.

Penelitian tindakan kelas dilakukan minimal dalam dua siklus tindakan yang berurutan. Informasi dari siklus sebelumnya sangat menentukan bentuk siklus berikutnya. Oleh karena itu, siklus kedua, ketiga, dan seterusnya tidak dapat dirancang sebelum siklus pertama selesai. Hasil refleksi harus digunakan sebagai bahan masukan untuk perencanaan siklus berikutnya, memastikan bahwa setiap siklus berfokus pada peningkatan praktik pembelajaran yang terus menerus. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan McTaggart, setiap siklus menggambarkan rangkaian langkah-langkah yang berulang, atau dikenal sebagai "*spiral of steps*" yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap putaran *spiral* mewakili satu siklus, dan setiap siklus melibatkan keempat tahap tersebut. Model kegiatan PTK menurut Kemmis dan McTaggart dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart (Winarsih, 2022).

Dalam gambar tersebut, terlihat bahwa setiap siklus mengalir secara berkesinambungan dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dan kemudian

masuk ke siklus berikutnya dengan perencanaan yang lebih baik berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Model ini menunjukkan bahwa PTK adalah proses yang dinamis dan berkelanjutan, yang memungkinkan guru untuk terus-menerus memperbaiki praktik pengajarannya berdasarkan data dan refleksi dari setiap siklus.

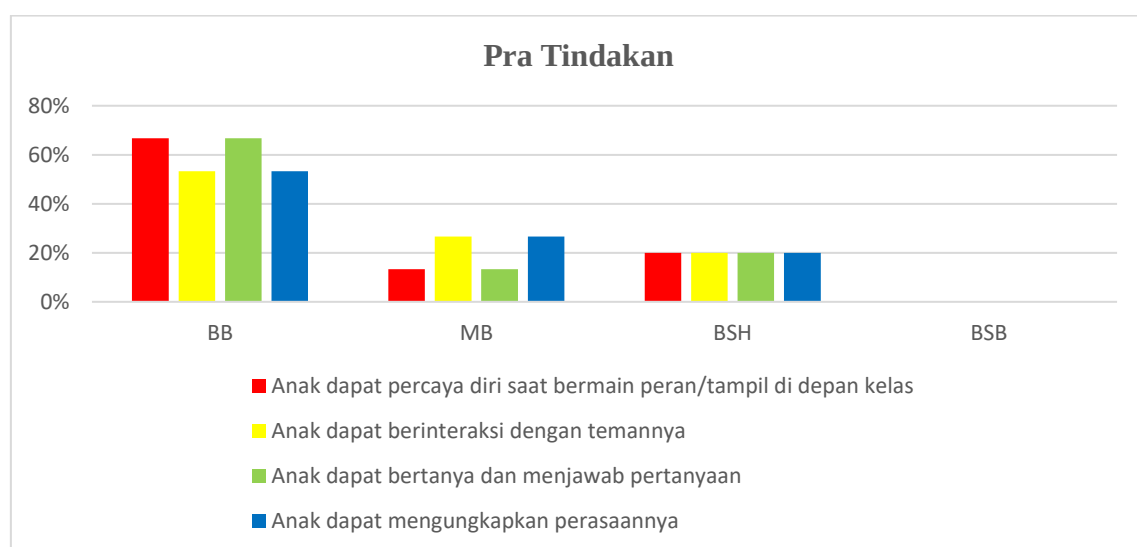
Menurut Muhadjir dalam (Ulimaz, 2024) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan, peneliti mengadakan observasi dan evaluasi untuk mengetahui seberapa banyak anak yang memuaskan dan tidak memuaskan dalam kepercayaan dirinya. Adapun aspek pengembangan kepercayaan diri yang dilihat peningkatannya adalah anak dapat percaya diri saat bermain peran atau tampil di depan kelas, anak dapat berinteraksi dengan temannya, anak dapat bertanya dan menjawab pertanyaan (mengungkapkan perasaannya), dan anak dapat bekerja sama dengan temannya.

Tabel 1. Persentase Pra Tindakan

No.	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat percaya diri saat bermain peran/tampil di depan kelas	10 66,67%	2 13,33%	3 20,00%	0 0,00%
2.	Anak dapat berinteraksi dengan temannya	8 53,33%	4 26,67%	3 20,00%	0 0,00%
3.	Anak dapat bertanya dan menjawab pertanyaan	10 66,67%	2 13,33%	3 20,00%	0 0,00%
4.	Anak dapat mengungkapkan perasaannya	8 53,33%	4 26,67%	3 20,00%	0 0,00%



Gambar 2. Grafik Persentase Pra Tindakan

Berdasarkan hasil observasi prasiklus dapat diketahui bahwa anak belum mencapai indikator ketuntasan yang diinginkan dalam kemampuan kepercayaan diri.

Itu semua terbukti dari hasil persentase nilai yang ada, sehingga belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan, melihat kondisi ini peneliti berkeinginan melakukan perbaikan pembelajaran melalui bermain peran. Untuk mengetahui hasil meningkatkan kepercayaan diri anak dapat dilihat melalui siklus-siklus selanjutnya dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Sebelum melakukan tindakan terlebih dahulu peneliti membuat perencanaan melalui pembuatan tabel rancangan kegiatan penelitian tindakan sebagai langkah awal sesuai dengan rencana kegiatan. Rancangan kegiatan peneliti lakukan dengan perencanaan terlebih dahulu sehingga berjalan sesuai prosedur.

Siklus I

Pelaksanaan siklus 1 dilakukan sebanyak 3 pertemuan, agar pelaksanaan kegiatan terorganisir dan dapat mencapai tujuan, peneliti membuat rancangan perencanaan penelitian tindakan untuk kegiatan siklus 1.

Tabel 2. Rancangan Kegiatan Siklus I

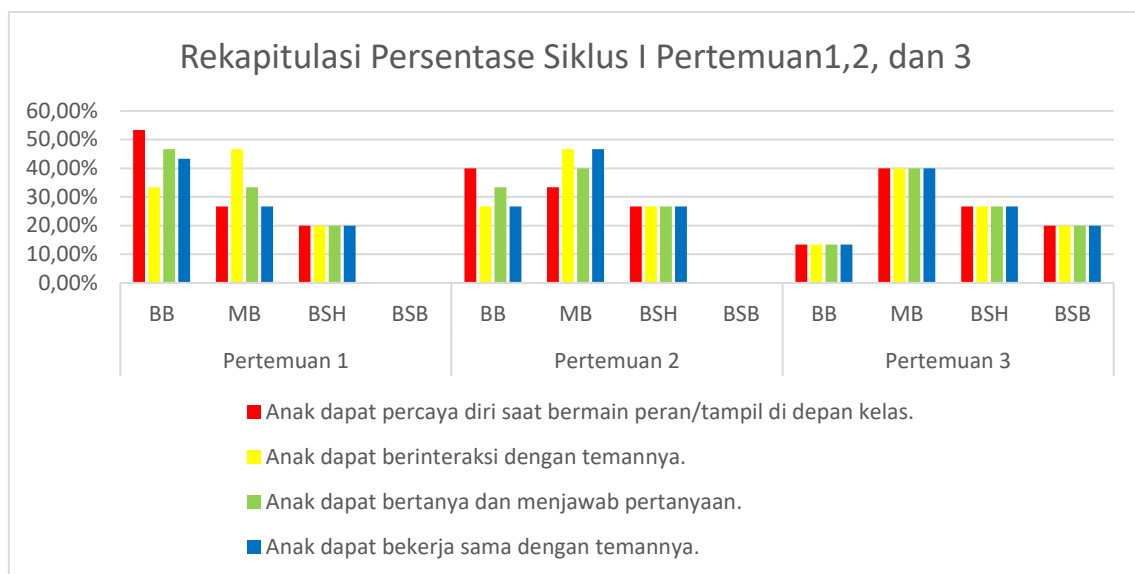
No.	Pertemuan	Kegiatan	Indikator
1.	Pertemuan 1 Hari: Senin, 13/05/2024	Tema Binatang Sub tema Binatang berkaki dua dan berkaki empat Kegiatan Menyusun huruf (Ayam dan kucing), Membuat kreasi muka kucing, Bermain peran (masak-masakan), Membuat kandang hewan.	Anak dapat menyebutkan macam-macam hewan berkaki dua dan berkaki empat, Anak dapat berinteraksi dengan temannya. Anak mengerti aturan bermain peran
2.	Pertemuan 2 Hari: Rabu, 15/05/2024	Tema Binatang Sub tema Makanan binatang (Rumput, daging, jagung) Kegiatan Menyusun huruf (Harimau), Mengelompokkan/membedakan binatang pemakan rumput, daging dan jagung, Menyusun puzzle Harimau, Bermain peran mikro (memainkan miniatur binatang).	Anak dapat bertanya dan menjawab pertanyaan/mengungkapkan perasaannya
3.	Pertemuan 3 Hari: Senin, 20/05/2023	Tema binatang Sub tema Tempat hidup binatang. kegiatan Menghitung jumlah binatang dan menyusun angka, Mengelompokkan gambar binatang sesuai tempat hidupnya, Membuat kreasi roti (<i>sandwich</i>), Bermain peran (Rekreasi ke kebun Binatang).	Anak dapat bekerja sama dengan temannya, Anak dapat percaya diri saat bermain peran/tampil di depan kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan secara keseluruhan peningkatan kepercayaan diri anak melalui bermain peran di PAUD Assobur Nihayatul Amal pada siklus I pertemuan

ke-1, pertemuan ke-2 dan pertemuan ke-3 dapat dilihat pada tabel rekapitulasi di bawah ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Persentase Hasil Tindakan Siklus 1 Pertemuan 1,2 dan 3

No.	Indikator	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3			
		BB %	MB %	BSH %	BSB %	BB %	MB %	BSH %	BSB %	BB %	MB %	BSH %	BSB %
1.	Anak dapat percaya diri saat bermain peran/tampil di depan kelas.	8 53,33	4 26,67	3 20,00	0 0,00	6 40,00	5 33,33	4 26,67	0 0,00	2 13,33	6 40,00	4 26,67	3 20,00
2.	Anak dapat berinteraksi dengan temannya.	5 33,33	7 46,67	3 20,00	0 0,00	4 26,66	7 46,67	4 26,67	0 0,00	2 13,33	6 40,00	4 26,67	3 20,00
3.	Anak dapat bertanya dan menjawab pertanyaan.	7 46,67	5 33,33	3 20,00	0 0,00	5 33,33	6 40,00	4 26,67	0 0,00	2 13,33	6 40,00	4 26,67	3 20,00
4.	Anak dapat bekerja sama dengan temannya.	8 53,33	4 26,67	3 20,00	0 0,00	4 26,67	7 46,67	4 26,67	0 00,00	2 13,33	6 40,00	4 26,67	3 20,00



Gambar 3. Grafik Rekapitulasi Persentase Hasil Tindakan Siklus 1 Pertemuan 1, 2, dan 3

Hasil refleksi siklus I yaitu: Pada kegiatan awal anak mulai terlihat merespon baik, namun masih ada anak yang belum menyimak peraturan bermain peran yang baik, suasana kelas masih belum kondusif. Peningkatan kepercayaan diri anak melalui bermain peran ternyata belum memperlihatkan hasil yang signifikan, itu semua terbukti dari hasil presentase nilai yang ada. Juga dalam penilaian nilai agama dan moral, penilaian kognitif, penilaian motorik, penilaian bahasa, dan penilaian seni pun masih belum mencapai hasil yang diinginkan. Setelah melakukan perbaikan-perbaikan masih ada kendala yang dihadapi di siklus I diantaranya anak belum memahami sepenuhnya aturan main yang telah disampaikan oleh guru dan kurangnya media yang digunakan saat bermain. Selanjutnya penulis perlu melakukan siklus ke II.

Siklus II

Berpijak pada refleksi di siklus I, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan, diperlukan penyempurnaan-penyempurnaan baik mengenai proses pembelajaran, media, dan kegiatan yang lebih menyenangkan bagi anak. Dari hasil refleksi tersebut, maka dapat disusun suatu landasan sebagai penyempurnaan pada tindakan kelas siklus berikutnya antara lain: Kegiatan pembelajaran dikemas sedemikian rupa sehingga tidak ada anak yang berebut mainan dan tidak ada anak yang mengganggu temannya. Kegiatan pembelajaran dibuat seefektif mungkin sehingga memungkinkan semua anak bermain sampai selesai dengan fokus. Memberikan *reward* bagi anak yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Pembelajaran disajikan melalui kegiatan yang lebih variatif dan menyenangkan. Kegiatan bermain peran dibuat lebih menarik lagi dan media yang digunakan lebih banyak dan lebih variatif sehingga lebih menyenangkan jika dimainkan. Perbedaan yang terjadi antara siklus I dan siklus II yakni siklus II lebih banyak memberi motivasi, arahan, media dan kebebasan kepada anak dalam hal kepercayaan diri saat bermain peran. Adapun pelaksanaan siklus II dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, maka peneliti sebelumnya membuat rancangan perencanaan penelitian tindakan untuk kegiatan di siklus II.

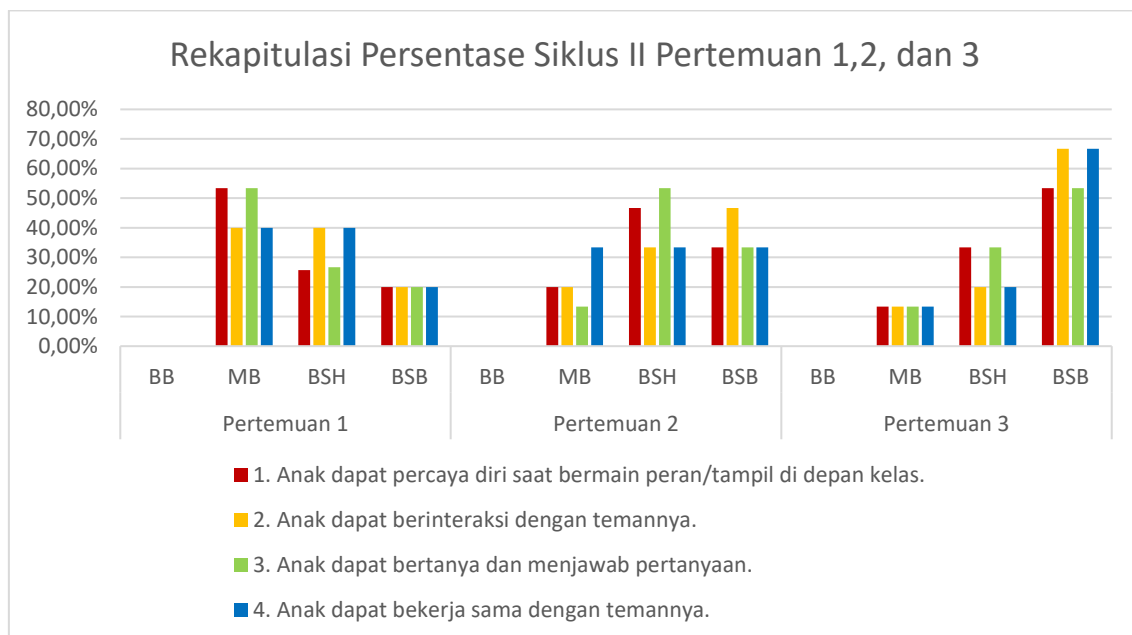
Tabel 4. Rancangan Kegiatan Siklus II

No.	Pertemuan	Kegiatan	Indikator
1.	Pertemuan 1 Hari: Senin, 03/06/2024	Tema alam semesta Sub tema benda langit kegiatan Mencocokkan benda dengan angka, Membuat kolase matahari dari kertas origami, Membuat jam dinding (konsep waktu), Bermain peran (mencuci dan menjemur).	Anak mampu menyebutkan benda langit dan kegunaannya, Anak mampu berinteraksi dengan temannya, Anak mampu mengerti aturan bermain peran.
2.	Pertemuan 2 Hari: Rabu, 05/06/2024	Tema alam semesta Sub tema benda langit di malam hari Kegiatan Mengelompokkan dan menghitung bentuk geometri, Mengecap gambar bulan dan bintang menggunakan pelepah pisang, Menulis kata bulan dan Bintang, Bermain peran (memainkan boneka).	Anak dapat bertanya dan menjawab pertanyaan (mengungkapkan perasaanya).
3.	Pertemuan 3 Hari: Senin, 10/06/2024	Tema alam semesta Sub tema gejala alam Kegiatan Menyusun kalimat “gunung meletus”, Mencocokkan angka dengan gambar, Praktek ilustrasi gunung meletus. Bermain peran simulasi terjadinya gempa bumi,	Anak dapat bekerja sama dengan temanny, Anak dapat percaya diri saat bermain peran/tampil di depan kelas.

Secara keseluruhan peningkatan kepercayaan diri anak melalui bermain peran di PAUD Assobur Nihayatul Amal pada Siklus II pertemuan ke-1, pertemuan ke-2 dan pertemuan ke-3 dapat dilihat pada tabel rekapitulasi di bawah ini.

Tabel 5. Rekapitulasi Persentase Hasil Tindakan Siklus II Pertemuan 1,2 dan 3

No.	Indikator	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3			
		BB %	MB %	BSH %	BSB %	BB %	MB %	BSH %	BSB %	BB %	MB %	BSH %	BSB %
1.	Anak dapat percaya diri saat bermain peran/tampil di depan kelas.	0 0,00	8 53,33	4 26,67	3 20,00	0 0,00	3 20,00	7 46,67	5 33,33	0 0,00	2 13,33	5 33,33	8 53,34
2.	Anak dapat berinteraksi dengan temannya.	0 0,00	6 40,00	6 40,00	3 20,00	0 0,00	3 20,00	5 33,33	7 46,67	0 0,00	2 13,33	3 20,00	10 66,67
3.	Anak dapat bertanya dan menjawab pertanyaan.	0 0,00	8 53,33	4 26,67	3 20,00	0 0,00	2 13,33	8 53,34	5 33,33	0 0,00	2 13,33	5 33,33	8 53,34
4.	Anak dapat bekerja sama dengan temannya.	0 0,00	6 40,00	6 40,00	3 20,00	0 0,00	5 33,33	5 33,33	5 33,34	0 0,00	2 13,33	3 20,00	10 66,67

**Gambar 4. Grafik Rekapitulasi Persentase Hasil Tindakan Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3**

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut: Proses pembelajaran yang dilakukan sudah memasukan unsur bermain sehingga anak aktif dalam bermain dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Dalam hal ini guru sudah melibatkan anak untuk bermain peran dan dalam pembelajaran sudah melibatkan anak untuk menjadi pembelajar aktif. Pengelolaan waktu yang telah dilakukan sudah baik sehingga semua anak dapat bermain sampai selesai. Pada saat bermain, anak diberikan pemahaman dan arahan terlebih dahulu dan menyediakan ragam main yang digunakan agar anak lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan bermain peran, selebihnya anak memerankan peran yang sesuai tema dan sesuai imajinasi mereka. Untuk anak yang belum mencapai indikator kepercayaan diri dengan baik, proses pembelajaran terus dilakukan lebih intensif diluar penelitian ini.

Perbandingan Tindakan Antar Siklus

Hasil pelaksanaan pembelajaran siklus I terlihat bahwa terjadi peningkatan persentase kepercayaan diri pada anak namun belum signifikan. Diperoleh bahwa 46,67% anak yang memiliki kepercayaan diri. Dari hasil pelaksanaan pembelajaran Siklus I, berdasarkan indikator keberhasilan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Siklus I belum berhasil seperti yang diharapkan, dan akan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Hasil pembelajaran siklus II menunjukkan 86,67% anak Kelompok B-1 (usia 5-6 tahun) di PAUD Assobur Nihayatul Amal telah memiliki kepercayaan diri dengan baik setelah diterapkannya pembelajaran melalui bermain peran. Hasil observasi pada tahap sebelum tindakan menunjukkan kepercayaan diri anak 20%, siklus I meningkat menjadi 46,67%, dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 86,67%, dengan begitu, bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Dan bagi anak yang belum memiliki kepercayaan diri dengan baik maka butuh bimbingan khusus dari guru dan orangtua serta motivasi dan stimulus secara terus menerus agar kepercayaan diri anak dapat meningkat.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan deskripsi penelitian dari prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 dalam meningkatkan kepercayaan diri anak kelompok B-1 (usia 5-6 tahun) melalui bermain di PAUD Assobur Nihayatul Amal tahun pelajaran 2023-2024 dapat disimpulkan bahwa kondisi awal kepercayaan diri anak kelompok B-1 (Usia 5-6 Tahun) di PAUD Assobur Nihayatul Amal Kecamatan Karawang Timur yang berjumlah 15 anak, terdapat 12 anak yang kepercayaan dirinya belum terlihat.

Setelah dilakukannya tindakan siklus 1 sampai siklus 2 dengan 6 kali pertemuan, penerapan permainan bermain peran di kelompok B-1 (usia 5-6 tahun), anak mampu mengikuti aturan permainan dengan baik, sehingga kepercayaan diri anak meningkat, contohnya anak dapat percaya diri tampil di depan kelas, anak dapat bertanya dan menjawab pertanyaan, anak dapat mengungkapkan perasaannya, dan anak dapat berinteraksi baik dengan temannya. Semuanya dapat terlihat dari setiap siklus, yaitu pra siklus 20%, siklus 1 meningkat menjadi 46,67%, dan siklus 2 terjadi peningkatan yang signifikan yaitu 86,67%. Terlihat 13 anak yang kepercayaan dirinya meningkat. Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa melalui bermain peran dapat meningkatkan kepercayaan diri anak kelompok B-1 (usia 5-6 tahun) di PAUD Assobur Nihayatul Amal.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka penulis memberikan beberapa saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang. Saran tersebut adalah sebagai berikut: Bagi guru yang ada di PAUD Assobur Nihayatul Amal diharapkan dapat mempertahankan proses dan hasil belajar yang telah dicapai anak dalam meningkatkan kepercayaan diri anak melalui bermain peran. Bagi orang tua PAUD Assobur Nihayatul Amal hendaknya ikut aktif dan bekerja sama dalam permainan anak di rumah. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini sebagai ilmu pengetahuan guna menambah wawasan dan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Peneliti dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang

berjudul “Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Kelompok B-1 (Usia 5-6 Tahun) Di PAUD Assobur Nihayatul Amal Kecamatan Karawang Timur”, sebagai salah satu tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad S.A.W. yang telah membawa kebenaran secara jelas untuk seluruh umat manusia hingga sekarang ini.

Penyelesaian laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dan peran serta berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Hendar, SE., SAP., MH., MM., Selaku Ketua STIT Rakeyan Santang Karawang.
2. Bapak Devi Sulaeman, M.Pd., Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini STIT Rakeyan Santang Karawang.
3. Bapak Dr. Rahman Tanjung, S.E., M.M., Selaku Ketua LPPM dan Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan Laporan Tugas Akhir ini sehingga dapat diselesaikan tepat waktu.
4. Bapak Abdul Fatah, S.Pd.I., M.M., Selaku Pembimbing II yang senantiasa mendorong, mendukung dan memotivasi penulis selama penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Kepala Sekolah dan Para Guru PAUD Assobur Nihayatul Amal Kecamatan Karawang Timur.

Demikian ucapan ini penulis sampaikan semoga Laporan Tugas Akhir ini bermanfaat dan mampu menunjang keberhasilan anak dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, B. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Arifudin, O. (2024). Research Trends Education Management In Indonesia. *Journal of Education Global*, 1(2), 165–173.
- Aryenis, A. (2018). Peningkatan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Restu Ibu. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 5(2), 47–60. <https://doi.org/10.24036/103726>
- Asep & Surya. (2023). *Pedoman Menyusun Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Febrisma, N. (2013). Upaya Meningkatkan Kosa Kata Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 109–121.
- Gufon. (2019). Kepercayaan Diri. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1), 1689–1699.
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3), 35–40. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>
- Kartika, I. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(2), 147–160.
- Kartika, I. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 5(2), 171–187.
- Kusmawan, A. (2025). The Relationship Between Teacher Involvement in Curriculum Development and Student Learning Outcomes. *International Journal of Educatio*

- Elementaria and Psychologia*, 2(1), 1–12.
- Nasem, N. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini Melalui Petualangan Maharaja. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 107–116.
- Nikmah, F., Izzati, U. A., & Darminto, E. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 295–308. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.487>
- Nurpalah, R., & Setyawidianingsih, N. N. (2019). Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Dan Kepercayaan Diri Siswa MTs Di Kabupaten Bandung Barat. *Journal On Education*, 1(2), 353–364.
- Peraturan Pemerintah RI. (2003). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional (PP Nomer 20 Pasal 1 butir 14 dan Pasal 28 Ayat 3 Tahun 2003)*.
- Pohan, E. J. (2020). *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Pengembangan*. PT RajaGrafindo Persada.
- Ulimaz, A. (2024). Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences (AI) Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 9312–9319.
- Utami, R. W. T., Hanafi, M., & Kriswoyo, P. G. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) Di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten. *The Soedirman Journal of Nursing*, 12(2), 84–92.
- Waluyo, A. H. (2024). Filsafat Perbedaan Dalam Konsep Yin-Yang. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 3(2), 24–29.
- Winarsih, W. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Vektor Menggunakan Model Problem Based Learning Siswa Kelas X Mia Sman 1 Balai Riam Tahun Pelajaran 2021/2022. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 64. <https://doi.org/10.52947/meretas.v9i1.284>
- Wiyani, A. N. (2014). *Mengelola Dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial dan Emosi Anak Usia Dini*. Ar-Ruzz Media.