

PENINGKATAN KEPERAYAAN DIRI MELALUI METODE BERMAIN PERAN
PADA ANAK KELOMPOK B TK MUSLIMAT NU 003 AL FITROH
KOTA MOJOKERTO

ROFI' ANAH, PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU - PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Rofianah1969@Yahoo.Com

Abstrak

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

Tujuan penelitian adalah untuk mendiskripsikan pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan kepercayaan diri pada anak kelompok B TK Muslimat NU 003 kota Mojokerto. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas alat penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas anak, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi peningkatan kepercayaan diri Subyek dalam penelitian ini berjumlah 20 anak dengan jumlah laki-laki 12 anak dan perempuan 8 anak.

Tehnik analisa data yang digunakan adalah statistik diskriptif. Hasil analisa menunjukkan bahwa pada siklus satu diperoleh hasil observasi aktivitas guru sebesar 65%, hasil observasi aktivitas anak sebesar 73,86% dan hasil observasi peningkatan kepercayaan diri sebesar 71,5% sehingga hasil yang diperoleh belum sesuai harapan karena target yang ditentukan yaitu sebesar 76%. Oleh karena itu dilanjutkan dengan penelitian pada siklus kedua. Hasil dari analisis siklus kedua diperoleh observasi aktivitas guru sebesar 85%, observasi aktivitas anak sebesar 80,22% dan observasi peningkatan kepercayaan diri sebesar 83,75%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan kepercayaan diri dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran.

Kata Kunci : Peningkatan kepercayaan diri dan Metode Bermain Peran

Abstract

Self Confidence is a belief of a person in his ability to do something correctly and responsibly in making decisions so that he can improve his achievement. Increasing self confidence in the level of kindergarten is taught with an exciting way of learning repeatedly by example, and habituation. One way to increase self confidence is by implementing through role play method.

The objective of the research was to describe the implementation of role play method in improving self confidence of children of TK Al Fitroh Muslimat NU 003, Mojokerto. The research used a Classroom Action Research. The instrument of this research was children's activities observation sheet, teacher's activities observation sheet and "improving self confidence" observation sheet. The subjects of this research were 20 children 12 boys 8 girls.

Data analysis technique used by the researcher was descriptive statistics. The results of analysis showed that in cycle I, the observation result of teacher's activity was 65%, the observation result of the child's activity was 73.86% and the observation results of the improving self confidence was 71.5%. It means, the results had not met the researcher expectation since the target was 76 %. Therefore, this research continued to second cycle. In second cycle, the results of analysis obtained from the observations of teacher's activity was 85%, the observation result of the children's activity was 80.22% and the observation result of improving self confidence was 83.75%. From these results it can be concluded that improving self confidence can be implemented through the role play method .

Keywords : Improving Self Confidence and Role Play Method

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan anak yang sedang dalam taraf perkembangan, baik perkembangan fisik motorik, intelektual, sosial, emosional dan bahasa. Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda baik dalam kualitas maupun dalam tahapan perkembangannya. Perkembangan anak bersifat progresif dan berkesinambungan, setiap aspek perkembangan saling berkaitan satu dengan yang lain. (Syaodih, 2005:7)

Perilaku sosial merupakan aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru dan orang tua. Peristiwa - peristiwa dalam berhubungan dengan orang lain sangat bermakna bagi kehidupan seseorang yang dapat membantu pembentukan kepribadian (Syaodih, 2005 : 40)

Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Dikatakan dalam (Depdiknas, 2009 : 2) Pasal 3 UU Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Salah satu bentuk kepribadian yang akan ditingkatkan adalah rasa kepercayaan diri pada anak. Kepercayaan diri merupakan bagian dari karakter. Seseorang yang percaya diri, dia memiliki keyakinan, kesanggupan dan kemampuan dia percaya pada penilaiannya dan tidak khawatir untuk mengatasi situasi baru, dia waspada pada kenyataan bahwa orang lain itu menilai kemampuannya. Hal ini dapat membuat seseorang lebih terbuka, ramah, tegas, percaya, dapat dipercaya, tekun, dan dapat beradaptasi pada lingkungannya (Ratih, 2009:2)

Peningkatan rasa kepercayaan diri pada jenjang anak usia dini diberikan dengan pembelajaran yang menarik, menyenangkan atau melalui kegiatan bermain. Bermain adalah kebutuhan bagi anak, melalui bermain anak akan menemukan berbagai pengalaman, dan merangsang anak untuk berimajinasi, bahkan menumbuhkan sikap tanggung

jawab dan sikap jujur. Bermain juga dapat mengembangkan berbagai potensi anak. Moeslichatoen (2004: 32) mengatakan bahwa “Bermain merupakan kebutuhan yang pokok bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi pada aspek motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai”

Berdasarkan pengamatan pada anak kelompok B2 TK Muslimat NU 003 Al Fitroh Kota Mojokerto, ternyata pada waktu istirahat ditemukan banyak anak kurang rasa kepercayaan diri, ketika istirahat anak mendapatkan kebebasan untuk berekspresi dan bermain, namun anak yang kurang percaya diri tersebut tidak mau bermain, cenderung menyendiri atau hanya sebagai penonton saja.

Peran guru sebagai pendidik di sekolah sangat penting bagi anak-anak, karena keteladanan atau model dari guru sangat cepat terekam dalam memori anak. Keteladanan atau model yang ditiru anak dalam hal cara berbicara, perilaku, kedisiplinan, berpakaian.

Berdasarkan uraian di atas maka untuk mengatasi permasalahan tersebut diajukan penelitian yang berjudul “Peningkatan rasa percaya diri Melalui Metode Bermain Peran Makro Pada anak Kelompok B2 TK Muslimat NU 003 Al Fitroh Kota Mojokerto”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka rumusan masalahnya adalah :

Apakah Metode Bermain Peran dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak kelompok B2 TK Muslimat NU 003 Al Fitroh Kota Mojokerto?

Bagaimanakah Metode Bermain Peran dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak kelompok B2 TK Al Fitroh Kota Mojokerto ?

Tujuan Penelitian :

Untuk mengetahui apakah melalui Metode Bermain Peran dapat ditingkatkan rasa percaya diri pada anak kelompok B2 TK Muslimat NU 003 Al Fitroh Kota Mojokerto.

Untuk mendeskripsikan pelaksanaan Metode Bermain Peran dalam meningkatkan

rasa percaya pada anak kelompok B2 TK Muslimat NU 003 Al Fitroh Kota Mojokerto.

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakekat Anak Usia TK

1. Pengertian Anak Usia TK

Santoso (2005: 2.6) mengatakan bahwa anak usia TK adalah sosok individu sebagai makhluk sosial yang sedang mengalami proses perkembangan yang fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu.

Anak usia TK di bawah 8 tahun adalah masa terpenting dalam perjalanan hidupnya. Hal ini berarti bahwa kesalahan mendidik anak usia TK akan mempengaruhi perkembangan kepribadian anak tersebut sampai dewasa, karena pengalaman masa kecil akan membekas dan tersimpan sampai ia dewasa kelak. Setiap anak mempunyai kemampuan yang berbeda baik fisik, kognitif, maupun sosial emosionalnya. (Depdiknas, 2009:

Bermain dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan anak dalam memotivasi kemampuan serta mengoptimalkan berbagai aspek yang dimiliki anak. Marshar (2011: 10) mengatakan bahwa usia lima tahun merupakan usia emas bagi anak, karena pada masa ini merupakan masa peka dan kritis. Masa peka adalah masa dimana anak sudah siap untuk belajar dalam menerima berbagai stimulus yang diberikan oleh lingkungannya.

Montolalu (2005: 2.2) mengatakan bahwa bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan, membantu anak untuk mengenal lingkungannya, mengembangkan konsep konsep baru, meningkatkan sosial dan membentuk perilaku anak. Kegiatan bermain dapat mengembangkan kemampuan bahasa, kognitif, kemandirian, sosial emosional.

Menurut Vygotsky dalam Montolalu (2005 1.13) mengatakan bahwa bermain merupakan media yang sangat diperlukan untuk proses berfikir, karena dapat menunjang perkembangan intelektual. Nilai bermain bagi perkembangan sosial anak usia TK, adalah merupakan wujud dari upaya untuk menjelajahi dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungannya.

2. Prinsip pembelajaran Anak Usia TK

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang terdapat pada kehidupan masyarakat.

Adapun prinsip prinsip pembelajaran anak usia dini adalah sbagai berikut:

Santoso (2005: 1.9). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan disesuaikan dengan tahapan perkembangan dan pertumbuhan anak mulai masa bayi sampai dewasa.

Santoso, (2005: 1.11) Anak usia TK merupakan idividu yang unik baik fisik maupun psikis. Karakteristik yang ada pada anak usia TK berbeda beda. sesuai dengan hakekat anak usia TK, maka dalam pemberian stimulus dibutuhkan beberapa fasilitas sarana prasarana yang beraneka ragam yang disesuaikan dengan kebutuhan anak .

Bermain merupakan salah satu pendekatan yang paling penting dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak Kanak. Sesuai dengan karateristik anak usia TK yang bersifat aktif yang melakukan eksplorasi dalam kegiatan bermain maka proses pembelajaran di Taman Kanak Kanak ditekankan pada aktivitas anak dalam bentuk belajar bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Lingkungan pembelajaran harus diciptakan sedemikian menarik dan menyenangkan serta demokratis, sehingga anak merasa aman, nyaman dan menyenangkan, dalam lingkungan bermain baik di dalam maupun di luar ruangan.

Kegiatan pembelajaran dirancang dengan menggunakan pendekatan tematik. Tema sebagai wadah untuk mengenalkan berbagai konsep untuk mengenalkan dirinya dan lingkungan sekitarnya. (Depdiknas 2010: 20)

Setiap kegiatan menstimulasi perkembangan potensi anak, perlu memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar, antara lain lingkungan sekitar, atau bahan bahan media tiruan yang disiapkan guru. Dengan menggunakan media dan suber belajar agar anak dapat bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya. (Depdiknas, 2006:4)

Pembelajaran harus diarahkan dengan mengembangkan kecakapan hidup. Dalam mengembangkan kecakapan hidup guru menyediakan lingkungan belajar yang menunjang berkembangnya anak dalam kemandirian, kedisiplinan, mampu bersosialisasi, dan memiliki ketrampilan dasar untuk kehidupan kelak. (Depdiknas 2006: 4)

Pembelajaran disusun bertahap dari yang mudah ke yang kompleks dengan memperhatikan tahapan perkembangan pada anak. Pembelajaran dilakukan secara meningkat jika anak menguasai materi yang bawah. (Depdiknas 2007:7)

Proses kreativitas dan inovasi dapat dilakukan dengan kegiatan yang menarik dan membangkitkan rasa ingin tahu anak untuk berfikir kritis dan menemukan hal-hal yang baru. Kreativitas dapat dimunculkan jika kegiatan yang disajikan menantang dan menyenangkan, karena anak bebas melakukan eksplorasi. (Depdiknas, 2006: 4)

B. Percaya diri

Percaya diri adalah suatu kemampuan untuk menyesuaikan pekerjaan dan masalah, seseorang yang merasa dirinya berharga dan mempunyai kemampuan dalam menjalani kehidupan, mempertimbangkan berbagai pilihan dan membuat keputusan sendiri (Lie, 2003: 4)

Menurut Wills dalam Ghufron, (2010: 34) bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan akan dan dapat bahwa seseorang mampu menanggulangi suatu masalah dengan situasi terbaik dan dapat memberikan sesuatu yang menyenangkan bagi orang lain.

Kumara dalam Ghufron (2010:34) berpendapat bahwa, kepercayaan diri ciri adalah kepribadian yang mengandung arti keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri

Percaya diri adalah suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya mampu untuk mencapai tujuan dalam hidupnya (Thursan, 2002: 6)

Berdasarkan beberapa teori di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pengertian kepercayaan diri adalah : keyakinan atas kemampuan yang dimiliki seseorang untuk melakukan sesuatu dengan berani dan tanggung jawab dalam

mengambil keputusan sehingga dapat meningkatkan prestasinya.

Perasaan tidak percaya diri juga dialami sebagian anak selalu menghantui dirinya, merasa kurang aman, tidak nyaman semua itu karena dampak dari pola asuh yang otoriter, tidak demokratis, anak selalu disalahkan, anak selalu dikritik orang tua, sehingga anak merasa takut melakukan segala kegiatan. Rasa tidak percaya diri nampak pada perasaan anak yang ketakutan, anak sulit berbicara, gagap, menyendiri, pemalu, sedih dan pesimis (Juris, 2004: 84)

Menurut Ghufron. (2010: 35) bahwa individu yang mempunyai kepercayaan diri yang tinggi lebih tenang, dia terlihat lebih tenang, tidak memiliki rasa takut, dia tidak memiliki rasa takut dan mampu memperlihatkan rasa kepercayaan dirinya setiap saat. Beberapa macam aspek kepercayaan diri adalah sebagai berikut:

Keyakinan kemampuan diri adalah sikap positif seseorang dirinya. Ia mampu secara sungguh-sungguh apa yang akan dilakukannya.

Sikap optimis adalah sikap positif yang dimiliki seseorang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri dan kemampuannya.

Orang yang memandang permasalahan atau sesuatu sesuai dengan kebenaran yang semestinya. Bukan menurut kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri.

Bertanggung jawab adalah kesediaan orang untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya.

Rasional dan realistis adalah analisis terhadap suatu masalah, suatu hal, atau suatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan.

Terbentuknya kepercayaan diri seseorang diawali dari perkembangan konsep diri yang diperoleh dari pergaulan dalam suatu kelompok. Hasil interaksi yang terjadi akan menghasilkan konsep diri.

Konsep diri yang positif akan membentuk harga diri yang positif pula. Harga diri adalah penilaian yang dilakukan terhadap diri sendiri

Pengalaman dapat menjadi faktor munculnya rasa percaya diri. Sebaliknya pengalaman juga dapat menjadi faktor menurunnya rasa percaya diri seseorang.

Tingkat pendidikan seseorang berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan seseorang, pendidikan yang rendah menjadikan orang tersebut tergantung dan berada dibawah kekuasaan yang lain. Sebaliknya orang mempunyai tingkat pendidikan yang tinggi akan memiliki tingkat kepercayaan diri

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang sangat penting dalam kehidupan manusia, orang yang percaya diri yakin atas kemampuan mereka sendiri serta memiliki pengharapan yang realistis, bahkan ketika harapan mereka tidak terwujud, mereka tetap berpikiran positif dan dapat menerimanya. Aspek Kepercayaan Diri yang akan ditingkatkan dalam penelitian ini adalah:

Anak berani bertanya

Anak dapat menjawab pertanyaan

Anak berani bermain peran

Anak berani melakukan percakapan dengan teman sebaya.

Anak berani tampil di depan kelas

C. Hakekat Metode Bermain Peran

Metode mengajar adalah ilmu yang mempelajari cara untuk melakukan aktivitas yang terencana dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam berinteraksi dengan baik sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode saja, melainkan dengan metode yang bervariasi agar proses pembelajaran tidak membosankan, akan tetapi menarik perhatian anak didik (Bahri, 2006)

Moeslichatoen (2004) mengatakan bahwa dalam mengembangkan kemampuan kognisi anak dapat dipergunakan dengan metode yang dapat menggerakkan anak agar anak berfikir, memahami dan bernalar, mampu menarik kesimpulan, dengan cara memahami lingkungan sekitar, mengenal orang dan benda-benda yang ada, memahami tubuh dan perasaan diri sendiri, melatih anak menggunakan bahasa untuk berhubungan dengan orang lain.

Bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar

anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. (Dhieni 2005: 7.24) Bermain peran merupakan kegiatan yang dilakukan anak dalam memerankan tingkah laku, watak orang lain dengan situasi yang menyenangkan.

Sugianto, (1995:44) mengatakan bahwa bermain peran adalah termasuk jenis bermain aktif dalam memberikan atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang dipilih. Kegiatan bermain peran sangat disukai anak dan sering dilakukan oleh anak usia 2 – 7 tahun, dan bersifat produktif dan kreatif. Kegiatan bermain yang produktif anak akan memasukkan unsur-unsur baru dalam kehidupan sehari-hari.

Ulfah (2009:10) berpendapat bahwa dalam bermain peran anak dapat mengembangkan sosial emosional. Anak dapat mengekspresikan berbagai macam emosi tanpa takut, malu, ataupun ditolak oleh lingkungan juga dapat mengeluarkan emosinya yang terpendam karena tekanan sosial. Dalam bermain peran seorang anak dapat memerankan tokoh yang pemarah, baik hati, takut, penuh kasih sayang dan lain sebagainya.

Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan harapan jika kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan dengan metode yang tepat, dalam pelaksanaan peningkatan kepercayaan diri, dipilih metode bermain peran. Metode bermain peran adalah suatu cara yang dipergunakan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas atau di luar kelas guna mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda yang ada di sekitar anak dengan tujuan mengembangkan daya kreativitas dan daya imajinasi, meningkatkan kemampuan bahasa anak, serta membantu anak untuk berinteraksi dengan masyarakat atau bersosialisasi.

Dhieni (2005: 7.25) mengatakan bahwa kegiatan metode bermain peran pada anak TK terdapat beberapa jenis bermain peran. Peran disini meliputi kegiatan yang dilakukan masyarakat dalam kegiatan sehari-hari yaitu sebagai seorang pemberi jasa, seperti dokter, tukang pos, salon,

tukang sayur, guru, sopir, petani, nelayan, dsb.

Bermain peran yang dilakukan anak banyak sekali manfaat yang diperoleh, mereka belajar memecahkan masalah dengan demokratis sehingga mereka dilatih menjunjung tinggi nilai nilai demokrasi .konsep peran berakar pada hakekat manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. sebagai individu manusia mempunyai karakter yang unik yang tidak dimiliki oleh individu manapun di dunia, sebagai makhluk sosial manusia sangat membutuhkan orang lain. Peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain.

Pada kegiatan bermain peran di Taman Kanak Kanak, anak akan belajar berbicara sesuai dengan peran yang dimainkan, belajar dengan baik, dan melihat hubungan antara berbagai peran yang dimainkan bersama. (Dhieni, 2005: 7.2)

Melalui bermain peran anak dapat menyalurkan ekspresi, mendorong aktivitas, kreatif, memahami alur cerita atau peran karena ikut bermain, membantu menghilangkan rasa malu, rendah diri, kemurungan pada anak, dan menanamkan rasa percaya diri. (Dhieni, 2005: 7.27).

Metode bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial, dalam permainan tersebut anak bisa mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, ekspresi dan emosi anak mampu menghayati bentuk perasaan yang diperankan. Kegiatan pada metode bermain peran pada anak TK meliputi kegiatan yang dilakukan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai guru, dokter, pedagang, sopir, tukang pos, tukang potong dan lain – lain.

Bermain peran tentunya juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Bermain peran akan meneliti lingkungannya serta memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain peran juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Menampilkan bermacam macam peran anak berusaha memahami peran orang lain dan menghayati peran yang dipilih. Bermain peran dapat juga meningkatkan kemampuan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas

dan perkembangan fisik anak. (Moeslichatoen, 2004 :34)

Bermain peran terdiri dari bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro terjadi bila anak anak memainkan dirinya sebagai sesuatu misalnya anak berpera sebagai guru, dokter, pedagang,petani dan lain ain.Sedangkan bermain peran mikro adalah anak berperan sebagai alat atau barang (Sujarwo, 2008: 77)

Padmonodewo (1995: 144) menuliskan bahwa bermain peran merupakan kegiatan berpura- pura dengan melakukan : 1) imitasi, anak melakukan peran dengan meniru orang disekitarnya dengan memainkan tingkah laku dan pembicaraanya. 2) menirukan gerakan misalnya menirukan pembicaraan pedangang dengan pembeli, guru dengan murid, dokter dengan pasien dan lain – lain.

Pengorganisasian sarana bermain peran yang dilakukan guru adalah agar anak termotivasi untuk meningkatkan ide dan meningkatkan daya kreatifitas dan daya imajinasi anak.

Sebelum pelaksanaan kegiatan bermain peran guru memberikan beberapa informasi kepada anak anak tentang prosedur pelaksanaan dan persiapan,serta dengan bahasa sederhana yang mudah di mengerti anak.

Langkah - langkah sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan naskah, alat media dan kostum, 2) Guru menerangkan tehnik bermain peran dengan bahasa sederhana bila perlu dengan satu contoh peran,

3) Guru memberi kebebasan kepada anak untuk memilih peran yang disukai, 4) Apabila bermain peran baru dilaksanakan maka guru yang memilih anak yang dianggap mampu dalam menjalankan tugas, 5) Guru menyiapkan pendegar bagi anak yang tidak ikut dalam bermain peran, 6) Guru memberi informasi tentang peran yang harus mereka mainkan, 7) Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain dalam memulai, 8)guru menghentikan bermain peran pada detik detik terakhir, kemudian membuka diskusi.

Kegiatan bermain peran mulai dari persiapan, langkah langkah pelaksanaan sampai detik detik terakhir, guru mengamati dan memperhatikan. Yang perlu diperhatikan guru dalam mengajukan

pertanyaan dan komentar pada waktu diskusi diupayakan agar anak dapat mengekspresikan segala perasaan dan gagasan secara bebas dan jujur, dalam bermain peran anak mendapat bimbingan dari guru dalam mengembangkan kemampuan berekspresi sehingga anak dapat menghayati bentuk perasaan yang akan diperankan, dalam mengembangkan kemampuan bahasa atau percakapan serta pertunjukan ekspresi karakter peran atau tokoh yang dipererakan.

Kegiatan bermain peran bertujuan untuk mengembangkan perkembangan kognitif dan kemampuan bahasa, melatih motorik serta imajinasi dan kreativitas anak. Metode bermain peran terdapat penanaman nilai-nilai moral dan karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, sosial, toleransi, percaya diri dsb. Metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri pada anak kelompok B2 TK Muslimat NU 003 Al fitroh Kota Mojokerto

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *action research clasroom* atau Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap sebuah kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama (Arikunto, 2010: 3).

Tujuan dari pelaksanaan PTK adalah untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya (Arikunto, 2010:53). Model penelitian ada empat tahapan yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan. 3) Pengamatan dan 4) Refleksi.

Tahap 1: perencanaan

Dalam perencanaan terdiri dari kegiatan menentukan, dan membuat jadwal pembelajaran, (1) Menentukan target capaian perkembangan anak, (2) Menentukan tema dan membuat Rencana Kegiatan Mingguan, (3) Membuat Rencana Kegiatan Harian, (4) Membuat penilaian, (5) Membuat media pembelajaran

Tahap 2 : Pelaksanaan tindakan :

Peneliti dan guru sebagai teman sejawat berkolaborasi dalam menyusun tema dan sub

tema, kemudian peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RKH yang telah dibuat.

Tahap 3 : Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat dan peneliti dalam pelaksanaan tindakan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Mencatat semua peristiwa yang terjadi di kelas.

Tahap 4 :Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan analisis terhadap semua informasi, yang diperoleh saat kegiatan tindakan berlangsung. Dalam kegiatan ini peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

Silabus

Rencana Pembelajaran

Alat Penilaian yang terdiri dari :

Lembar observasi kegiatan pembelajaran seperti pada tabel

Lembar observasi anak didik terhadap kegiatan pembelajaran

Lembar Evaluasi

Lembar Hasil Belajar Anak Didik

Indikator Kepercayaan Diri yang Dinilai

No	ASPEK YANG DINILAI	HASIL				KET
		1	2	3	4	
1	Anak berani bertanya secara sederhana					
2	Anak dapat menjawab pertanyaan secara sederhana					
3	Anak berani bermain peran makro					
4	Anak berani melakukan percakapan dengan teman sebaya					
5	Anak berani tampil di depan umum (depan kelas)					

Keterangan :

- 1 = (Kurang) Apabila tindakan atau perilaku belum dilakukan anak.
- 2 = (Cukup) Apabila tindakan atau perilaku dilakukan dengan arahan guru
- 3 = (Baik) Apabila tindakan atau perilaku dilakukan tanpa arahan guru
- 4 = (Baik sekali) Apabila tindakan atau perilaku dilakukan secara konsisten

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data melalui lembar observasi sistimatis dan dokumen (foto), peneliti harus menyiapkan lembar observasi anak dan lembar observasi guru

Observasi

Metode observasi digunakan untuk melihat peningkatan karakter anak pada aspek kepercayaan diri melalui metode bermain peran. Sedangkan observasi dari teman sejawat dilakukan saat peneliti mengadakan interaksi dengan anak dalam proses belajar dalam kegiatan bermain peran.

Penilaian observasi peningkatan kepercayaan diri menggunakan *rating scale* (skala penilaian). Penilaian ini berupa observasi yang dilakukan guru pada saat kegiatan bermain peran. guru memberi penilaian dengan memberi tanda ceklist.skor 4 (baik sekali)apabila anak melakukan tindakan atau perilaku dilakukan secara konsisten, Skor 3 (baik) apabila anak melakukan tindakan atau perilaku tanpa arahan guru tetapi belum konsisten, skor 2 (cukup) apabila anak melakukan tindakan dengan arahan guru i, skor 1 (kurang) apabila anak tidak pernah melakukan .

Foto (Dokumentasi)

Kegiatan penelitian menggunakan kamera, dimana kegiatan proses pembelajaran direkam dengan bentuk foto kegiatan.

Analisis Data

Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif di mana menggambarkan keadaan perkembangan karakter pada aspek kepercayaan diri di TK Muslimat NU 003 AlFitroh dari keseluruhan proses analisis. Analisis kualitatif tentu harus dinyatakan

dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan, ukuran kualitas. Namun dalam penelitian ini peneliti juga menggunakan data kuantitatif yang dijadikan sebagai acuan dalam pengumpulan data.

Alat yang digunakan untuk observasi aktivitas guru dan anak berupa nilai skor, adapun keterangannya adalah sebagai berikut :

(76 – 100 %)	: Baik sekali	★★★★
(51 – 75 %)	: Baik	★★★
(26 – 50 %)	: Cukup	★★
(0 – 25 %)	: Kurang	★

(Sudijono, 2008:43)

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan patokan standar keberhasilan dan dikatakan berhasil apabila telah mencapai standar prosentase 76% dari anak yang hadir dan dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri melalui kegiatan bermain peran yang dilakukan guru. Selanjutnya data dianalisis lagi dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam bab ini dibahas tentang laporan penelitian yang dilakukan selama di lapangan dari awal hingga diperoleh data penelitian, maka peneliti menggunakan tahap-tahap antara lain

- a. Tahap Perencanaan Penelitian
- b. Tahap Pelaksanaan Penelitian
- c. Tahap Observasi Penelitian
- d. Tahap Refleksi Penelitian.

Dari hasil perhitungan data hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran siklus I diperoleh skor sebesar 65 % sehingga dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran sudah termasuk baik. Tetapi masih banyak memerlukan pembenahan dan perbaikan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain peran.

Dari hasil perhitungan data hasil pengamatan terhadap peningkatan rasa percaya diri anak diperoleh skor 71,5%, sehingga dapat dikatakan bahwa peningkatan rasa percaya diri anak kelompok B2 TK Muslimat NU 003 Al Fitroh Kota Mojokerto termasuk baik.

Berkaitan dengan pencapaian peningkatan pada aspek kepercayaan diri,

diketahui anak yang sesuai harapan sebanyak 7 anak dan yang belum mencapai harapan sebanyak 13 anak. Anak dianggap sesuai harapan jika pencapaian nilai yang diperoleh $\geq 76\%$.

Untuk mengetahui persentase pencapaian sesuai harapan dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\sum \text{anak yang tuntas belajar}}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

$$\text{Sehingga } P = \frac{7 \times 100\%}{20} = 35\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan ini, dapat dikatakan bahwa siklus I pada kelompok B TK Muslimat NU 003 Al Fitroh Kota Mojokerto belum terpenuhi, sebab $35\% < 76\%$. Oleh karena itu perlu diadakan tindakan lebih lanjut yaitu pelaksanaan siklus kedua.

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap proses pembelajaran pada siklus I, yang dilakukan peneliti dan pengamat bahwa skor untuk aktivitas guru sebanyak 65% dan aktivitas anak sebanyak 73,86% dan peningkatan rasa percaya diri sebanyak 71,5% sehingga peningkatan rasa percaya diri melalui bermain peran belum memenuhi target keberhasilan yaitu dengan skor nilai 76% dan masih memerlukan beberapa perbaikan.

Dari hasil refleksi tersebut, maka pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran masih memerlukan kreativitas, motivasi serta inovasi inovasi dengan memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan percakapan dengan teman sebaya pada waktu bermain bebas ataupun berbagi pengalaman, dalam rangka meningkatkan aspek kepercayaan diri dalam bermain peran, peneliti dan pengamat mengadakan pengkajian untuk menentukan tindak lanjut dalam rangka pencapaian hasil yang maksimal, yaitu mengadakan penelitian siklus II.

Hasil pengamatan (Observasi)

Dalam tahap ini peneliti menyajikan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap anak setelah mengikuti pembelajaran pada siklus I yang dilakukan selama 3 pertemuan melalui metode bermain peran. Hasil pengumpulan data dapat diperoleh dari

lembar observasi guru, lembar observasi anak, dan lembar observasi penanaman karakter.

Dari hasil perhitungan data hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran didapat skor 85 % sehingga dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran sudah termasuk baik sekali.

Dari hasil perhitungan data hasil pengamatan terhadap aktivitas anak diperoleh skor sebanyak 80.22 %, sehingga dapat dikatakan bahwa aktivitas anak kelompok B TK Muslimat NU 003 Al Fitroh Kota Mojokerto termasuk sangat baik dan ada peningkatan dari siklus I.

Dari hasil perhitungan data hasil pengamatan terhadap peningkatan pada aspek percaya diri pada anak diperoleh skor sebanyak 83.75 %, sehingga dapat dikatakan bahwa peningkatan aspek percaya diri pada anak kelompok B TK Muslimat NU 003 Al Fitroh Kota Mojokerto termasuk sangat baik dan ada peningkatan dari siklus I.

Berkaitan dengan pencapaian peningkatan pada aspek kepercayaan diri, diketahui anak yang sesuai harapan sebanyak 17 anak dan yang belum mencapai harapan sebanyak 3 anak. Anak dianggap sesuai harapan jika pencapaian nilai yang diperoleh $\geq 76\%$.

Untuk mengetahui persentase pencapaian sesuai harapan dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{\sum \text{anak yang sesuai harapan}}{\sum \text{anak}} \times 100\%$$

$$\text{Sehingga } P = \frac{17 \times 100\%}{20} = 80.5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat dikatakan bahwa peningkatan pada aspek kepercayaan diri yang sesuai harapan pada siklus II anak kelompok B TK Muslimat NU 003 Al Fitroh Kota Mojokerto terpenuhi, sebab $80.5\% < 76\%$. Oleh karenanya, tidak perlu diadakan tindakan lebih lanjut yaitu pelaksanaan siklus ketiga.

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap proses pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan memenuhi target yang ditentukan. pada kegiatan belajar mengajar guru dalam memberikan apersepsi suara guru sudah keras, penataan ruang atau *setting* kelas lebih

menarik, dalam mendemonstrasikan peran tokoh dan karakter sudah maksimal sehingga anak mengerti peran dari tokoh - tokoh masing masing yang diperankan.

Sedangkan pada peningkatan rasa kepercayaan diri anak diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman, diberi kesempatan sering maju ke depan kelas pada saat proses pembelajaran, sehingga anak termotivasi untuk meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri, penerapan metode bermain peran sudah berhasil dan mencapai taraf sesuai harapan karena dapat meningkatkan peningkatan kepercayaan diri melalui metode bermain peran yaitu pada aspek 1) anak berani bertanya, 2) anak dapat menjawab pertanyaan, 3) anak berani bermain peran, 4) anak berani melakukan percakapan dengan teman sebaya, 5) anak berani tampil di depan kelas.

Pengelolaan proses pembelajaran oleh peneliti, terjadi peningkatan. Terbukti pada siklus I persentase keberhasilan kinerja guru adalah 65% meningkat menjadi 85% pada siklus II. Peningkatan ini merupakan salah satu bukti bahwa ada usaha perbaikan mengelola proses pembelajaran.

Peningkatan aktivitas guru pada siklus 1 mencapai 65% sedangkan pada siklus 11 mengalami peningkatan sebesar 85% dalam proses pembelajaran juga diikuti peningkatan aktivitas anak. Pada siklus I persentase aktivitas anak mencapai 73.86% dan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 80.22 %. Sedangkan pada aspek penanaman karakter juga terjadi peningkatan pada siklus II. Terbukti prosentase pada siklus I adalah 71.5 %, maka pada siklus II mencapai 83.75 %. Sudah dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus II berhasil karena penanaman karakter pada aspek kepercayaan diri sudah terpenuhi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data pada siklus 1 dan siklus 11, maka dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan pada aspek kepercayaan diri memperoleh hasil yang belum sesuai harapan pada siklus 1 sebagai berikut:

Kemampuan guru dalam aktivitas mengajar

Pada waktu kegiatan belajar mengajar seorang guru hendaknya mempunyai suara yang keras dan tegas dalam memberikan apersepsi, sehingga anak paham dan mengerti tentang kegiatan yang dilakukan, agar membangkitkan respon anak untuk dapat berinteraksi dengan guru.

Pengelolaan kelas di *setting* menarik dan menyenangkan agar anak tertarik belajar dan mau mengikuti bermain peran. Pemberian contoh atau demonstrasi sangat diperlukan sekali dalam mengawali kegiatan bermain peran agar anak termotivasi dan memahami tokoh dan karakter masing masing.

semakin sering anak mendapatkan kesempatan untuk bermain peran, maka rasa percaya diri anak akan lebih meningkat, kendalanya tidak semua anak berani bermain peran, untuk itu guru harus pandai memahami karakteristik dan minat anak agar anak berani dan mau mencoba untuk memerankan tokoh- tokoh dalam bermain peran, dalam menyiapkan kostum dan media di sesuaikan dengan tema yang dipilih.

Peningkatan aspek kepercayaan diri anak

Peningkatan aspek kepercayaan diri pada anak dengan cara anak diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman, yaitu anak diberi kesempatan untuk sering maju ke depan kelas pada saat proses pembelajaran, sehingga anak termotivasi untuk meningkatkan keberanian dan kepercayaan diri.

Penerapan metode bermain peran diharapkan berhasil dan mencapai taraf sesuai dengan harapan dan dapat meningkatkan aspek kepercayaan diri melalui metode bermain peran yaitu pada indikator 1) anak berani bertanya 2) anak dapat menjawab pertanyaan, 3) anak berani bermain peran, 4) anak berani melakukan percakapan dengan teman sebaya, 5) anak berani tampil di depan kelas.

Peningkatan aktivitas guru pada siklus 1 mencapai 65% sedangkan pada siklus 11 mengalami peningkatan sebesar 85% dalam proses pembelajaran juga diikuti peningkatan aktivitas anak. Pada siklus I prosentase aktivitas anak mencapai 73.86% dan pada siklus II terjadi peningkatan

menjadi 80.22 %. Sedangkan pada aspek penanaman karakter anak juga terjadi peningkatan pada siklus II.

Terbukti prosentase pada siklus I adalah 71.5 %, maka pada siklus II mencapai 83.75 %. Sudah dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran pada siklus II berhasil karena peningkatan pada aspek kepercayaan diri sudah sesuai harapan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan.

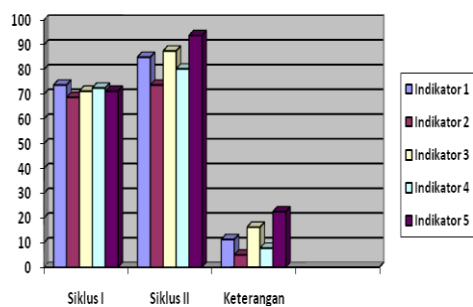
Hasil peningkatan

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan diatas dapat terlihat adanya peningkatan siklus 1 dan siklus II yaitu sebagai berikut:

Tabel : 4.12 Rekapitulasi Hasil Perolehan Penanaman Karakter Pada kelompok B TK Muslimat NU 003 Al Fitroh kota Mojokerto

No	Indikator	Siklus 1	Siklus 2	Keterangan
1	Anak berani bertanya	73,75%	85%	Selisih 11,25%
2	Anak dapat menjawab pertanyaan	68,75%	73,75%	Selisih 5%
3	Anak berani bermain peran	71,25%	87,5%	Selisih 16,25%
4	Anak berani melakukan percakapan denan teman sebaya	72,5%	80,25%	Selisih 7,75%
5	Anak berani tampil di depan kelas	71,25%	93,75%	Selisih 22,5%

Grafik 4.1 Rekapitulasi Hasil Perolehan Penanaman Karakter



Grafik diatas menunjukkan bahwa Peningkatan pada aspek kepercayaan diri pada anak kelompok B2 TK Muslimat NU 003 Al Fitroh Kota Mojokerto sebelum dilakukan tindakan relatif rendah, hanya mencapai 35 % dari jumlah anak sebanyak 20 anak, hanya 7 anak yang dapat mencapai

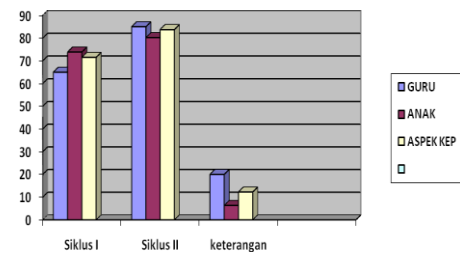
target sesuai harapan dalam kegiatan bermain peran.

Dan mulai nampak peningkatan ketika dilakukan tindakan pada kegiatan pembelajaran bermain peran. Dari siklus 1 ke siklus 2, dengan jumlah 20 anak yang mencapai sesuai harapan sebanyak 17 anak dapat dikatakan baik dan sudah memenuhi target pencapaian yaitu sebanyak 80,5%

Tabel : 4.13 Rekapitulasi Aktivitas Guru dan Anak pada Aspek Kepercayaan Diri

No	Lembar observasi	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Guru	65 %	85%	Selisih 20%
2	Anak	73,86%	80,22%	Selisih 6,36%
3	Aspek kepercayaan diri	71,5%	83,75%	Selisih 12,25%

Grafik 4.2 Rekapitulasi Aktivitas Guru, Anak Dan Kepercayaan Diri



Berdasarkan grafik di atas maka pada siklus 1 data pengamatan pada aktivitas guru, skor yang diperoleh sebanyak 65%, sedangkan dari data pengamatan aktivitas anak sebanyak 73,86% dan penanaman karakter sesuai harapan pada aspek kepercayaan diri sebanyak 71,5%.

Dari hasil observasi awal pada siklus I ketiga aspek belum ada yang mencapai sesuai harapan, dari hasil yang diperoleh belum berhasil karena belum mencapai target yang ditentukan yaitu 76 %. Setelah diadakan perbaikan dan tindakan tampak ada peningkatan siklus ke II.

Perolehan skor pada aktivitas guru sebesar 85%, perolehan skor pada aktivitas anak sebesar 80,22% dan perolehan penanaman karakter pada aspek kepercayaan diri sebesar 83,75% .

Dari hasil penelitian ini, metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan aspek kepercayaan diri pada anak kelompok B TK Muslimat NU 003 Al Fitroh Kota Mojokerto.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil analisis dalam BAB 1V, rata - rata hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus 1 mencapai skor sebesar 65%, sedangkan data observasi aktivitas anak pada siklus 1 sebesar 73,86%, pada observasi penanaman karakter anak sebesar 71,5% dan taraf ketuntasan sebesar 35% .

Sedangkan pada siklus 11, hasil observasi aktivitas guru sebesar 85%, sedangkan observasi pada aktivitas anak sebesar 80,22%, dan observasi pada penanaman karakter sebesar 83,75% dan taraf ketuntasan sebesar 80,5%. Dari hasil penelitian tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan metode bermain peran dapat meningkatkan penanaman karakter khususnya pada aspek kepercayaan diri pada anak kelompok B TK Musalimat NU 003 Al Fitroh Kota Mojokerto.

B . Saran

Berdasarkan penelitian yang diperoleh, maka dikemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat berguna bagi semua pihak, yaitu dalam proses belajar mengajar guru harus mempersiapkan alat peraga atau media, karena sumber belajar dan media pembelajaran sangat diperlukan sebagai motivasi anak , agar anak antusias dalam mengikuti pembelajaran sampai selesai dan mencapai ketuntasan. Selain itu *setting* kelas yang kondusif mohon diperhatikan guru, agar dalam proses pembelajaran dapat merangsang anak untuk berinteraksi dengan guru atau teman. Dalam peningkatan aspek kepercayaan diri perlu adanya motivasi dan keteladanan dari seorang guru secara terus menerus dan berkelanjutan.

Metode atau tehnik pembelajaran juga diperhatikan, karena dengan metode yang tepat akan mendapatkan hasil yang optimal. Penanaman karakter pada aspek kepercayaan diri dapat dibuktikan melalui pembelajaran pada tema pekerjaan dengan memakai metode bermain peran.

Namun disarankan untuk meningkatkan dan menanamkan karakter khususnya rasa percaya diri sebaiknya memilih indikator yang tepat dan dapat diteliti dengan metode yang lain, karena dalam penanaman karakter

pada aspek kepercayaan diri membutuhkan waktu yang lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Sudjiono.2006 *Pengantar Statistik Pendidikan* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Anita, lee 2003. *Cara Menumbuhkan Percaya Diri Anak*. Jakarta: Pt Alex, Media Komputindo
- Depdiknas .2009. *Pembinaan Keribadian Anak TK Berbasis Multikultural*. Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah. Direktorat Pembinaan Taman Kanak Kanak Dan Sekolah Dasar
- Depdiknas .2006.*Pedoman Teknis Penyelenggaraan Pos AUD*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Montolalu. 2005. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Mayke,T sugianto.1995. *Bermain Dan Permainan*. Jakarta : Depdikbud. Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- Meutia, Ulfah. 2009.*Pengembangan Emosi dan Sosial di Taman Kanak Kanak*
- Nurbiana, Dhieni. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya. Jakarta :Departem Pendidikan Nasional Universitas Terbuka.
- Riana, Mashar. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi pengembangannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sofan, Amri. 2011. *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Pusta Karya.
- Soegeng , Santoso. 2005.*Dasar- Dasar Pendidikan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Terbuka.
- Suharsimi, Arikunto.2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Soemiarti, Padmonodewo. 1995. *Pendidikan Pra Sekolah*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

- Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi
Proyek Pendidikan Tenaga Guru.
- M. Nur Gufron dan Rini Risnawati. 2010.
Teori Teori Psikologis :
Yogyakarta.Arus Media.
- Ratih Iskarima.2009. *Super Confiden Child,
Tips Agar Anak Pemberani Dan
Percaya Diri* : Yogyakarta .
- Thursan, Hakim 2002 *Mengenal Rasa Tidak
Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Sarana.
- Hartati Sofia 2005 *Perkembangan Belajar
Pada Anak Usia Dini*. Jakarta:
Depdiknas , Dirjen Pendidikan
Tinggi Dirjen Pendidikan Tenaga
Pendidikan.
- Syaodih, Irawan 2005. *Bimbingan Di TK*.
Jakarta : Depdiknas, Drjen
Pendidikan Tinggi, Dirjen Pembina
Pendidikan Tedirjen naga Pendidik
Dan Perguruan Tinggi.
- Padmono dhewo, Sumiarti .1995.
Pendidikan Pra Sekolah. Depdikbud,
Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek
Pendidikan Tenaga Guru.pedoman t
- Sujarwo.2008. *Pedoman Teknis
Penyelenggara Pos Paud*. Dirjen
Pendidikan Anak Usia Dini. Dirjen
Pendidikan Non Formal Dan Informal
Departemen Pendidikan Nasional.