PENANAMAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN BERBASIS PROFESI KELOMPOK B DI TK SUNAN AMPEL PATEMON TANGGUL JEMBER

SKRIPSI

Oleh :

ERYNKA IRYANING AULYA

NIM: D09217009

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

2021

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Erynka Iryaning Aulya
Nim	: D09217009
Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	:Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Bukan merupakan pengaruh data, tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil karya tulis dan hasil pemikiran saya.

Apabila dikemudian hari terbukti dan dapat dibuktikan bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi, maka saya akan menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surabaya, 2 Juli 2021

Erynka Iryaning Aulya

D09217009

Scanned with CamScanner

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh :

Nama : Erynka Iryaning Aulya

Nim : D09217009

Judul : **KEPERCAYAAN DIRI ANAK TERBENTUK MELALUI METODE BERMAIN PERAN BERBASIS PROFESI KELOMPOK B DI TK SUNAN AMPEL PATEMON TANGGUL JEMBER**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk disajikan.

Surabaya, 2 Juli 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Ilun Muallifah. M.Pd	**Yahya Aziz, M.Pd.I**
NIP. 196707061994031001	**NIP. 197208291999031`**

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Erynka Iryaning Aulya ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 13 Juli 2021

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Masud, M.Ag.,M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Dr. Mukhoiyaroh.M.Ag
NIP. 197304092005012002

Penguji II

Ratna Pangastuti, M. Pd.I
NIP. 198111032015032003

Penguji III

Dra. IlunMuallifah. M.Pd
NIP. 196707061994032001

Yahya Aziz, M.Pd.I
Nip. 197208291999031003

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Erynka Iryaning Aulya
NIM : D09217009
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/PIUAD
E-mail address : @erynka24gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☐ Sekripsi ☐ ~~Tesis~~ ☐ ~~Desertasi~~ ☐ Lain-lain (……)
yang berjudul :
Penanaman Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran Berbasis Profesi Kelompok B di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember

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

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

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 5 Agustus 2021

Penulis

(Erynka Iryaning Aulya)

ABSTRAK

Erynka Iryaning Aulya. (2021). Kepercayaan Diri Anak Terbentuk Melalui Metode Bermain Peran Berbasis Profesi kelompok B di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember, Dosen Pembimbing: Dra. Ilun Muallifah, M.Pd dan Yahya Aziz, M.Pd.I

Kata Kunci: Kepercayaan Diri, Bermain Peran

Percaya diri adalah keyakinan atas kemampuan yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu dengan benar dan bertanggung jawab dalam mengambil keputusan sehingga dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki anak. Peningkatan kepercayaan pada jenjang pada anak usia TK dengan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, diberikn secara berulang-ulang dengan keteladanan, pembiasaan salah satunya melalui metode beramin peran.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) bagaimana penerapan metode bermain peran berbasis profesi kelompok B di TK Sunan Ampel Patemon tanggul Jember dan (2) bagaimana penerapan metode bermain peran berbasis profesi dapat membentuk kepercayaan diri anak kelompok B di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember.

Penelitian ini mengunakan metode kualitatif deskripstif dengan metode pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Setelah semua data terkumpul proses selnjutnya adalah proses analisis data dengan menggunakan display data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode bermain peran berbasis profesi kelompok B di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember, dengan guru mempersiapkan mulai dari RPPH agar kegiatan berjalan secara terstruktur, setelah itu guru menjelaskan terkait dengan nama-nama dan tugas profesi, dan juga memperagakan tugas dari tiap profesi menggunakan properti agar mudah dipahami oleh anak. Bagaimana penerapan metode bermain peran berbasis profesi dapat membentuk kepercayaan diri anak kelompok B di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember yaitu sudah mengalami peningkatan yang signifikan terlebih lagi bagi anak yang pendiam sudah mulai tertarik dan berani untuk tampil di depan temannya, dan sudah aktif, bereskpresif selama mengikuti kegiatan bermain peran. Bermain peran juga membuat anak termotivasi untuk mempunyai cita-cita mengejar cita-cita yang diinginkan anak, sehingga anak menjadi lebih semangat dalam belajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....
HALAMAN JUDUL i
MOTTO ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Masalah 7
D. Manfaat Penelitian 8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9
A. Tinjauan Tentang Percaya Diri 9
1. Pengertian Percaya Diri 9
2. Proses Pembentukan Kepercayaan Diri 10
3. Aspek-aspek Kepercayaan Diri 10
4. Ciri-ciri Percaya Diri 11
B. Tinjauan Tentang Metode Bermain Peran (Profesi) 12
1. Pengertian Metode Bermain Peran 12
2. Tujuan Bermain Peran 16
3. Macam-macam Bentuk Metode Bermain Peran 17
4. Manfaat dan Fungsi Metode Bermain Peran 18
5. Kelebihan dan kekurangan Metode Bermain Peran 20

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tinjauan Tentang Profesi 21
1. Pengertian Profesi 21
2. Manfaat Mengenal Profesi 23
3. Jenis Profesi 24
D. Penelitian Terdahulu 25
E. Kerangka Berpikir 27

BAB III METODE PENELITIAN 28

A. Desain Penelitian 28
1. Jenis Penelitian 28
B. Sumber Data/Subyek Penelitian 29
C. Teknik Pengumpulan Data 29
D. Teknik Analisis Data 32
E. Teknik Pengujian Keabsahan Data 33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 36

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian 36
1. Sejarah Singkat TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember 36
2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah 37
3. Daftar Guru 37
4. Daftar Murid 38
5. Sarana dan Prasarana 39
B. Data Hasil Penelitian 41
1. Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi 41
2. Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi Dapat Membentuk Kepercayaan Diri Anak 43
C. Pembahasan 49
1. Penerapan Metode bermain Peran Berbasis Profesi di TK Sunan Ampel Patemon tanggul Jember 49
2. Penerapan Metode Bemain Peran Berbasis Profesi Dapat Membentuk Kepercayaan Diri Anak TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember55

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V PENUTUP 60

A. Simpulan 60
B. Saran 61

DAFTAR PUSAKA..... 62

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN 64

LAMPIRAN..... 65

RIWAYAT HIDUP 75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu 25
Tabel 4.1 Daftar Murid..... 38
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana..... 39
Tabel 4.3 Hasil Observasi 47
Tabel 4.4 Hasil Observasi Melalui Video 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Bermain Peran Pedagang dan Pembeli 48
Gambar 4.2 Bermain Peran Polisi 48
Gambar 4.3 Bermain Peran Dokter dan Pasien 48

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

]DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Observasi 65
Lampiran 2 Wawancara dengan kepala Sekolah 66
Lampiran 3 Wawancara dengan Guru 68
Lampiran 4 RPPH 70

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu jenis pendidikan yang ada pada satuan pendidikan yaitu antara 0-6 tahun. Dimana pendidikan anak usia dini menjadi tahap awal anak sebelum masuk kedalam satuan pendidikan dasar. Sedangkan pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulus, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.[1]

Istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak, melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

Setiap anak memiliki potensi, dan potensi yang dimiliki setiap anak berbeda-beda secara kualitas dan kuantitas. Potensi diri adalah kemampuan dan kekuatan yang dimiliki oleh anak baik fisik maupun mental dan mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan bila dilatih dan ditunjang dengan sarana yang baik.

Potensi anak dapat dikembangkan apabila anak mempunyai rasa percaya diri, karena kepercayaan pada diri sendiri adalah sumber potensi utama seseorang dalam hidupnya. Rasa percaya diri sangat diperlukan oleh setiap anak, terutama anak usia dini. Tanpa percaya diri anak menjadi lebih pendiam. Hal ini akan menjadi hambatan dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak.

kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang terhadap aspek kelebihan yang dimilikinya dan membuat kemampuan untuk mencapai tujuan hidup.

[1] Mansur, Op. Cit, h. 84-88`

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan kata lain, anak dapat dikatakan percaya diri jika anak berani melakukan sesuatu hal yang baik bagi dirinya sesuai dengan pengetahuan dan kemampuan dirinya. Anak bahkan mampu melakukannya tanpa ragu serta selalu berfikir positif. Anak yang mempunyai rasa percaya diri akan mampu menyelesaikan sesuai tahap perkembangannya dengan baik dan tidak bergantung dan mengandalkan orang lain.

Kepercayaan diri merupakan hal penting bagi semua orang yang merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan sendiri, sehingga orang yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam setiap tindakannya, merasa bebas untuk melakukan hal-hal sesuai dengan keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya (Santrock)[2]. Pendapat tersebut memberikan gambaran bahwa tidak hanya remaja dan orangtua yang memiliki kepercayaan diri, akan tetapi berlaku juga bagi anak memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Rahayu mengatakan bahwa kepercayaan diri merupakan hal penting yang harus dimiliki anak untuk menapaki roda kehidupan, sebagai bekalnya dalam bersosialisasi dan meningkatkan kemampuan yang ada dalam diri. [3]

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu mengadakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, fisik motorik, emosi dan sosial, spiritual yang merupakan dasar bagi anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. Melalui aspek perkembangan juga dapat dilihat pada aspek dari segi anak dapat lebih mengembangkan dari beberapa aspek perkembangan, jika anak memiliki

[2] Santrock, J. W. 2002 \. *Life Span Development. Perkembangan MAsa Hidup*. Bandung: Alfabeta
[3] Rahayu, A. Y. 2013 *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: Indeks

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelebihan pada aspek bahasa, maka harus difokuskan pada aspek tersebut, supaya anak bisa terus mengembangkan dan memaksimalkan kemampuannya.[4]

Pendidikan anak usia dini juga bisa diartikan sebagai salah satu bentuk penyelanggara memfokuskan pada arah seperti pertumbuhan dan perkembangan, baik dari motorik (kasar dan halus), kecerdasan emosional, kecerdasan berbahasa, maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri.

Pelaksaan pendidikan anak usia dini diberbagai lembaga sangat berpengaruh dalam pembentukan akhlah, kecerdasan dan sikap percaya diri. Seperti yang diungkapkan Abdullah Idi, bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang diberikan atau disampaikan dari orang dewasa kepada anak yang masih sangat membutuhkan berbagai ilmu yang dapat diserap dan di ingat untuk waktu yang lama, sehingga anak akan siap untuk melewati masa-masa yang membuat anak menjadi lebih dewasa, pribadi yang mandiri, baik jasmani maupun rohani.

Pengembangan karakter pribadi anak tidak dapat dipisahkan dari lingkungan keluarga maupun di sekolah, jika anak tumbuh dari keluarga yang mengerti akan perkembangan yang baik bagi tumbuh kembang anak, maka anak akan tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang baik dan mudah mengerti jika anak diberitahu akan suatu hal. Ketika disekolah pun, anak akan mudah untuk berkonsentrasi dan mengerti tentang pembelajaran yang sudah dijelaskan oleh guru. Jika anak tumbuh dari keluarga yang mengerti tentang tumbuh kembang anak, maka dalam setiap aspek perkembangan anak akan menguasai hampir dari setiap aspek perkembangan. Hal itu yang akan membuat anak

[4] Sundari. Peningkatan Rasa Percaya Diri melalui Bermain Peran pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi 03 Tambak Mojosongo boyolali tahun 2012/2013

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi mudah untuk berbicara dan mengerti tentang apa yang dibicarakan orang lain.

Salah satu karakter anak yang sangat penting adalah sikap percaya diri, kepercayaan diri merupakan hal penting yang harus dimiliki anak untuk menghadapi masa yang akan datang. Rasa percaya diri berpengaruh terhadap perkembangan mental dan karakter. Mental dan karakter anak yang kuat akan menjadi modal penting bagi masa depannya, sehingga mampu merespon setiap tantangan yang mungkin akan dihadapinya.

Pengertian bermain peran menurut Gilstrap dan Martin adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang di mainkan kembali, kejadian masa depan dan kejadian masa kini yang penting, atau situasi imajinatif. [5] metode bermain peran di Taman Kanak-kanak mempunyai beberapa fungsi yaitu; mempertahankan keseimbangan, meningkatkan kemandirian anak, menginspirasi peran yang akan dijalani dimasa yang akan datang, meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan bahasa dan meningkatkan rasa percaya diri anak.

Menurut Catherine Garvey menemukan bahwa "pada umunya anak-anak menyukai bermain peran (dramatik), mulai bermain ibu-ibuan dengan bonekanya, main jual-jualan, dan sebagainya. Butir-butir berikut yang dapat digunakan dalam memberi pijakan pengalaman sebelum bermain peran:

1. Membaca buku yang terkait dengan pengalaman.
2. Mengenalkan kosa kata baru dan peran-peran yang akan diperankan anak.
3. Menjelaskan urutan kegiatan bermain peran.
4. Menjelaskan cara menggunakan alat/properti.
5. Mendiskusikan semua gagasan peran anak.[6]

---

[5] Depdikbud, Metode *Pengembangan Bahasa (Jakarta: Universitas Terbuka*, 2010), h. 37
[6] *Ibid.,*h. 30

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Beberapa anak memang terlahir dengan kepercayaan diri alami. Contohnya tidak grogi jika dihadapkan dengan banyak orang, selalu mencoba hal baru dan selalu menanyakan sesuatu yang tidak diketahui anak, selalu bersemangat bila akan menghadapi tantangan dan tugas yang akan datang. Namun, beberapa anak yang lain merasa gerogi dan takut bila dihadapkan dengan banyak orang dan berbicara atau bercerita didepan kelas, kurang bisa bergaul dan cenderung pendiam dengan teman sekelasnya. Munculnya rasa tidak percaya diri anak adalah karena anak berfikir negatif tentang dirinya sendiri atau dibayangi dengan rasa takut yang tanpa sebab sehingga timbul perasaan yang membuat anak untuk enggan maju didepan kelas untuk bercerita di depan temannya.

Hal ini bisa terjadi karena kurangnya stimulus dari orangtua, mulai dari orangtua tidak mengajak anak untuk berbicara, tidak pernah memberikan cerita untuk anak yang dapat merangsang anak untuk bertanya, dan juga orangtua tidak dibiasakan untuk bila terjadi sesuatu maka harus diceritakan dengan orangtua. Anak yang pendiam akan memendam semua yang dirasakan dan enggan untuk menceritakan kepada siapapun, ketika dikelas anak enggan untuk bertanya pada guru maupun teman ketika ada pelajaran yang tidak dimengerti anak, hal ini akan memperburuk bagi tumbuh kembang anak, anak akan mengalami keterlambatan belajar dan akan tertinggal oleh teman di kelas. [7]

Islam punya cara tersendiri untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini terkait dengan masalah penelitian ini. Allah berfiman dalam Al-Qur’an Al- Imron ayat 139:

وَلَا تَهِنُوْا وَ لَا تَحْزَنُوْا وَاَ نْتُمُ الْاَ عْلَوْنَ اِنْ كُنْتُمْ مُّؤْمِنِيْنَ

"Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang yang beriman."

Selain Surah di atas di dalam Al-Qur’an banyak sekali ayat-ayat yang mengandung arti kepercayaan diri, yang dapat memotivasi dan menginspirasi

[7] Yuliarti A. Analisis Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Perkembangan Komunikasi Anak Usia 4 – 5 Tahun Di Paud Melati 1 Tahun Ajaran 2015/2016

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

setiap manusia dalam menjalankan kehidupannya, seperti surah Al-Isra' Ayat 70:

وَلَقَدْ كَرَّمْنَا بَنِيْٓ اٰدَمَ وَحَمَلْنٰهُمْ فِى الْبَرِّ وَا لْبَحْرِ وَرَزَقْنٰهُمْ مِّنَ الطَّيِّبٰتِ وَفَضَّلْنٰهُمْ عَلٰى كَثِيْرٍ مِّمَّنْ خَلَقْنَا تَفْضِيْلًا

"Dan sungguh, Kami telah memuliakan anak-cucu Adam, dan Kami angkut mereka di darat dan di laut, dan Kami beri mereka rezeki dari yang baik-baik dan Kami lebihkan mereka di atas banyak makhluk yang Kami ciptakan dengan kelebihan yang sempurna."

Dalam proses pembentukan dalam menanamkan nilai yang baik pada anak didik dapat dilihat oleh pola asuh yang diberikan orangtua di rumah, dan pendidikan oleh guru di sekolah, guru dalam mendidik anak usia dini harus mempunyai kreativitas dan kemampuan untuk menarik perhatian anak, agar mereka tidak mudah bosan dan menyukai pelajaran yang guru berikan. Dalam pembelajaran ada beberapa metode yang dapat diterapkan agar dapat menarik perhatian anak, salah satunya adalah metode bermain peran bagi anak usia dini. [8]

Beberapa para ahli mengungkapkan bahwa metode bermain peran adalah cara memberikan pengalaman anak melalui bermain peran, yakni anak akan diminta untuk memerankan peran tertentu dalam kegiatan bermain peran. Misalnya bermain seperti dokter dan pasien, atau bermain peran menjadi pedagang dan pembeli dan bermain peran lainnya.

Dalam metode bermain peran, guru juga harus kreatif dalam memilih tema untuk bermain peran, tema harus sesuai dengan karakter anak usia dini, kemudian harus ada unsur mendidik dari pengalaman yang diberikan kepada anak, dalam kegiatan bermain peran akan mengenal banyak hal baru mulai dari profesi dan tugas profesi yang diperankan anak, dan lain sebagainya.

[8] Rosita H. Hubungan Antara Perilaku Asertif dengan Kepercayaan Diri Pada Mahasiswa;2007

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bermain peran bertemakan profesi akan sangat berguna bagi anak, karena dapat mengenal dan mengingat dengan mudah, karena dalam kegiatan ini anak tidak hanya belajar melatih kepercayaan diri anak akan tetapi anak akan lebih mengetahui ilmu tentang profesi yang ada. Selain mengenal nama-nama profesi nantinya anak akan tahu tentang tugas dari profesi yang sedang anak perankan, tidak hanya tahu profesi yang anak perankan, anak akan tahu peran profesi yang sedang diperankan oleh temannya. Ketika bermain peran anak memperagakan suatu profesi yang anak perankan sehingga anak bisa membedakan dengan profesi yang diperankan oleh temannya.

Dari penerapan media bermain peran di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember, di harapkan agar anak lebih memahami dan dapat meningkatkan rasa percaya dirinya ketika dihadapkan dengan orang banyak, ataupun sedang bercerita didepan kelas. Dalam kehidupan sehari-hari pun sangat dibutuhkan memiliki percaya diri yang kuat untuk mengutarakan pendapatnya kelak di kehidupan yang akan datang. Ketika seseorang yang tidak memiliki rasa percaya diri akan dianggap sebelah mata dan dianggap tidak bisa melakukan apapun, sehingga menanamkan rasa percaya diri harus di tanamkan sejak usia dini.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode bermain peran berbasis profesi kelompok B di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember?
2. Bagaimana penerapan metode bermain peran berbasis profesi dapat membentuk kepercayaan diri anak kelompok B di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui apakah berpengaruh metode bermain peran terhadap penanaman rasa percaya diri dengan berbasis profesi anak usia dini kelas B TK Sunan Ampel Patemon Tanggul.
2. Untuk mengetahui seberapa besar penanaman rasa percaya diri dengan berbasis profesi anak ketika bermain peran di kelas B TK Sunan Ampel Patemon Tanggul.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri anak setelah melaksanakan kegiatan bermain peran.
2. Diharapkan sudah adakah terbentuknya rasa percaya diri anak setelah melaksanakan kegiatan bermain peran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Percaya Diri

1. Pengertian Percaya Diri

Kepercayaan diri adalah salah satu aspek kepribadian yang penting pada seseorang. Kepercayaan diri merupakan karakter yang sangat diperlukan/dibutuhkan untuk seseorang yang nantinya akan terjun dikehidupan bermasyarakat, tanpa adanya kepercayaan diri akan menimbulkan banyak masalah pada diri seseorang. Hal tersebut dikarenakan dengan kepercayaan diri merupakan sesuatu yang penting untuk dimiliki setiap individu. Karena ketika seorang anak tidak memiliki rasa percaya diri, ia akan merasa tersaingi oleh temannya yang berani tampil di depan banyak orang, sehingga anak yang pemalu akan memiliki rasa penakut sebelum mencoba/melakukan suatu hal.

Loekmono mengemukakan bahwa kepercayaan diri tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan berkaitan dengan kepribadian seseorang. Kepercayaan diri dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari setiap anak. Norma dan pengalaman keluarga, kebiasaan keluarga, pembelajaran yang diterapkan kepada anak di rumah akan sangat mempengaruhi tingkat kepercayaan diri anak. [9]

2. Proses Pembentukan Kepercayaan Diri

Menurut Hakim percaya diri tidak muncul begitu saja pada diri seseorang terdapat proses tertentu di dalam pribadi sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri yang kuat pada seseorang, terjadi melalui 4 proses sebagai berikut:

---

[9] Alsa, Asmadi dkk. 2006. *Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua dengan Kepercayaan Diri Anak Penyandang Cacat Fisik*. Semarang. Jurnal Psikologi. No. 1. 47-58. Hal: 48

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Terbentuknya kepribadian yang baik sesuai dengan proses tahap perkembangan yang melahirkan kelebihan-kelebihan tertentu.
b. Pemahaman dan reaksi positif anak terhadap kelemahan-kelemahan yang dimilikinya agar tidak menimbulkan rasa rendah diri atau rasa sulit menyesuaikan diri.
c. Diberikan pengertian kepada anak untuk menunjukkan kelebihan-kelebihan yang dimilikinya yang akan melahirkan keyakinan kuat untuk bisa menghadapi tantangan yang akan dihadapi anak dengan memanfaatkan kelebihannya.[10]

3. Aspek –aspek Kepercayaan Diri

Menurut Rini anak yang mempunyai kepercayaan diri tinggi akan mampu bergaul dan juga mudah berinteraksi di lingkungan yang baru sekalipun, mempunyai toleransi yang cukup baik, tidak mudah terpengaruh orang lain dalam bertindak. Anak yang mempunyai rasa percaya akan terlihat lebih tenang, tidak memiliki rasa takut, dan mampu memperlihatkan kepercayaan dirinya setiap saat. [11]

Anak yang mempunyai rasa percaya diri yang tinggi akan dengan mudah dikenal oleh guru ataupun orang lain, karena anak tersebut berani bertanya ataupun berani berbicara terlebih dahulu, dan ketika pengerjaan tugas pun akan menambah nilai lebih karena anak yang percaya diri berani untuk mengumpulkan tugas terlebih dahulu, sehingga guru tak jarang memberikan nilai lebih bagi anak tersebut. Dalam berbagai kegiatan ataupun acara anak yang percaya diri akan selalu dilibatkan karena berani untuk berekspresi dan berani untuk tampil di depan orang.

Terdapat beberapa aspek kepercayaan diri positif yang dimiliki anak sebagai berikut:[12]

---

[10] Hakim. T. *Mengatasi Rasa tidak Percaya Diri* (Jakarta: Purwa Swara). Hal: 6
[11] Ghufron, Nur, dan Risnawita, Rini. *Teori-teori Psikologi*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011). Hal:35
[12] Ghufron, *Op. Cit*. hlm:35-36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Keyakinan akan kemampuan diri adalah sikap positif seseorang tentang dirinya bahwa mengerti sungguh akan apa yang akan dilakukannya.
b. Optimis yaitu sikap positif anak yang selalu siap dalam menghadapi tantangan.
c. Bertanggung jawab adalah kesediaan anak untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya.

4. Ciri-ciri Percaya Diri

Kepercayaan diri anak yang berlebihan tidak selalu bersifat positif. Umumnya menjurus pada rasa yang tak kenal lelah/*hyperactive* yang berlebihan. Anak yang terlalu percaya diri sering tidak hati-hati dalam melakukan sesuatu.

Adapun ciri-ciri kepercayaan diri menurut Lauster dalam Ashrianti yaitu:

a. Percaya akan kemampuan diri sendiri
   Yaitu suatu keyakinan atas diri sendiri terhadap gejala fenomena yang terjadi, yang berhubungan dengan kemampuan anak untuk menguasai ketika pembelajaran berlangsung.
b. Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan
   Yaitu dapat bertindak dalam mengambil keputusan terhadap diri yang dilakukan secara mandiri atau tanpa adanya bantuan orang lain.
c. Berani mengungkapkan pendapat
   Adanya suatu sikap untuk mampu mengutarakan segala sesuatu dalam diri yang diungkapkan kepada orang lain tanpa adanya paksaan atau rasa dapat menghambat ungkapan yang akan diungkapkan anak.
d. Bersikap tenang dalam mengerjakan sesuatu
   Dalam hal ini anak tidak pernah terpengaruh, ketika di kelas sedang mengerjakan tugas teman lainnya menggambar sesuai contoh tetapi anak tersebut menambahkan variasi, sehingga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terlihat anak tersebut sangat percaya diri dengan tugas yang telah ia kerjakan.[13]

B. Tinjauan Tentang Metode Bermain Peran (Profesi)

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Bermain peran disebut bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi dan main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial emosional anak. Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatis. Sosiodrama atau bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memerankan peran tertentu dalam suatu permainan peran.[14]

Menurut Moeslichtoen bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti peran profesi yang telah ditentukan. [15]

Daniel, bermain peran sebagai aktifitas yang menggairahkan dan menyenangkan karena bermain peran memuaskan dorongan eksplorasi anak. Dorongan ini mencakup rasa ingin tahu dan hasrat untuk memperoleh informasi mengenai sesuatu yang baru atau tidak biasa. Bermain adalah suatu sarana dimana anak dapat mengeksplorasi secara aman dan mencari informasi-informasi baru, bermain mendorong perilaku eksplorasi dengan cara menawarkan berbagai kemungkinan yang baru, kompleks penuh kejutan dan aneh bagi anak. [16]

Bermain peran adalah salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kecerdasan sosial emosional, kognitif dan juga fisik motorik anak. bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya imajinasi dengan mengucapan atau bertingkah laku seperti benda tertentu, contohnya anak

---

[13] Nur Baiti, Hisbi. *Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Prestasi Belajar.* Skripsi(tidakditerbitkan) (Malang: UIN Maliki, 2010) hal: 47.

[14] Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreaif Berbasis Kecerdasan Jamak,* (Jakarta: PT Indeks, 2010)h. 81.

[15] Moeslichatoen, Op Cit, h. 38.

[16] Jhon W. Santrock. *Life Span Development(Perkembangan Masa Hidup) Jilid 1*, Jakarta: Erlangga, 2012). Hal. 104

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berperan sebagai pohon yang gerakannya hanya melambai-lambai atau orang tertentu, contohnya anak berperan sebagai polisi yang mengatur jalanan, menjadi pedagang sayuran, dokter atau profesi lainnya.

Bermain peran disebut juga bermain simbolis, berpura-pura, fantasi, imajinasi, atau bermain drama yang sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, emosi dan imajinasi anak. Bermain peran mulai tampak sejalan dengan mulai tumbuhnya kemampuan anak untuk berimajinasi. Kemampuan ini akan berkembang bila anak mendapat stimulasi secara tepat.

Piaget, bermain peran merupakan suatu aktivitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berpikir anak usia dini, yaitu berpikir simbolik. Banyak ahli meneliti dan memberi perhatian terhadap aktivitas anak dan menghasilkan teori yang menjadi dasar keilmuan bagi kajian dalam bermain peran.

Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan imajinasi yang ada dalam pikiran anak yang sebelumnya telah diberikan contoh oleh guru kelas. Selain dalam bermain peran anak tidak bermain sendiri, melainkan berinteraksi dengan anak lain, hal ini bahwa "fungsi mental lebih tinggi berakar pada hubungan sosial kerja sama, melalui bermain peran anak dapat membangun kemampuan untuk berimajinasi dan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial, dengan demikian bermain peran sesungguhnya melibatkan seluruh kemampuan yang anak miliki, tidak hanya dari segi kemampuan berkomunikasi saja yang berkembang tetapi diantaranya juga kemampuan dalam berimajinasi, bersosialisasi, fokus, dan kesabaran pada saat bermain peran dengan temannya."

Bermain dramatis anak-anak menirukan tindakan-tindakan yang dihubungkan dengan suatu perlengkapan tertentu, belajar bermain peran seolah-olah mereka adalah seseorang atau sesuatu yang tidak asing lagi bagi mereka. Kegiatan bermain peran hal ini setiap anak dapat berpura-pura menjadi aktor, pengamat dengan melakukan dialog-dialog baik dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dirinya sendiri ataupun dengan orang lain, sehingga memberi informasi, gagasan, atau ide-ide mengenal suatu kegiatan atau cerita yang akan diperankan.

Anak usia dini berada dalam tahap perkembangan *Symbolic Play* (bermain simbolis). Bermain simbolis ini merupakan ciri-ciri tahap pra operasional dan yang terjadi adalah sebagai berikut:

1. Secara bertahap anak mulai berbahasa dengan kata-kata baru, sering bertanya dan menjawab pertanyaan.
2. Anak akan bertanya ketika ada kata yang tidak dimengerti anak, sehingga anak akan mengenal kata-kata baru dengan mudah dan cepat untuk dihafal.
3. Anak-anak ingin sekali belajar dan tidak henti-hentinya bereksplorasi, memainkan dan menggerakan benda serta bereksperimen dengan lingkungannya agar dapat mempelajari lebih banyak hal lagi.
4. Anak mulai dapat menggunakan berbagai benda sebagai simbol (properti) ketika melaksanakan kegiatan bermain peran.
5. Dalam perkembangannya kegiatan bermain peran akan bersifat seperti mendekati kenyataan, anak akan lebih banyak melatih pikiran dan memposisikan dirinya sesuai dengan lingkungan saat bermain peran.
6. Melalui bermain peran anak akan menirukan berbagai perilaku dari tokoh yang diperankan dan mempengaruhi kehidupannya, secara spontan sesuai dengan pengalaman, ingatan ketika bermain peran, dan pengetahuan yang dimiliki anak. Kegiatan bermain peran membantu anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai dirinya sendiri, keluarga, dan lingkungan sekitar anak. [17]

[17] Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, 95 *Strategi Mnegajar Multiple Intelegences*, (Jakarta : Prenada Media Group. 2016). Hal 247

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, kegiatan bermain peran merupakan suatu kegiatan yang berfokus pada peran profesi anak yang telah ditentukan, sehingga anak memerankan tokoh tersebut seperti tokoh yang sesungguhnya. Peran yang diperankan anak seperti dokter, polisi, guru, pedagang dan profesi lainnya yang dapat menciptakan situasi khayalan yang dapat memberikan kesempatan untuk berkesplorasi dengan suatu objek dan melakukan kegiatan yang sesuai dengan karakter yang telah ditentukan.

Bermain peran menurut Vygotsky terbagi menjadi 2 jenis yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro adalah anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu, sedangkan bermain peran mikro adalah dimana anak menggerak-gerakkan benda berukuran kecil untuk menyusun suatu adegan sehingga terlihat seperti nyata, saat anak bermain peran mikro anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain. [18]

Kedua jenis bermain peran makro dan bermain peran mikro pada dasarnya bersifat sama, hanya pada saat memerankannya yang terlihat berbeda, yakni pada saat bermain peran makro anak sendiri yang menjadi pemerannya sedangkan saat bermain peran mikro anak yang menjadi viguran untuk memerankan tokoh-tokoh berukuran kecil.

2. Tujuan Bermain Peran

Tujuan dari penerapan metode bermain peran bagi anak sebagai berikut:[19]

1. Memerankan berbagai karakter yang berbeda-beda dan menyesuaikan dengan alasan cerita yang diperankan.
2. Melakukan asimilasi terhadap informasi yang diperoleh melalui berbagai sumber yang tersedia.
3. Menerapkan apa yang telah diperoleh melalui proses asimilasi ke dalam situasi yang nyata atau sebenarnya.

---

[18] Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Hal. 116

[19] M. Yaumi dan Nurdin Ibrahim. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelegences) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak,* (Jakarta: Kencana, 2012), Hal.107

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Mengembangkan berbagai informasi yang diperoleh melalui proses dalam bentuk inovasi atau improvisasi.
5. Membantu perkembangan fantasi dan imajinasi
6. Menciptakan suasana yang menyenangkan.
7. Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan.
8. Membangun pemikiran yang analisis dan kritis.
9. Membangun sikap positif.
10. Menumbuhkan sikap afektif melalui penghayatan isi cerita.
11. Untuk membawa situasi yang sebenarnya ketika praktek bermain peran

Bermain merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipergunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, dilihat dari sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Dalam berbagai kegiatan yang dilakukan anak di sekolah anak akan diberi waktu untuk bermain, karena anak mudah sekali untuk bosan dalam proses belajar mengajar. Ketika bermain anak juga mendapatkan hal-hal positif seperti berinteraksi dengan teman, menambah kosak kata yang mungkin saja baru diketahui anak, dan hal-hal positif lainnya. Tentu saja ketika waktu bermain atau istirahat disekolah guru hendak mendampingi ketika anak bermain. Menurut Vygostky anak-anak sebenarnya belum mampu berfikir abstrak, makna dan objek masih berbaur menjadi satu, dengan bermain peran ini diharapkan anak akan mengembangkan kemampuan cara mengekspresikan yang ada dalam pikiran anak. Serta merangsang kreativitas anak untuk berekspresi, percaya diri serta belajar berkomunikasi di depan umum.

3. Macam-macam Bentuk Metode Bermain Peran

Pembentukan pola dalam bermain peran disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat dan pengkaji. Ada tiga macam bentuk dalam kegiatan bermain peran yaitu:

a. Bermain Peran Tunggal/*Single Role-Playing*

   Pada pola ini mayoritas anak bertindak sebagai pengamat terhadap pemain yang sedang dipertunjukan.

b. Bermain Peran Jamak/*Multiple Role-Playing*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada pola ini anak dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentunya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan.

c. Bermain Peran Ulangan/*Role Repetition*

Pada pola ini pemeran utama pada suatu drama dapat dilakukan oleh anak secara bergilir. Dalam hal ini setiap anak belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang diperankan oleh temannya. [20]

4. Manfaat dan Fungsi Metode Bermain Peran

Pembelajaran melalui metode bermain peran ialah suatu proses belajar mengajar dengan melibatkan anak didik untuk memerankan tokoh-tokoh yang digambarkan sesuai dengan tema. Dengan bermain peran diharapkan anak dapat menghayati suatu karya melalui gambaran tokoh seperti memerankan salah satu nama profesi. Selain itu anak mendapatkan pengalaman baru sehingga dapat menunjang perkembangan keterampilan kemandirian dan emosi anak.

Kegiatan bermain peran ini memiliki manfaat yang besar dalam menunjang perkembangan kemandirian dan berbahasa anak. karena dengan bermain peran ini waktu dan ruang bagi anak untuk belajar bertanggung jawab terhadap tokoh yang sedang diperankannya. Serta adanya komunikasi dan interaksi dengan orang lain. Proses bermain peran ini memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana yang positif bagi anak.

Manfaat bermain peran bagi anak yang dapat diterapkan bdalam bermain peran yaitu:

a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, menirukan guru yang sedang mengajar dikelas, dokter yang sedang memeriksa pasien, dan lain sebagainya.

[20] Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar,* (Jakarta: Rineka Cipta),h 20.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Menyelesaikan masalah dan mencoba memecahkan masalah seperti mengancingkan baju, merapikan peralatan tulis setelah digunakan dan dikembalikan ketempat semula.

Metode bermain peran di TK mempunyai beberapa fungsi yaitu:

a. Mempertahankan keseimbangan

Bermain peran juga dapat memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman. Dengan adanya kegiatan bermain peran anak dapat mengekspresikan perasaan serta emosi sepuas-puasnya, akan tetapi harus pada peraturan pemain yang telah ditentukan sebelumnya.

b. Mengembangkan Kemandirian

Dengan adanya peran yang dimainkan anak akan menghayati dan belajar bertanggung jawab dalam memerankannya, seperti: berperan menjadi dokter yang sedang memeriksa pasien, dan lain sebagainya.

c. Mengantisipasi peran yang akan dijalani dimasa yang akan datang

Meskipun anak-anak berpura-pura berperan sebagai polisi, guru, dokter, pedagang, dokter dan lain sebagainya, sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak untuk melaksanakan peran tersebut kelak.

d. Meningkatkan keterampilan sosial

Dengan kegiatan ini akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya, tidak memaksakan kehendak, mau berbagi dengan teman, menyanyi sesama teman, dan lain sebagainya.

e. Meningkatkan keterampilan berbahasa anak

Bermain peran ini adalah permainan yang menggunakan daya khayal/imajinasi yaitu dengan menggunakan bahasa dan alat/benda. Tentunya untuk menghidupkan suasana dalam permainan diperlukan komunikasi antar pemain, hal ini dapat mengembangkan keterampilan berbahasa anak melalui pengucapan kosakata yang bertambah.[21]

[21] *Ibid,* h. 35.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Meningkatkan kepercayaan diri

Ketika bermain peran anak diharuskan untuk tampil di depan kelas dan dilihat oleh banyak orang, hal ini dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, dan anak memiliki mental yang kuat dan bisa menghadapi tantangan.

5. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Setiap metode pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda, untuk diterapkan di dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan. Maka dari itu guru harus pintar dan kreatif memanfaatkan kelebihan suatu metode tersebut dan hendaknya mempunyai strategi untuk mengatasi kekurangan metode tersebut.

Kelebihan metode bermain peran sebagai berikut:

a. Anak akan merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena anak di berikan kesempatan yang luas untuk berpartisipasi.
b. Anak memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
c. Tumbuhnya suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran sehingga akan terjadi suatu percakapan atau diskusi untuk saling belajar diantar anak di dalam kelas.
d. Anak melatih dirinya sendiri untuk mengingat dan memahami peran yang akan diperankannya (membantu daya ingat dan imajinasi anak).
e. Anak akan terlatih untuk kreatif dan berinisiatif.
f. Menumbuhkan kerja sama antar pemain.
g. Bakat yang masih terpendam pada diri anak dapat dikembangkan sehingga memungkinkan muncul bakat seni.
h. Anak akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

i. Pembendaharaan kata anak dapat dilatih sehingga menjadi bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti.[22]

Adapun kelemahan dalam metode bermain peran adalah sebagai berikut:

a. Banyak memakan waktu, baik dari persiapan maupun selama pertunjukan berlangsung.
b. Memerlukan tempat bermain yang luas.
c. Bisa menyebabkan kelas lain terganggu karena suara bising ketika anak sedang berteriak. [23]

Adapun beberapa cara untuk mengatasi kelemahan dan bermain peran adalah sebagai berikut:

a. Membutuhkan kreativitas yang tinggi dari pihak guru untuk menentukan alur cerita yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.
b. Membutuhkan konsentrasi yang tinggi bagi guru dan juga anak.
c. Mengalami banyak gangguan seperti suara yang berasal dari kelas lain.

C. Tinjauan Tentang Profesi

1. Pengertian Profesi

Secara etimologi, istilah profesi yaitu berasal dari bahasa inggris yaitu *profession* atau bahasa latin *profecus* yang artinya mengakui, adanya pengakuan, menyatakan mampu, atau ahli dalam melakukan suatu pekerjaan. Adapun secara terminologi, profesi berarti suatu pekerjaan yang mempersyaratkan pendidikan tinggi bagi pelakunya yang ditekankan pada pekerjaan mental, yaitu adanya persyaratan pengetahuan teoritis sebagai instrumen untuk melakukan perbuatan praktis bukan manual. [24]

Profesi adalah suatu jabatan atau pekerjaan yang menuntut keahlian tertentu. Artinya jabatan profesional tidak bisa dilakukan atau dipegang oleh

---

[22] Sudjana, Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif, (Bandung: Falah Production, 2001), h. 231.
[23] *Ibid., h. 232*
[24] Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan.* (Jakarta : Kencana, 2017, Cet ke 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sembarang orang yang tidak terlatih dan tidak disiapkan secara khusus untuk melakukan pekerjaan tersebut. Melainkan melalui proses pendidikan dan pelatihan yang disiapkan secara khusus oleh para ahli dibidangnya.

Menurut Martinis Yamin dikutip dalam buku Rusman berjudul "Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan", profesi mempunyai pengertian seseorang yang menekuni pekerjaan berdasarkan keahlian, kemampuan, teknik, dan prosedur yang berlaku berdasarkan intelektualitas. Adapun menurut Jasin Muhammad (dalam Yunus Namsa), profesi adalah suatu lapangan pekerjaan yang dalam melakukan tugasnya memerlukan teknik dan prosedur ilmiah, memiliki dedikasi serta cara menyikapi lapangan pekerjaan yang berorientasi pada pelayanan yang ahli. Pengertian profesi ini tersirat makna bahwa didalam suatu pekerjaan diperlukan teknik serta prosedur yang bertumpu pada landasan intelektual yang mengacu pada layanan yang ahli. [25]

Pengenalan profesi sejak dini sangatlah bermanfaat bagi anak untuk menambah wawasan mengenai dunia profesi, sehingga orangtua bisa mengarahkan anak pada cita-cita di masa depan. Pengenalan profesi bisa didapat anak dari orangtua dan juga guru, namun profesi-profesi yang di ajarkan tentu terbatas. Media pembelajaran umumnya yang di gunakan hanya buku bergambar, sehingga anak mudah bosan dalam belajar. Ketika dilakukannya metode bermain peran anak akan merasa senang dan juga bersemangat, karena dalam bermain peran anak tidak hanya belajar tetapi ada unsur bermainnya. Dalam bermain peran anak bebas menggunakan gerak tubuhnya yang disesuaikan dengan peran yang didapat anak. Adapun tahapan dalam bermain peran yaitu:

1. Kegiatan Awal
    a. Penentuan peran
    b. Bernyanyi tepuk polisi, bernyanyi berbagai jenis profesi

[25] Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan.* (Jakarta : Kencana, 2017 hlm. 150

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Kegiatan Inti
   a. Pengenalan properti
   b. Pengenalan nama-nama profesi
   c. Guru menjelaskan tugas dari tiap profesi
   d. Memperagakan berbagai tugas dari beberapa profesi
   e. Melakukan kegiatan bermain peran, sambil bernyanyi berbagai jenis profesi
3. Kegiatan akhir
   a. Bernyanyi berbagai jenis profesi
   b. Menebali huruf nama-nama profesi
   c. Mengumpulkan tugas
   d. Membaca do'a
   e. Persiapan pulang

2. Manfaat Mengenal Profesi

Berikut beberapa manfaat mengenal profesi yang penting bagi anak:

a. Mendidik anak supaya mudah dalam bersosialisasi ketika di lingkungan baru.
b. Melatih meningkatkan motorik kasar dan halus ketika menggunakan properti untuk memperagakan tugas dari profesi.
c. Anak akan belajar untuk menirukan berbagai macam profesi, anak melibatkan berbagai macam indra seperti penglihatan, pendengaran, peraba, dan sebagainya.
d. Dapat meningkatkan kemampuan berbicara maupun berbahasa.
e. Meningkatkan kemampuan kognitif anak.
f. Anak akan memiliki pemikiran yang kreatif.
g. Mengasah daya imajinasi anak.
h. Membantu anak dalam menentukan mimpinya.
i. Mengajarkan nilai-nilai positif, ketika bersikap atau melakukan tindakan.
j. Mengajarkan anak untuk patuh dan bersikap disiplin terhadap aturan yang sudah ada.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

k. Mendorong rasa percaya diri anak.
l. Memudahkan anak untuk mengenal berbagai jenis profesi yang ada

3. Jenis Profesi

Beberapa jenis profesi yang dapat anak ketahui adalah sebagai berikut:

a. Polisi, mengatur kendaraan dan menjaga ketertiban yang ada di jalan raya
b. Dokter, memeriksa pasien
c. Masinis, menjalankan kereta api
d. Pilot, menerbangkan pesawat terbang
e. Nahkoda, menjalankan kapal laut
f. Sopir, menjalankan mobil
g. Guru, membantu mencerdaskan anak
h. Koki, memasak
i. Pedagang, menjual barang
j. Petani, membajak sawah

Berbagai macam jenis-jenis profesi diatas atas dapat diperkenalkan atau di ketahui anak sejak dini, karena selain untuk memerankan tokoh berbagai macam profesi untuk bermain peran, dapat juga untuk dijadikan motivasi untuk dapat mengejar cita-cita yang diinginkan anak.

Kegiatan bermain peran yang di kaitkan dengan profesi akan menjadi alternatif mudah bagi guru dalam mengajarkan anak tentang berbagai macam profesi yang ada, dan anak akan lebih cepat menghafal jenis-jenis profesi ketika bermain peran atau setelah bermain peran. Bermain peran juga banyak berdampak pada perkembangan kognitif, diantaranya anak akan berimajinasi tentang profesi yang ia perankan, ketika anak tidak tahu profesi seperti apa yang anak dapatkan, anak akan bertanya kepada guru ketika guru menjelaskan anak juga membayangkan tugas profesi yang dijelaskan oleh guru, dan akan diperagakan anak ketika proses bermain peran berlangsung. Setelah bermain peran secara tidak langsung anak mempunyai beberapa kelebihan seperti menambah kosak kata baru, menambah pengetahuan tentang profesi dan tugas profesi, gerak tubuh,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

nama-nama properti yang dibutuhkan selama kegiatan bermain peran berlangsung, berani untuk tampil di depan umum dan di depan orang banyak, berani bercerita, dan masih banyak lagi.

D. Penelitian Terdahulu

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Desi Retno Sari	Pengaruh pembelajaran bermain peran terhadap rasa percaya diri pada anak di TK Pertiwi Karanganyar 2 Plupuh Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013	Menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari pembelajaran bermain peran terhadap rasa percaya diri di TK Pertiwi karanganyar	Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest Posttest Design*	Sama sama menggunakan teknik observasi dan dokumentasi
2	Rafida Wahyu Tri Utami	Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan percaya diri pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5) Tahun di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten	Setelah dilakukan kegiatan bermain peran anak yang memiliki percaya diri tinggi lebih banyak, dan anak yang pendiam mulai memperlihatkan rasa kepercayaan dirinya ketika bermain peran	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan teknik pra eksperimen. Penelitian ini menggunakan anak usia prasekolah, sedangkan penelitian yang peneliti uji menggunakan anak kelompok B	Memiliki hasil yang positif setelah dilakukannya kegiatan bermain peran, dan dapat berdampak baik bagi perkembangan anak.
3	Alvi Yusela	Mengembangkan rasa percaya diri Anak Usia Dini melalui metode bermain peran di PAUD Nurul Hidayah Gampong Lampuuk	Dalam kegiatan bermain peran terbukti bahwa dapat mengembangkan rasa percaya diri anak usia dini dengan memenuhi indikator	Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas, subyek peneliti anak usia 4-5 tahun sejumlah 8 anak,	Mendapatkan hasil yang rata-rata anak yang pendiam setelah dilakukannya bermain peran terbukti anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			pencapaian rasa percaya diri anak yang ditetapkan yaitu anak mulai berani bercerita di depan banyak orang, dan lain sebagainya.		tersebut sudah berani untuk bercerita di depan banyak orang tanpa rasa takut ataupun malu

E. Kerangka Berpikir

Permainan merupakan salah satu wadah untuk anak usia dini mengembangkan setiap aspek perkembangan agar anak dapat berkembang secara optimal. Dalam proses pembentukan dan menanamkan nilai kebaikan pada anak didik sepertinya juga dapat di pengaruhi oleh pola asuh yang diberikan orangtua di rumah dan pendidikan yang di berikan guru di sekolah, maka pemberian stimulasi atau rangsangan melalui kegiatan pembelajaran perlu dilakukan dengan suasana yang menyenangkan agar anak menjadi semangat dalam belajar. Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan setiap aspek perkembangan yaitu bermain peran.

Melalui bermain peran anak akan dilatih berekspresi dan juga bersosialisasi dengan semua teman dan juga lingkungan sekitarnya, selain itu anak juga bisa melakukan gerakan-gerakan yang diperlukan untuk peran yang didapat anak, hal ini juga dapat melatih semua perkembangan fisik motorik anak. Dalam bermain peran juga bisa di iringi dengan musik-musik agar anak lebih semangat, selain itu anak juga dapat mengembangkan ide-ide, pikiran, dan juga imajinasi yang dituangkan melalui bahasa dan juga gerak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, dimana hasil dari penelitian ini berusaha untuk menjelaskan keadaan di lapangan. Dalam peneliti kualitatif, teori dan sumber data dapat berkembang di lapangan selama proses penelitian (Sugiyono). Jenis penelitian kualitatif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai penanaman rasa percaya diri melalui metode bermain peran berbasis profesi, berdasarkan pada perencanaa, tindakan, dan juga pengamatan. Sedangkan penelitian kualitatif menurut Denzin dan Lincoln merupakan penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi yang dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.

Sedangkan metode yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan Deskriptif Kualitatif, yang dimaksud dengan deskriptif yaitu metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa yang ada di lapangan. Jenis penelitian kualitatif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai penanaman Kepercayaan Diri melalui Metode Bermain peran yang diterapkan di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember yang dilakukan oleh Kelompok B. Dalam kegiatan bermain peran membawa pengaruh besar terhadap peningkatan kepercayaan diri anak, diantaranya anak mulai berani untuk becerita di depan kelas, bertanya ketika proses belajar mengajar, berani mengungkapkan perasaan ataupun pendapat. Aspek perkembangan yang didapat anak dalam kegiatan bermain peran adalah berkembangnya motorik kasar maupun halus, kemampuan untuk berimajinasi yang dikaitkan dengan perkembangan kognitif, kemampuan berbahasa anak akan berkembang dengan adanya naskah dan menambah kosak kata baru, dan masih banyak lagi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun alasan peneliti memilih metode deskriptif kualitatif adalah karena data penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Data ini merupakan data yang disajikan dalam bentuk kata-kata.

B. Sumber Data/Subyek Penelitian

Menurut Lofland sebagaimana yang telah dikutip didalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kualitatif, mengemukakan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan.[26]

Dalam penelitian data adalah informasi-informasi yang dikatakan oleh manusia, dimana manusia tersebut menjadi subyek penelitian, hasil observasi, fakta-fakta, hasil wawancara, dokumen yang sesuai dengan fokus penelitian. Sumber data adalah sumber dari mana dapat diperoleh, data dalam penelitian ini menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data pada peneliti, data primer dalam penelitian ini adalah semua data yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan bermain peran, yang berkaitan dengan penanaman kepercayaan diri anak, bahwa memiliki sikap percaya diri sangat dibutuhkan di masa yang akan datang bagi anak kelompok B di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember. Sedangkan sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data. [27] Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa data, profil anak, nilai keseharian dan nilai pembelajaran.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari adanya penelitian ialah untuk mendapatkan data. Oleh karena itu peneliti harus menggunakan teknik pengumpulan data yang tepat. Ketepatan dalam menentukan dan memilih teknik pengumpulan data merupakan salah satu syarat bagi keberhasilan penelitian. Dengan demikian, teknik pengumpulan data yang tepat, diharapkan dapat mempermudah peneliti dalam data yang valid dan informasi yang

[26] Lexy. J. Moleong *"Metode Penelitian Kualitatif"* (bandung. PT: Remaja Rosdakarya,2000), hl. 112

[27] Sugiyono, 2016:208-309

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diperlukan dapat saling melengkapi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan rincian sebagai berikut:

a. Observasi

Menurut Nasution dalam buku Sugiyono menyatakan bahwa observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Dalam penelitian ini menggunakan observasi pasif yaitu peneliti datang di tempat kegiatan yang akan diamati, tetapi tidak ikut serta dalam kegiatan tersebut. Dikarenakan dengan keadaan pandemi saat ini tidak memungkinkan untuk bertemu dengan orang banyak dalam satu kelas, pada saat melakukan penelitian hanya ada 15 anak diantarnya 6 perempuan dan 7 laki-laki dan melakukan kegiatan bermain peran sesuai anjuran protokol, dengan menggunakan masker hand sanitizer sebelum memasuki ruangan. Semua properti yang dibutuhkan sudah disterilkan dan bisa digunakan oleh anak. Dalam pelaksanaan observasi, peneliti bukan hanya sekedar mencatat tetapi juga mengamati setiap kegiatan bermain peran berlangsung. Dengan melakukan observasi ini peneliti mengetahui tingkat rasa percaya diri anak di kelas B TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember.[28]

b. Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab dalam setiap penelitian yang berlangsung secara lisan, dua orang atau lebih dengan cara bertatap muka, dan mendengarkan secara langsung penjelasan dari informan. Menurut Esteberg dalam buku Sugiyono. Wawancara adalah pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi melalui tanya jawab sehingga dapat dipetik makna dalam satu topik tertentu. Tujuan dari wawancara adalah untuk mengumpulkan informasi dan bukan untuk merubah ataupun mempengaruhi pendapat dari responden. [29]

[28] Nasution dalam buku Sugiyono (2016:310)
[29] Sugiyono (2016:317)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teknik wawancara menurut Esteberg dalam buku Sugiyono mengemukakan beberapa macam wawancara yaitu wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur.[30] Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur, dimana peneliti menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan untuk mencari jawaban atas pertanyaan yang telah disusun. Hal ini dimaksudkan agar pembicaraan ketika wawancara lebih terarah dan fokus pada tujuan yang dimaksud dan menghindari pembicaraan diluar konteks pembahasan. Selain itu juga digunakan sebagai patokan umum dan dapat dikembangkan peneliti melalui pertanyaan yang muncul ketika kegiatan wawancara berlangsung.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur yang ditujukan kepada:

1. Kepala TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember, untuk memperoleh informasi tentang sejarah dari TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember.
2. Guru TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember, untuk memperoleh data, profil anak nilai keseharian dan nilai pembelajaran.

Dengan wawancara peneliti dapat memperoleh data langsung dari subjek penelitian agar memperoleh data yang benar. Maka peneliti dapat melakukan pemahaman ulang terkait hasil wawancara, agar dapat menyampaikan hasil dari pokok pembahasan selama proses wawancara, dengan bahasa ilmiah dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan bukti konkrit atau sumber data yang akurat dengan kondisi sebenarnya serta untuk memenuhi data-data penelitian. Dokumentasi juga merupakan cara untuk mencari data mengenai

[30] Esteberg dalam buku Sugiyono (2016:319-321)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan peneliti berupa foto, transkrip, dan sebagainya untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian.

D. **Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data yang bersifat deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian. Dijelaskan mengenai teknik yang digunakan dalam mengambil data dan anlisis data. Dari semua data yang diperoleh ketika dilaksanakannya observasi saat penelitian. Diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru maupun kepala TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember dan mendapat informasi yang berkaitan dengan fokus penelitian yang di bawa oleh peneliti, semua data tersebut dianalisis karena penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, terdapat tiga langkah yaitu: reduksi, display data, dan kesimpulan:

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hak yang penting, dicari tema dan polanya membuang yang tidak diperlukan. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data. Dalam kaitan ini peneliti mereduksi data-data yang telah di dapat dari hasil observasi dan wawancara dan di rangkum satu demi satu agar memudahkan peneliti dalam memfokuskan data.

b. Display Data

Setelah data diringkas maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data (Display data). Data-data yang berupa tulisan tersebut disusun kembali dengan baik agar mudah untuk dimengerti. Penyajian data penelitian kualitatif berbentuk uraian kata-kata yang jelas.

c. Kesimpulan

Penarikan kesimpulan yang merupakan pernyataan singkat sekaligus merupakan jawaban dari persoalan yang dikemukan dengan ungkapan lain adalah hasil penemuan peneliti.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Teknik Pengujian Keabsahan Data

Kesalahan data dapat mengakibatkan kesalahan pada hasil penelitian, karena begitu pentingnya data dalam penelitian kualitatif, maka keabsahan data perlu diperoleh dengan melalui teknik pemeriksaan keabsahan seperti yang telah disarankan oleh Lincoln dan Guba keabsahan data meliputi: (1) kredibilitas (*credibility*), (2) transferbilitas (t*ransferability*), (3) depandabilitas (*dependability*), (4) konfirmabillitas (*confirmability*). Adapun untuk memenuhi nilai kebenaran penelitian yang berkaitan dengan fenomena maka hasil penelitian harus dapat dipercaya oleh semua pembaca dan responden, maka diharuskan ada beberapa teknik yang diajukan yaitu[31]:

1. Kredibilitas (Keterpercayaan)

   untuk membuat terpecaya (*credible*) proses, interpretasi dan temuan dalam penelitian maka dengan cara:

   a) ketertarikan yang lama (*prolonged engagement*) antara peneliti dengan yang diteliti agar pelaksanaan penelitian tidak tergesa-gesa sehingga pengumpulan data dan informasi tentang situasi dan fokus penelitian akan dapat diperoleh secara maksimal.

   b) Ketekunan pengamatan (*persistent observasion*) terhadap cara-cara peneliti dalam pelaksanaan tugas dan kerjasama untuk memperoleh informasi yang terpercaya.

   c) Melakukan trianggulasi (*triangulation*) yaitu informasi yang diperoleh dari beberapa sumber diperiksa silang dan antar data wawancara dengan data pengamatan, dan dokumentasi. Menurut Moleong triangulasi ialah teknik pemeriksaan keabsahan dan dapat dengan memanfaatkan sesuatu yang di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai

[31] Salim dan Syahrum, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, 2012, Citapustaka Media, hlm 165-170

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembanding terhadap data yang diperoleh di penggunaan teknik pengumpulan data.

d) Kecukupan referensi dalam konteks ini peneliti mengembangkan kritik tulisan untuk mengevaluasi tujuan yang sudah dirumuskan.

e) Analisis kasus negatif dilakukan dengan cara meninjau ulang hal-hal yang tercatat dalam catatan lapangan apakah masih ada data yang tidak mendukung data utama. Dengan kata lain bahwa analisis kasus negatif (*negative case analysis*) yaitu menganalisis dan mencari kasus atau keadaan yang menyanggah temuan penelitian.

2. Transferabilitas (*Transferability*)

Transferability memperhatikan kecocokan arti fungsi yang terkandung dalam fenomena studi dan fenomena lain di luar ruang lingkup studi. Cara yang digunakan untuk menjamin keteralihan (transferability) adalah dengan melakukan uraian rinci dari data ke teori, atau dari kasus ke kasus lain sehingga pembaca dapat menerapkannya dengan konteks yang hampir sama.

3. Depandabilitas (*Dependability*)

Dalam penelitian depandabilitas dibangun sejak dari pengumpulan data dan analisis data lapangan serta saat peyajian data laporan lapangan. Menurut Lincoln dan Guba keabsahan data dibangun dengan teknik; (1) memeriksa bias-bias yang datang dari penelitian ataupun datang dari objek penelitian, (2) menganalisis dengan memperhatikan kasus negatif, (3) mengkonfirmasikan setiap simpulan dari suatu tahapan kepada subjek penelitian, selanjutnya mengkonsultasikan kepada pembimbing, promotor, atau konsultan. Selain untuk mempertinggi *dependability* dalam penelitian juga dapat digunakan untuk mengambil dokumentasi kegiatan menggunakan kamera, video, *micro cassette-corder*, dalam pencatatan data wawancara.

4. Konfirmabilitas (*Confirmability*)

Konfirmabilitas identik dengan objektivitas penelitian atau keabsahan deskriptif dan interpretatif. Keabsahan data dan laporan penelitian dibandingkan dengan menggunakan teknik, yaitu: mengkonsultasikan setiap langkah kegiatan kepada pembimbing sejak dari pengembangan desain,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyusun ulang fokus, menentukan konteks dan narasumber, penetapan teknik pengumpulan data, dan analisis data serta penyajian data penelitian. Selain itu, setiap ada wawancara dan observasi dikonfirmasi ulang kepada informan kunci dan subjek penelitian lainnya berkaitan dengan kebenaran fakta yang ditemukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember

TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember merupakan lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak yang berlokasi di Jalan Patemon Timur Tanggul Wetan RT 11 RW 02. Berdirinya Taman Kanak-kanak Patemon pada Tahun 2015, dengan tujuan dapat memberikan pendidikan dan ilmu kepada anak-anak disekitar sekolah, dan juga mempersiapkan anak-anak untuk melanjutkan ke jenjang sekolah yang lebih tinggi yaitu Sekolah Dasar (SD). Pada saat berdirinya TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember mampu menampung sebelas anak anak dan di asuh oleh dua guru, satu Kepala Sekolah TK Sunan Ampel Patemon Tanggul. Saat itu sarana masih kurang dan untuk fasilitas kurang untuk memenuhi untuk setiap pelajaran, hanya bermodalkan buku dan alat tulis menulis, maka Kepala Sekolah dan Guru dituntut untuk cerdas dan bekerja keras untuk mencapai lembaga yang maju dan terdepan.

Dengan terobosan-terobosan baru yang sudah dilakukan oleh Kepala Sekolah dan Guru seiring berjalannya waktu anak anak dan juga guru semakin bertambah keseluruhan untuk guru menjadi enam guru dan satu TU, sedangkan anak menjadi tiga puluh dua anak, dan juga menambah ruangan kelas. Sedangkan prestasi yang diraih oleh anak-anak. Kepala Sekolah, Guru atau lembaga semakin meningkat. Kedepannya TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember berusaha untuk tetap berbenah baik dalam program kinerja disertai program unggulan lembaga, juga program pengembangan sarana dan prasarananya, serta program pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) dengan meningkatkan pengembangan diri baik dari Kepala Sekolah maupun Guru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

Adapun visi dan misi dari TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember yaitu:

1) Visi TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember

   Membangun jiwa anak yang mandiri, berkualitas dan berakhlak mulia.

2) Misi TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember

   a. Membiasakan perilaku islami dalam kehidupan sehari-hari. Mengembangkan kemandirian anak melalui kegiatan *life skill*.
   b. Melatih dan mengembangkan kecerdasan anak dalam berfikir dan berucap.
   c. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

3) Tujuan TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember

   a. Penanaman akidah dan akhlah mulia.
   b. Mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar yaitu mengacu pada kematangan emosi, sosial, perkembangan motorik, bahasa, pengenalan berhitung, pembiasaan perilaku islami dan kreatif.
   c. Mengembangkan bakat, minat dan kemampuan sehingga anak berkembang secara optimal.
   d. Menjadikan anak memiliki ilmu dan berwawasan luas.

3. Daftar Guru

Nama-nama keseluruhan guru di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember sebagai berikut:

1) Kepala Sekolah : Maryatiningsih S. Pd. I
2) Guru Kelas : Tri Wahyuni S. Pd
3) Guru Kelas : Erna Tuzzahra S. Pd
4) Guru Kelas : Yuyun Murtini S.pd
5) Guru Kelas : Murni Siti Rukhayah S.pd
6) Guru Kelas : Sriwati
7) Tata Usaha: Yulis Yurtiningsih S. pd

4. Daftar Murid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jumlah keseluruhan anak di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember sebagai tabel berikut:

Tabel 4.1 Daftar Murid

No.	Kelas	Anak		Jumlah
		LK	PR	
1.	A	3	3	6
2.	B1	8	5	13
3.	B2	7	6	13
4.	Jumah	18	14	32

Sumber: Dokumen TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember

Peneliti melakukan penelitian di kelas B2 dengan daftar nama sebagai berikut:

1. Dian Nabila Firdausi
2. Habibi Basori Alwi
3. Muhammad Nabil Rifky
4. Aqila Maliika Putri
5. Rangga Rizky Achmad
6. Galuh Prasetyo
7. Mutiara dina Kemalasari
8. Adhimas dani Setiawan
9. Firly zahrotunjannah
10. Cici Sita Amaliya
11. Desi Nur Aulia
12. Kiky Ahmad Akbar
13. Andre Dwi Cahyono

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Sarana dan Prasarana

Untuk menunjang proses belajar mengajar di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember memiliki sara dan prasana yang dapat membantu proses pembelajaran seperti tabel berikut:

Tabel 4.2 tabel Sarana dan Prasarana

No	Nama Gedung	Fasilitas
1.	Ruang Guru	➢ Meja ➢ Kursi ➢ Lemari ➢ Buku-buku ➢ ATK ➢ DVD ➢ Speaker ➢ Air Mineral Galon ➢ Gelas ➢ Piring ➢ Kompor Gas ➢ Sendok ➢ Panci ➢ Ember ➢ Jadwal Pelajaran dan Nama-nama Guru ➢ Struktur Sekolah ➢ Foto-foto Kegiatan anak ➢ Piala Prestasi Guru ➢ Foto Presiden dan Wakil Presiden
2.	Ruang Kelas	➢ Lemari Buku Anak/Loker ➢ Kursi dan Meja Anak ➢ Papan Tulis ➢ ATK Anak ➢ Poster Do’a-do’a

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		➢ Poster Rukun Iman dan Islam ➢ Poster Angka dan Huruf ➢ Poster Gambar-gambar Profesi ➢ Sapu dan Pel ➢ Gambar dan Karya anak ➢ Media Pembelajaran ➢ Spidol dan Penghapus ➢ Karpet ➢ Balok ➢ Berbagai macam Penggaris ➢ Berbagai Macam Bentuk Bangunan ➢ Berbagai Macam Mainan Anak ➢ Lemari penyimpan properti dan kostum anak
3.	Taman Bermain	➢ 2 Jungkat-jungkit ➢ 2 Ayunan ➢ 2 Perosotan
4.	Kamar mandir/WC	➢ Gayung ➢ Bak Mandi ➢ Air ➢ Ember ➢ Kain Pel ➢ Sabun

Sumber: Dokumen TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Data Hasil Penelitian

1. Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi

Data hasil penelitian yang didapatkan dari peneliti melealui teknik pengumpulan data diantaranya wawancara, observasi dan juga dikumentasi. Data wawancara diperoleh saat peneliti melakukan sesi tanya jawab dengan guru maupun kepala sekolah mengenai penanaman kepercayaan diri melalui metode bermain peran berbasis profesi yang dilakukan di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti di lapangan yang berkaitan dengan penerapan metode bermain peran berbasis profesi di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember dari hasil wawancara Kepala Sekolah Ibu Maryatiningsih sebagai berikut:

> "Untuk kegiatan bermain peran pada awalnya tidak diadakan dalam kegiatan pembelajaran, karena kurangnya fasilitas seperti kebutuhan properti yang diperlukan selama proses bermain peran. Seiring berjalannya waktu sekolah kami mengalami perkembangan dalam berbagai hal seperti penambahan anak, guru, ruangan kelas, dan juga sarana prasarana lainnya. Sejak itu saya selaku kepala sekolah dan juga guru ingin memajukan sekolah dengan menambahkan beberapa kegiatan lainnya diantaranya adalah bermain peran ini, sekolah sudah bisa memberikan fasilitas berupa properti dan juga kostum yang dibutuhkan selama kegiatan bermain peran, sehingga anak menjalani kegiatan tersebut semakin menyenangkan dan anak tidak merasa bosan". [32]

Berdasarkan pernyataan kepala sekolah, dengan adanya kegiatan baru seperti bermain peran, dan adanya kemajuan dari TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember melalui prestasi guru maupun anak, dapat menambah guru, peserta didik, ruangan kelas, dan juga fasilitas yang sudah bisa dibilang cukup lengkap, guna peningkatan kualitas anak yang lebih baik, juga diharapkan anak dapat mengembangkan tidak hanya kepercayaan diri tetapi kemampuan berbahasa, bersosialisasi, sosial emosional, akhlak, dan aspek perkembangan lainnya melalui kegiatan bermain peran, nantinya anak akan merasa nyaman dan semangat selama menjalani kegiatan belajar

[32] Maryatiningsih, wawancara dengan kepala sekolah TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengajar, dan yang paling penting anak tidak mudah bosan karena sudah dipenuhi dengan alat-alat atau properti yang dapat menarik perhatian anak, karena dibentuk sesuai dengan aslinya dan aman digunakan oleh anak usia dini, dan diharapkan dengan adanya properti yang lengkap bisa menambah kreativitas dan imajinasi anak dalam penggunaan properti saat bermain peran.

Sedangkan hasil wawancara guru Ibu Tri Wahyuni kelompok B di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember adalah sebagai berikut:

> "Seperti biasa sebelum kegiatan bermain peran dimulai, saya sudah menyusun RPPH, supaya proses bermain peran berjalan lancar dengan terstruktur. Selama saya mendampingi anak dan melakukan kegiatan bermain peran ini saya merasa bahwa anak yang kurang aktif selama proses pembelajaran, ketika mengikuti kegiatan bermain peran anak tersebut menjadi sangat aktif dan mudah sekali untuk berinteraksi dengan temannya, terlebih lagi anak memakai beberapa kostum lucu sesuai dengan tema bermain peran hari itu, dan juga didukung dengan properti yang bisa dibilang lengkap, ketika saya menjelaskan tentang nama-nama dan tugas dari berbagai macam profesi, anak-anak terasa sekali sangat antusias dan mendengarkan, dan ketika saya menunjuk seorang anak untuk menjadi peran utama, ada beberapa anak yang berebut ingin mendapatkan peran utama juga, setelah saya tanya kenapa ingin mendapat peran utama juga, dan jawaban anak tersebut adalah karena dia senang ketika dilihat oleh banyak orang dan juga senang saat tampil di depan orang, anak itu juga bisa menunjukkan kebisaannya dalam menirukan apa yang dilihat dari televisi ataupun dari buku, saat ditengah-tengan kegiatan tiba-tiba anak tersebut menangis dan menjadi pendiam karena lupa dengan dialog yang sedang anak tersebut perankan. Terkadang ditengah-tengah bermain peran ada anak yang tidak sengaja merusak beberapa properti ketika sedang bermain dengan temannya, anak yang merusak properti tersebut menuduh temannya dan bilang karena telah didorong oleh temannya, dari situ mulai lah ada perkelahian mereka berdua, dan kegiatan bermain peran untuk sementara ditunda beberapa menit sampai dua anak tersebut mulai berbaikan, dan bermain peran dilanjutkan hingga selesai".[33]

Berdasarkan pernyataan guru, bahwa dalam kegiatan bermain peran dapat menjadikan anak yang pendiam menjadi lebih aktif setelah bermain peran, berani berbicara dengan temannya, berani tampil didepan banyak orang, dan juga tidak merasa takut. Ketika anak sudah mempunyai karakter

[33] Tri Wahyuni, wawancara dengan guru kelas TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepercayaan diri yang tinggi, anak tersebut sudah siap untuk dihadapkan dengan setiap tantangan. Anak yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi tidak takut untuk melakukan sesuatu, sekalipun yang ia lakukan terkadang salah, maka dari kesalahan tersebut anak belajar dan tidak akan melakukan kesalahan tersebut dimasa yang akan datang. Anak yang memiliki kepercayaan diri tinggi akan cenderung lebih cerdas karena tidak takut untuk bertanya.

2. Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi Dapat Membentuk Kepercayaan Diri Anak

Hasil penelitian terkait penerapan metode bermain peran berbasis profesi dapat membentuk kepercayaan diri anak di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember berdasarkan hasil wawancara kepala sekolah Ibu Maryatiningsih sebagai berikut:

> "Untuk bermain peran sendiri saya selaku kepala sekolah sudah memberikan yang terbaik, melalui fasilitas yang sudah sekolah sediakan. Tinggal bagaimana para guru dan anak menggunakan fasilitas tersebut sebaik mungkin, dan selalu saya ingatkan kepada anak-anak setelah selesai menggunakan alat-alat sebagai media pembelajaran untuk tertib dikembalikan ketempat semula, supaya anak terbiasa untuk bersikap disiplin dan tanggung jawab terhadap barang disekitarnya". [34]

Berdasarkan pernyataan kepala sekolah selalu mendisipilinkan anak-anak untuk selalu bertanggung jawab terhadap barang yang telah digunakan, dan perilaku yang diajarkan kepala sekolah ini akan berdampak kepada anak hingga anak tumbuh besar dan menjadi kebiasaan yang baik bagi anak.

Sedangkan hasil wawancara dengan guru Ibu Tri Wahyuni di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember sebagai berikut:

> "Bermain peran itu punya banyak sekali manfaat, bisa dilihat sebelum dan sesudah anak mengikuti kegiatan bermain peran, pasti mengalami banyak perubahan, perubahan dari segi keberanian mengungkapkan pendapat, keberanian berekspresi, keberanian bertanya jika anak tidak mengerti tentang penjelasan guru. Ketika bermain peran pun sangat dibutuhkan kepercayaan diri, karena anak diharuskan berekspresi, dan nantinya anak diharuskan untuk menirukan peran yang sebenarnya, karena sebelum bermain peran dimulai saya menjelaskan nama-nama dan tugas dari berbagai macam profesi, dan saat saya bertanya kepada

[34] Maryatiningsih, wawancara dengan kepala sekolah TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak terkait dengan cita-cita, anak-anak menjawab ingin menjadi pilot, astronot, bahkan ada yang menjawab ingin menjadi superman dengan nada bercanda. Saat bermain peran pun semua anak yang terlibat sangat aktif dan bersemangat sekali, bahkan ada anak yang berebut ingin menjadi peran yang sedang diperankan temannya, contohnya anak A mendapat peran sebagai dokter, lalu anak B mendapat peran sebagai guru, anak A ini yang ingin mendapat peran sebagai guru menangis untuk minta diganti. Itulah saat anak merasa sangat bersemangat dan berbeda dengan saat anak mengikuti pembelajaran seperti menghitung, membaca, mewarnai, semua anak terlihat tidak bersemangat dan ada yang mengerjakan tugasnya sambil tiduran di karpet. Ketika anak diharuskan untuk menirukan saya dan saya menirukan tugas dari peran yang diperankan anak, anak bergerak dengan sangat bersemangat, bahkan saat menirukan saya ada beberapa anak yang tidak berhenti bergerak karena saking semangatnya. Bermain peran sangat berpengaruh sekali dalam terbentuknya kepercayaan diri anak, karena sebelumnya ada anak yang aktif tetapi anak tersebut kurang sekali perbendaharaan kata, melalui bermain peran anak dapat berekspresi sesuai dengan naskah peran yang anak dapatkan, meskipun pada akhirnya anak mengucapkan kata-kata yang ada dipikirannya dan tidak sesuai dengan dialog, saya hanya membiarkan dan saya memberi kesempatan untuk anak mengeksplor kata-kata yang diucapkan anak, jika kata-kata yang anak ucapkan keluar dari inti naskah maka saya mengingatkan kembali dengan cara memandu sesuai dengan naskah yang saya buat. Setelah bermain peran selesai itu biasanya anak sudah mulai lemes karena kegiatan selanjutnya itu ada menebali nama-nama huruf, supaya anak tidak lemas saat mengerjakan tugasnya, saya mengajak anak-anak untuk bernyanyi berulang kali sebelum mengerjakan, setelah itu saya memberi waktu untuk anak mengerjakan tugasnya, saat mengerjakan pun ada yang males-malesan dan anak mudah bosan, saat itu juga saya selingi dengan bernyanyi. Setelah selesai mengerjakan dan dikumpulkan semua tugasnya, saya mengajak anak bermain tebak-tebakan sepuran profesi yang sudah dipelajari anak melalui bermain peran, saya menggunakan properti supaya anak cepat mengingat dan mudah mengerti apa yang saya maksud, tebak-tebaknnya itu saya membuatan gerakan sesuai dengan profesi yang saya pilih dan didukung dengan properti, setelah itu anak berebut untuk angkat tangan dan saya memilih salah satu anak dan menyebutkan jawabannya, untuk anak yang jawabannya benar saya beri tambahan bintang, setelah itu saya mempersilahkan salah satu anak untuk menceritakan kejadian hari ini".[35]

Berdasarkan pernyataan guru bermain peran sangat berdampak pada setiap aspek perkembangan, dengan bermain peran anak tidak merasa bosan

[35] Tri Wahyuni, wawancara dengan guru kelas TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

karena selain belajar ada unsur bermain, hal itu yang membuat anak menjadi lebih tertarik dan bersemangat ketika melaksanakannya. Guru tentunya harus mengerti cara menyikapi anak yang mulai bosan ketika dihadapkan dengan tugas menebali huruf dengan cara diselingi dengan bernyanyi, sehingga anak kembali bersemangat dalam mengerjakan tugasnya. Anak lebih termotivasi untuk memiliki cita-cita dikemudian hari jika anak dikenalkan berbagai macam profesi sejak dini. Sehingga anak memiliki ketertarikan untuk terus belajar dan berusaha dalam menggapai cita-cita yang diinginkan anak.

Berikut data observasi yang dilakukan di TK Sunan Ampel Tanggul Jember, terkait penanaman kepercayaan diri melalui metode bermain peran berbasis profesi kelompok B:

a) Tahap Perencanaan

   Dalam tahap perencanaan ini disusun mencakup semua langkah dan tindakan secara rinci mulai dari kegiatan awal samapai kegiatan akhir. Menyediakan alat atau properti untuk digunakan saat bermain peran, menentukan dan merencanakan pembelajaran yang mencakup metode dan teknik mengajar, mengalokasi waktu, meskipun nantinya tidak sesuai dengan waktu yang dipersiapkan karena selalu adanya kejadian anak yang berbuat ulah.

b) Tahap Pelaksanaan

   Tahap ini merupakan pelaksanaan dari semua rencana yang dibuat. Kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan praktek yang telah dipersiapkan sebelumnya dan diharapkan berjalan dengan lancar. Langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

   1. Kegiatan Awal

      Dalam kegiatan ini guru mengawali dengan mengucapkan salam, berdo’a, bernyanyi, absen, menjelaskan tentang tema hari itu, dan bercerita secara singkat terkait dengan tema hari itu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Kegiatan Inti

   Pada bagian kegiatan ini guru menjelaskan secara rinci tentang kegiatan yang akan dilakukan anak saat bermain peran, guru menjelaskan nama-nama profesi, tugas-tugas profesi, dan guru memperagakan gerakan yang dilakukan oleh profesi sebenarnya, guru membacakan naskah lalu diikuti oleh anak, dan juga menentukan setiap peran, dan guru menanyakan apakah anak sudah mengerti cara-cara bermain peran. setelah itu kegiatan bermain peran dimulai, guru pun mulai memposisikan anak sesuai dengan peran, dan guru selalu membimbing setiap pergerakan dan ucapan anak. Dalam penggunaan properti guru juga memantau agar anak menggunakan properti sesuai dengan peranya. Setelah selesai bermain peran guru memberi tugas untuk menebali huruf nama-nama dari tiap profesi, guru menyanyikan lagu supaya anak tidak bosan saat mengerjakan.

3. Istirahat

   Guru mengarahkan anak berbaris antri untuk mencuci tangan, lalu menyiapkan bekal, anak membacakan do'a sebelum makan, anak makan bersama, setelah makan anak membaca do'a setelah makan bersama-sama. Setelah itu anak bermain di luar kelas, sedangkan guru tetap mengawasi, kemudian waktu istirahat selesai anak diajak untuk masuk kelas.

4. Kegiatan Akhir

   Pada kegiatan ini anak bernyanyi tentang profesi bersama, menceritakan kejadian saat bermain peran, melakukan tanya jawab dan guru memberi tebak-tebakan kepada anak-anak, supaya anak selalu mengingat nama-nama profesi sekaligus dengan tugas dari setiap profesi, guru menjelaskan terkait kegiatan esok hari. Setelah itu berdo'a dan bersiap-siap untuk pulang.

   Dari hasil obsevasi bisa dilihat bahwa anak sudah sangat tertarik saat mengikuti kegiatan bermain peran dari tabel berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.3 Hasil Observasi

No	Nama Anak	Aspek yang di Nilai		
		Keaktifan Anak dalam Bermain Peran	Keseriusan Anak dalam Bermain Peran	Minat Anak dalam Bermain Peran
1.	Mutiara Dina Kemalasari	3	4	4
2.	Galuh Prasetyo	4	3	4
3.	Habibi Basori Alwi	4	4	4
4.	Cici Siti Amalia	3	4	4
5.	Kiky Ahmad Akbar	4	4	4
6.	Adhimas Dani Setiawan	4	3	4
7.	Dian Nabila Firdaus	2	3	3
8.	Aqila Maliika Putri	4	4	4
9.	Rangga Rizky Ahmad	3	4	4
10.	Firly Zahrotunjannah	4	4	4
11.	Andre Dwi Cahyono	4	3	4
12.	Muhammad Nabil RIfky	4	4	4
13.	Desi Nur Aulia	3	3	4

Sumber: Penelitian saat Observasi di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember

Keterangan:

e. 1: Belum Berkembang (BB)
f. 2: Mulai Berkembang (MB)
g. 3: Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
h. 4: Berkembang Sangat Baik (BSB)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari hasil observasi melalui rekaman Video yang dilaksanakan anak Kelompok B sebelum diberlakukannya belajar dirumah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Observasi

No	Nama Anak	Aspek yang di Nilai		
		Keaktifan Anak dalam Bermain Peran	Keseriusan Anak dalam Bermain Peran	Minat Anak dalam Bermain Peran
1.	Mutiara Dina Kemalasari	3	3	4
2.	Galuh Prasetyo	4	3	4
3.	Habibi Basori Alwi	3	4	4
4.	Cici Siti Amalia	4	3	4
5.	Kiky Ahmad Akbar	4	4	4
6.	Adhimas Dani Setiawan	4	3	3
7.	Dian Nabila Firdaus	1	3	1
8.	Aqila Maliika Putri	3	4	4
9.	Rangga Rizky Ahmad	4	4	4
10.	Firly Zahrotunjannah	4	3	4
11.	Andre Dwi Cahyono	4	3	3
12.	Muhammad Nabil RIfky	3	3	4
13.	Desi Nur Aulia	4	3	4

Sumber: Penelitian saat Observasi di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember

Keterangan:

i. 1: Belum Berkembang (BB)
j. 2: Mulai Berkembang (MB)
k. 3: Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
l. 4: Berkembang Sangat Baik (BSB)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut dokumentasi dari kegiatan bermain peran berbasis profesi yang dilakukan di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember:

Gambar 4.1 Bermain Peran Pedagang dan Pembeli

Gambar 4.2 Bermain Peran Polisi

Gambar 4.3 Bermain Peran Dokter dan Pasie

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Pembahasan

1. Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember

Metode bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan beberapa materi pembelajaran kepada anak usia dini, guna untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini, contohnya dalam menanamkan sikap percaya diri pada anak. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode bermain peran dengan tema profesi, guna untuk memperkenalkan macam-macam profesi sejak usia di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember. Anak belajar mengenai profesi tidak hanya di sekolah, melainkan bisa anak lihat dalam kehidupan sehari-hari baik dari keluarga, media visual ataupun audio visual, buku dan lain sebagainya. Secara tidak langsung anak sudah belajar dan mengetahui tentang profesi, bahkan anak sering bertingkah laku dan menirukan gerakan yang dilakukan oleh polisi ketika mentertibkan lalu lintas. Hal ini dapat melekat dalam ingatan anak, sehingga saat melakukan kegiatan bermain peran beberapa anak sudah merasa percaya pada dirinya, bahwa dirinya sudah pernah melihat dan mampu untuk menirukan setiap gerakan yang dilihat anak. Kegiatan bermain peran tidak hanya dapat mengembangkan kepercayaan diri, melainkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, fisik motorik, sosial emosional, kemampuan kognitif dalam berpikir sesuatu yang nantinya akan diucapkan oleh anak.

Menurut Daniel bermain peran sebagai aktifitas atau kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak, karena dengan bermain peran memuaskan dorongan eksplorasi anak. Dorongan ini mencakup rasa ingin tahu dan keinginan untuk memperoleh informasi mengenai sesuatu yang baru diketahaui oleh anak.[36] Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk menuangkan imajinasi dalam pikiran anak. Ketika anak berimajinasi tentang peran yang anak dapatkan, maka anak

[36] Jhon W. Santrocl. *Lfe Span Development (Perkembangan Masa Hidup) Jilid 1,* Jakarta: Erlngga, 2012. Hal. 104

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan membayangkan dan berusaha mengingat apakah anak sudah pernah melihat suatu kejadian yang akan di peragakan saat bermain peran, sebaliknya jika anak tidak bisa membayangkan dan tidak pernah melihat kejadian tersebut maka anak merasa kesusahan untuk melakukan peran profesi yang didapat anak, maka anak akan bertanya kepada guru, dan berusaha mendengarkan supaya anak mengerti tentang apa yang ditanyakannya. Demikian juga anak dapat melibatkan seluruh kemampuan yang anak miliki mulai dari bahasa, fisik motorik, sosial, emosional, dan lain sebagainya saat anak bermain peran.

Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kepercayaan diri anak kelas B di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember, merupakan kegiatan awal dalam kegiatan pelaksanaan bermain peran yaitu diawali dengan pemilihan tema terlebih dahulu, dalam membuat perencanaan menetapkan tujuan dan tema. Guru menentukan tema yang ingin dicapai. Yakni guru menganalisis kurikulum Taman Kanak-Kanak melalui program semester, yang kemudian dibuat dengan Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), dan dibuat Rencana Pelaksaan Pembelajar Harian (RPPH). Setiap RPPH memuat kegiatan dari setiap yang akan diturunkan menjadi subtema dan kemudian disesuaikan dengan penerapan bermain peran dalam meningkatkan kepercayaan diri anak di kelas B. kegiatan bermain peran rutin dilakukan satu kali dalam seminggu pada hari Rabu, dan dilakukan sesuai dengan runtutan yang ada di RPPH. Sebagai persiapan dimulainya kegiatan bermain peran, guru banyak bercerita dan menjelaskan tentang tema hari tersebut yaitu profesi, diantaranya nama-nama profesi, tugas dari setiap profesi, dan alat-alat yang digunakan pada profesi tersebut, guru sekaligus memperagakan cara kerja dari profesi tersebut. Terkadang anak juga menirukan guru ketika guru sedang memperagakan suatu gerakan, hal ini yang membuat anak lain kurang fokus dan akhirnya teman lainnya ikut menirukan. Jika anak sudah mulai tidak fokus dan tidak mendengarkan penjelasan guru, guru meninggikan suara bukan untuk memarahi anak supaya anak lebih mendengarkan guru ketika sedang menjelaskan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemampuan anak dalam menghafal nama-nama profesi, tugas profesi dan juga alat yang digunakan akan terbentuk secara bertahap dan harus diulang secara terus menerus, agar dapat melekat dalam ingatan anak. Setelah guru selesai menjelaskan tentang profesi, satu diantaranya mendapatkan peran figuran karena sedikit malu dan enggan untuk melakukan percakapan yang tugasnya hanya memegang kertas bergambar rambu-rambu lalu lintas. Sedangkan teman lainnya berebut untuk mendapatkan posisi didepan karena lebih banyak orang yang melihat, namun guru menata tiap posisi disesuaikan dengan peran yang didapat anak. Setelah itu anak-anak dipersilahkan untuk melaksanakan kegiatan bermain peran yang tentunya didampingi oleh guru kelas.

Saat bermain peran anak menirukan tindakan-tindakan yang dihubungkan dengan suatu perlengkapan tertentu, dalam hal ini anak akan mudah mengingat jika dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan, ketika anak merasa senang dengan kegiatan yang anak kerjakan anak akan bersemangat sehingga apa yang didengar anak dengan cepat masuk ke dalam otaknya. Saat anak menggunakan properti yang dibutuhkan selama bermain peran, anak akan mengingat nama dan fungsi dari benda yang anak gunakan. Dalam penggunaan properti pun anak dapat mengembangkan panca indra dan juga macam-macam bangun ruang dari properti yang digunakan anak, dalam hal mengenal berbagai tekstur, mengenal bentuk, mengenal warna, dan masih banyak lagi.

Sebelum bermain peran guru memberikan simulasi bagaimana cara menggunakan properti yang dibutuhkan, ataupun kapan saat anak menggunakan properti, guru akan memantau dan membimbing anak selama proses bermain peran berlangsung. Karena jumlah anak dalam kelas B1 tiga belas anak, maka guru melibatkan semua anak agar dapat berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran, tetapi guru membagi menjadi dua kelompok yang setiap kelompok berisikan masing-masing tujuh anak dan enam anak. Agar guru dapat melihat setiap perkembangan yang dialami anak apakah ada perubahan sebelum dan setelah anak bermain peran. Anak pemalu yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapat peran figuran diawal bermain, setelah bermain peran anak tersebut ingin mendapat peran yang melakukan percakapan dengan temannya, setelah ditanyai guru alasannya karena anak pemalu tersebut bersemangat ketika melihat temannya sedang asik memerankan peran masing-masing yang tak jarang juga memperagakan gerakan yang menyenangkan, sehingga anak pemalu tersebut tertarik untuk mencoba dan ingin mendapat peran seperti temannya.

Anak usia dini berada dalam tahap perkembangan simbolis, dimana anak secara bertahap mulai berbahasa dengan kata-kata baru, melalui bermain peran anak akan mendengar kata-kata yang baru didengar anak, dan anak akan menanyakan kepada guru arti dari kata yang tidak diketahui anak tersebut, sehingga anak akan mengenal kata-kata baru tersebut dengan cepat dan akan mudah diingat oleh anak. Kegiatan bermain peran bersifat seperti mendekati kenyataan, anak akan lebih banyak melatih pikiran dan memposisikan dirinya sesuai dengan peran yang di dapat anak, akan secara otomatis bertingkah sesuai dengan profesi yang didapat anak. Melalui bermain peran anak menirukan berbagai perilaku dari tokoh yang diperankan dan akan mempengaruhi hidupnya, mempengaruhi hidupnya dimaksudkan anak ketika dihadapkan dengan soal yang berakitan dengan profesi maka anak mudah mengingat karena anak pernah mempelajarinya dalam kegiatan bermain peran secara spontan sesuai dengan pengalamannya. Ketika bermain peran dapat melatih daya ingat anak, saat anak akan memperagakan sutau gerakan tertentu yang telah dilihat dan dipelajari anak. Secara tidak langsung membuat anak menjadi lebih cerdas dan kemampuan berpikir secara cepat dan tanggap akan sitausi tertentu dapat dikembangkan sejak dini melalui kegiatan bermain peran. Jika anak sudah terbiasa berpikir secara cepat maka anak tidak takut jika dihadapkan dengan tantangan apapun, ataupun saat guru memberi pertanyaan seputar profesi maka anak akan termotivasi dalam memilah dan memilih cita-cita yang anak inginkan, karena setelah bermain peran anak mulai menghafal nama-nama dari setiap profesi yang ada, dan anak akan berimajinasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi profesi yang anak inginkan, hal ini dapat dijadikan semangat dan motivasi bagi anak untuk terus dapat mengejar impiannya yang tentunya di dukung oleh orang disekitar anak.

Menurut Vygotsky anak-anak, sebenarnya belum mampu berfikir abstrak, makna dan objek masih berbaur menjadi satu, dengan bermain peran ini diharapkan anak dapat mengembangkan kemampuan cara mengekspresikan yang ada dalam pikiran anak. Serta merangsang kreativitas anak untuk berkespresi, percaya diri serta belajar berkomunikasi di depan umum.[37] Jika anak sudah berani untuk tampil di depan banyak orang, maka anak tidak mudah takut untuk melakukan sesuatu. Anak tidak memikirkan hasil akhir karena dengan anak berani mencoba anak akan mendapat nilai lebih dari guru di sekolah. Anak dengan kepercayaan diri tinggi akan lebih menonjol di kelas, dan juga akan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Jika anak dihadapkan dengan situasi dan kondisi dilingkungan baru anak mudah berbaur dengan lingkungan tersebut, sehingga memudahkan anak untuk mendapatkan teman.

Bermain peran sendiri bertujuan untuk membangun sikap positif terhadap anak, karena dengan anak memiliki sikap positif sejak dini anak merasa setiap kegiatan yang anak lakukan akan dihargai oleh orang sekitarnya, selama kegiatan yang dilakukan anak masih dalam ranah yang positif, karena akan berdampak pada peningkatan kepercayaan diri anak. Selain itu, melatih kemampuan berkomunikasi secara spontan, meskipun guru telah membuat naskah agar kegiatan bermain peran berjalan dengan lancar, saat anak berkomunikasi atau ketika bermain peran akan keluar secara spontan kata-kata dari mulut dan pikiran anak, sesuai dengan pengalaman atau yang anak lihat di TV (*Television)* ataupun buku. Maka anak tidak merasa bingung, jika ada seseorang yang menanyakan sesuatu

[37] Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Hal. 116

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang masih dalam batas umur pengetahuan anak, anak akan langsung menjawab jika anak mengetahui maksud dari pertanyaan tersebut.

Dalam bermain peran juga dapat mengembangkan kemandirian anak, seperti halnya anak dapat menyelesaikan perannya dengan baik, anak berperan dengan menghayati perannya sebagai polisi yang sedang mengatur jalan raya, sebagai seorang dokter yang memeriksa pasien, pedagang yang menjual sayuran pada pembeli sehingga anak bersikap seperti profesi sesungguhnya, berteriak ketika ada seseorang yang melanggar lalu lintas, pedagang yang menawarkan dagangannya kepada pembeli, dokter yang memeriksa pasien, dan anak bertanggung jawab dalam menggunakan properti saat bermain peran, sehingga anak menjadi mandiri dan tidak bergantung kepada guru, karena sebelumnya guru telah menjelaskan tentang profesi dan aturan bermain peran, terlebih lagi anak sudah mengetahui tugas dari polisi atau profesi lainnya, yang anak sering lihat dijalan raya. Sikap mandiri tersebut dapat diterapkan oleh anak dimanapun anak berada dan sebisa mungkin dilatih untuk tidak bergantung dengan orang lain, selama anak bisa melakukan sesuatu. Ketika melakukan hal berbahaya seperti anak mendapat tugas seperti menggunting sesuatu, tentunya harus didampingi oleh orang dewasa, tetapi selama anak bisa melakukan hal yang tidak berbahaya maka orang disekitar hanya bisa memantau saja dan diberi arahan.

2. Penerapan Metode Bermain Peran Berbasis Profesi Dapat Membentuk Kepercayaan Diri Anak di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember

Seperti yang dikemukakan oleh Loekmono bahwa kepercayaan diri tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan berkaitan dengan kepribadian seseorang. Kepercayaan diri dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari lingkungan sekitar anak. Pengalaman keluarga, kebiasaan yang selalu ditanamkan oleh keluarga, akan sangat berpengaruh terhadap kepercayaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diri anak.[38] Jika anak sudah mempunyai kepercayaan diri maka lingkungan disekitar anak harus lebih dikembangkan dengan berbagai cara, jika disekolah anak diajarkan tentang metode bermain peran, maka dirumah anak bisa diajarkan dengan metode seperti bernyanyi, bercerita, menari, ataupun kegiatan lainnya yang dapat mengembangkan rasa percaya diri anak. Jika anak berminat pada suatu bidang maka orang terdekatlah yang harus mendukung dan memberikan fasilitas lebih agar anak dapat mengembangkan bakan minat yang dimiliki anak. Saat anak mempunyai bakat minat sedari dini akan lebih mudah dikembangkan, dan saat anak beranjak dewasa maka anak sudah menguasai apa yang menjadi bakat minatnya karena telah dilatih sedari kecil. Ketika anak mempunyai ketertarikan dengan dunia akting maka di sekolah anak harus di ikut sertakan dengan kegiatan yang beruhubungan dengan akting seperti bermain peran, mendapat peran yang berpengaruh dalam tema tersebut, supaya anak merasa tertantang dan akhirnya mau belajar dan mampu untuk menyelesaikan, di samping itu juga anak diberikan les tambahan entah dengan guru di sekolah ataupun di tempat lainnya, supaya anak dapat dengan cepat mengembangkan kemampuan beraktingnya.

Sebaliknya jika anak sudah memiliki karakter yang pendiam atau pemalu peran keluarga dan guru sangat penting untuk merubah anak pendiam tersebut untuk menjadi anak yang lebih aktif, dengan cara diberi stimulus, diberi motivasi dan juga diberikan semangat secara terus menerus supaya anak merasa disayangi oleh orang sekitar, anak sebisa mungkin berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang ada disekolah, jika anak takut untuk bermain peran maka anak bisa di ikut sertakan menjadi peran figuran, guna untuk memberanikan anak untuk tampil di depan orang walaupun anak tidak melakukan komunikasi dengan satu sama lain.

[38] Alsa, Asmadi dkk. 2006. *Hubungan Antara Dukungan Sosial Orangtua Dengan Kepercayaan Diri Anak Penyandang Cacat Fisik*. Semarang. Jurnal psikolagi. No. 1.47-58. Hal: 48

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Rini anak yang mempunyai kepercayaan diri tinggi akan mampu bergaul juga mudah untuk berinteraksi di lingkungan yang baru sekalipun, mempunyai toleransi yang cukup baik, tidak mudah terpengaruh orang lain dalam bertindak, saat bermain peran anak tidak akan terpengaruh ketika temannya berbuat sesuatu dan akan tetap fokus pada perannya, dan mendengarkan arahan dari guru, terkecuali jika anak melakukan suatu kesalahan maka sebagai orang dewasa harus mengingatkan dan diberi arahan supaya tidak mengulangi kesalahan tersebut. Anak yang mempunyai rasa percaya tinggi akan lebih tenang, tidak memiliki rasa takut, dan mampu untuk memperlihatkan kepercayaan dirinya setiap saat.[39] Anak yang mempunyai kepercayaan yang tinggi percaya dengan kemampuannya, anak tersebut selalu yakin kepada dirinya, dalam hal bermain peran selalu ingin mendapat peran utama walaupun harus berebut dengan temannya, dan cenderung akan ambisius dengan keinginanya, tak jarang juga bahkan sampai membuat teman lainnya menangis terutama teman perempuannya, jika anak yang mempunyai kepercayaan diri ingin mendapatkan sesuatu anak tersebut harus bisa mendapatkan walaupun harus membuat temannya menangis, selalu senang jika mendapatkan perhatian, maka dari itu anak harus mendapatkan pemeran utama dalam bermain peran, ataupun saat akan mengumpulkan tugas anak tidak memikiran hasil dari tugas yang ia kerjakan, karena anak tersebut percaya bahwa ia mampu untuk mengerjakan tugasnya, dalam penguasaan pembelajaran anak yang memiliki kepercayaan diri tinggi mampu untuk mengikuti di setiap pembelajaran, dan ingin selalu turut serta dalam setiap kegiatan yang ada di sekolah.

Dalam bermain peran anak harus selalu berekspresi dalam memerankan perannya, maka anak harus berani untuk mengungkapkan apa yang ada dalam pikiran dan ingatan anak, melalui ucapan atau gerakan, saat bermain peran anak diharuskan untuk aktif dalam segala hal, diantaranya bergerak

[39] Gufron, nur, dan Risnawati, Rini. *Teori-teori Psikologi*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011). Hal:35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ataupun melakukan percakapan dengan temannya, menggunakan properti yang dibutuhkan sesuai peran anak, dan sebaginya. Dengan anak menjadi aktif saat bermain peran tidak hanya mendapat nilai lebih dari guru, tetapi juga akan bermanfaat bagi anak tersebut dan teman lainnya, karena dapat membantu menyalurkan energi positif sehingga anak yang pendiam akan ikut serta seperti memberi semangat temannya yang sedang bermin peran. Ketika istirahat setelah bermain peran, guru tidak mengizinkan anak untuk bermain diluar, karena guru ingin memberikan beberapa pertanyaan kepada anak tentang profesi yang sudah dipelajari anak melalui bermain peran, guru memberi pertanyaan seputar profesi kepada anak, pertanyaan yang ditanyakan guru seperti tugas dari dokter dan anak sekaligus memperagakan sesuai tugas dokter, dan pertanyaan lain sampai semua anak maju untuk menjawab semua pertanyaan dari guru. Guru memberikan pertanyaan seperti guna mengingatkan kembali tentang profesi dan tugasnya agar anak tidak lupa dan terus diingat oleh anak, dan juga guru ingin melihat progres dari anak pemalu apakah setelah bermain peran anak tersebut mengalami peningkatan rasa percaya dirinya dengan memberi pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan maju sekaligus memperagakan.

Percaya diri tidak muncul begitu saja pada diri seseorang, terdapat beberapa proses tertentu di dalam pribadi sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri yang kuat pada seseorang. Terbentuknya kepribadian yang baik sesuai dengan tahap proses perkembangan yang melahirkan kelebihan-kelebihan tertentu[40], tahap perkembangan anak tidak terlepas dari lingkungan, dimulai dari kebiasaan keseharian selama di rumah ataupun di sekolah. Ketika di rumah anak akan lebih lama dengan keluarganya sehingga kemungkinan untuk anak belajar dan melakukan sesuatu lebih banyak dirumah, orangtua pun bisa menilai dari sikap ataupun tingkah laku anak, jika anak melakukan suatu hal yang positif, maka orangtua harus

[40] Hakim. T. *Mengatasi Rasa tidak percaya diri* (Jakarta: Purwa Swara). Hal:6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan apresiasi berupa pujian, semangat, ataupun memotivasi untuk berbuat hal-hal positif lainnya. Hal ini juga berdampak ketika anak mempunyai kemampuan seperti melukis, menari, dan lain sebagainya, maka orang tua harus memberikan dukungan atau fasilitas lebih, sehingga anak lebih semangat untuk mengasah kemampuan yang ia miliki.

Saat anak memiliki kepercayaan diri, anak akan yakin kepada dirinya bahwa anak mampu dan bisa bertanggung jawab untuk menyelesaikan disetiap kegiatan yang ada. Selain itu, anak jarang untuk bergantung ataupun meminta bantuan kepada orang disekitarnya jika anak mampu untuk melalui sesuatu, tetapi ketika anak melakukan suatu kegiatan yang berbahaya seperti menggunakan gunting ataupun benda yang dapat melukai anak tentunya harus ada dampingan dari orang yang lebih dewasa. Dalam bermain peran berbasis profesi, anak yang percaya diri akan senang jika ada kegiatan yang melibatkan semua anggota tubuh, agar anak bisa mengeksplor apa yang dapat diperoleh anak dari bermain peran, dalam hal ini tentunya anak harus ada dalam pengawasan guru, tetapi tidak sepenuhnya supaya anak dapat mengungkapkan pendapatnya ketika bermain peran. Dalam berekspresi, ataupun saat penggunaan kata-kata yang diucapkan anak untuk melakukan percakapan yang sesuai dengan peran yang didapan anak, saat anak memerankan salah satu peran profesi, anak akan berusaha mengingat untuk di aplikasikan pada kegiatan bermain peran, baik dari ucapan maupun gerak tubuh sesuai dengan apa yang diingat anak. Anak akan dengan mudah mengingat suatu kejadian, yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar, jika anak dibiasakan banyak membaca buku atau saat melihat suatu kejadian dengan nyata, maka anak akan banyak mengingat dan memudahkan anak untuk melaksanakan kegiatan bermain peran berbasis profesi.

Ketika anak merasa rendah diri dengan kemampuan yang dimilikinya, atau sulit untuk menyesuaikan diri di lingkungannya, maka lingkungan sekitar anak tersebut baik di rumah atau di sekolah sebaiknya memberikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

semangat atau memotivasi dengan cara menarik perhatian anak tersebut, jika anak sudah merasa tertarik dengan lingkungannya anak akan merasa nyaman, selanjutnya dengan kelemahan-kelemahan yang anak miliki sebagai guru dan juga orangtua harus memberikan kebiasaan-kebiasaan yang bisa membuat anak merasa nyaman, merasa tertarik pada hal tersebut, sehingga anak menjalaninya dengan rasa semangat. Jika anak sudah memiliki sesuatu yang membuat anak tertarik anak akan senang menjalani kegiatan yang akan dilakukan anak, sehingga anak bisa merubah kelemahan yang dimiliki anak menjadi suatu kelebihan baru yang dapat terus dikembangkan melalui kebiasan dan keseharian anak. Melalui kebiasaan tersebut yang membuat anak mampu untuk menyelesaikan kegiatan bermain peran dengan lancar, sehingga anak akan percaya pada dirinya bahwa mampu dan bisa menyelesaikan semua kegiatan, dan guru memberikan pujian kepada anak agar semua anak nantinya lebih berminat dan tertarik tentang pelajaran yang ada di sekolah, supaya anak menjadi termotivasi untuk meningkatkan/mengembangkan bakat yang dimiliki anak.

Setelah selesai bermain peran guru mengadakan diskusi bersama untuk mengulas kembali cerita terkait tema profesi. Anak dan guru mengadakan diskusi dan evaluasi terhadap penampilan dari setiap kelompok dengan tujuan agar anak-anak dapat meneladani nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan bermain peran, misalnya ketika anak berperan sebagai penjual dan pembeli harus saling jujur dalam hal membayar barang yang akan dibeli, atau saat anak berperan sebagai dokter dan pasien yang terdapat pesan moral di dalamnya yaitu harus saling tolong menolong dan bertanggung jawab dalam setiap pekerjaannya, agar anak bisa mengaplikasikan perbuatan tersebut pada kehidupan nyata anak, dan juga harus diajarkan sejak dini supaya anak terbiasa melakukan hal-hal baik saat anak melakukan sesuatu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan deskripsi hasil data penelitian yang telah dilakukan peneliti tentang penanaman kepercayaan diri melalui metode bermain peran berbasis profesi kelas B di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode bermain peran berbasis profesi di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember, berdasarkan analisis data sudah sangat baik dilaksanakan oleh guru maupun anak, hal ini terbukti dari fasilitas yang disediakan sekolah sudah sangat lengkap sehingga mendukung anak untuk menjalankan kegiatan bermain peran, anak juga merasa semangat setiap bermain peran karena anak bisa dengan mudah mengenal berbagai macam profesi beserta tugasnya, atau mengenal dan mengetahui bagaimana cara penggunaan properti yang diperlukan. Dalam bermain peran juga dapat memotivasi anak untuk terus belajar menggapai cita-cita yang diinginkan anak.
2. Penerapan metode bermain peran berbasis profesi dapat membentuk kepercayaan diri berdasarkan analisis data sudah sangat baik, hal ini terbukti bahwa salah satu anak yang pendiam enggan untuk mendapatkan peran utama, sehingga guru menjadikannya sebagai figuran yang hanya memegang kertas bergambar rambu-rambu lalu lintas, setelah melihat temannya bermain peran, anak pendiam tersebut tertarik untuk mencoba mendapat peran utama, lalu anak tersebut mengikuti kegiatan bermain peran lagi pada kelompok kedua, dan anak tersebut berhasil melawan ketakutannya dan menyelesaikan kegiatan bermain peran dengan lancar. Bermain peran terbukti berpengaruh dalam membentuk kepercayaan diri anak, karena membuat anak yang pendiam menjadi aktif mengikuti disetiap kegiatan yang ada.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah peneliti lakukan mengenai penanaman kepercayaan diri melalui metode bermain peran berbasis

profesi kelompok B di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember, ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan kepada lembaga sebagai berikut:

1. Pelaksanaan kegiatan bermain peran yang dilaksanakan di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember di Kelompok B sudah efisien, akan lebih baik jika guru sudah memilih properti apa saja yang akan anak gunakan, tidak mengambil properti saat anak membutuhkan, karena akan membuang waktu.
2. Agar anak antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan sampai selesai *setting* kelas yang kondusif mohon diperhatikan kepada guru kelas, supaya anak mudah fokus terhadap perannya dan tidak teralihkan oleh hal lainnya.
3. Setelah selesai bermain peran guru melanjutkan memberi tugas untuk menebali huruf bertuliskan nama-nama profesi, saat itu lah anak mulai merasa bosan dan jenuh, diharapkan guru mempersiapkan sesuatu kegiatan kecil yang menyenangkan, atau memberi hadiah jika anak mampu melakukan sesuatu dengan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Santrock, J. W. 2002 \. *Life Span Development. Perkembangan Masa Hidup*. Bandung: Alfabeta.

Rahayu, A. Y. 2013 *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: Indeks.

Sundari. *Peningkatan Rasa Percaya Diri melalui Bermain Peran pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi 03 Tambak Mojosongo boyolali tahun 2012/2013.*

Depdikbud, Metode *Pengembangan Bahasa (Jakarta: Universitas Terbuka*, 2010)

Yuliarti A. *Analisis Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Perkembangan Komunikasi Anak Usia 4 – 5 Tahun Di Paud Melati 1 Tahun Ajaran* 2015/2016.

Rosita H. Hubungan Antara Perilaku Asertif dengan Kepercayaan Diri Pada Mahasiswa;2007.

Alsa, Asmadi dkk. 2006. *Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua dengan Kepercayaan Diri Anak Penyandang Cacat Fisik*. Semarang. Jurnal Psikologi. No. 1.

Hakim. T. *Mengatasi Rasa tidak Percaya Diri* (Jakarta: Purwa Swara). Hal: 6.

Ghufron, Nur, dan Risnawita, Rini. *Teori-teori Psikologi*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011).

Nur Baiti, Hisbi. *Pengaruh Rasa Percaya Diri Terhadap Prestasi Belajar.* (Malang: UIN Maliki, 2010).

Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks, 2010).

Jhon W. Santrock. *Life Span Development(Perkembangan Masa Hidup) Jilid 1*, Jakarta: Erlangga, 2012).

Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, 95 *Strategi Mengajar Multiple Intelegences*, (Jakarta : Prenada Media Group. 2016).

M. Yaumi dan Nurdin Ibrahim. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelegences) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak*, (Jakarta: Kencana, 2012).

Sudjana, Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif, (Bandung: Falah Production, 2001).

Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2003).

Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan.* (Jakarta : Kencana, 2017).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lexy. J. Moleong *"Metode Penelitian Kualitatif"* (Bandung. PT: Remaja Rosdakarya,2000).

Salim dan Syahrum, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung, 2012, Citapustaka Media.

Mansur, Op. Cit, h. 84-88

Moeslichatoen, Op Cit, h. 38.
Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Hal. 116
Roestiyah, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta),h 20.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id