

**MENGEMBANGKAN KARAKTER PERCAYA DIRI DAN  
KERJASAMA ANAK MELALUI BERMAIN PERAN  
DI RA YASPEND ELHIDAYAH SUNGGAL**

**TESIS**

**Oleh**

**SITI NAFISAH  
NPM. 131804047**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2016**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/8/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)30/8/23

MENGEMBANGKAN PERCAYA DIRI DAN KERJASAMA ANAK  
MELALUI BERMAIN PERAN DI RA YASPEND ELHIDAYAH SUNGGAL

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi  
dalam Program Studi Magister Psikologi pada Program Pascasarjana  
Universitas Medan Area



OLEH  
SITI NAFISAH  
131804047

PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
M E D A N  
2016

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/8/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)30/8/23

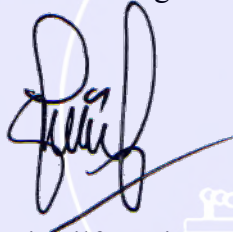
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PSIKOLOGI

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Mengembangkan Percaya Diri Dan Kerjasama Anak Melalui Bermain  
Peran Di RA Yaspend El Hidayah Sunggal  
Nama : Siti Nafisah  
Nim : 131804047

Menyetujui

Pembimbing I



Prof. Dr. Sri Milfayetti, MS, Kons

Pembimbing II



Azhar Azis, S.Psi, MA

Ketua Program Studi  
Magister Psikologi



Prof. Dr. Sri Milfayetti, MS, Kons

Direktur



Prof. Dr. Ir. Retna Astuti K, MS



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Medan,

2016



SITI NAFISAH





HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Siti Nafisah

NPM : 131804047

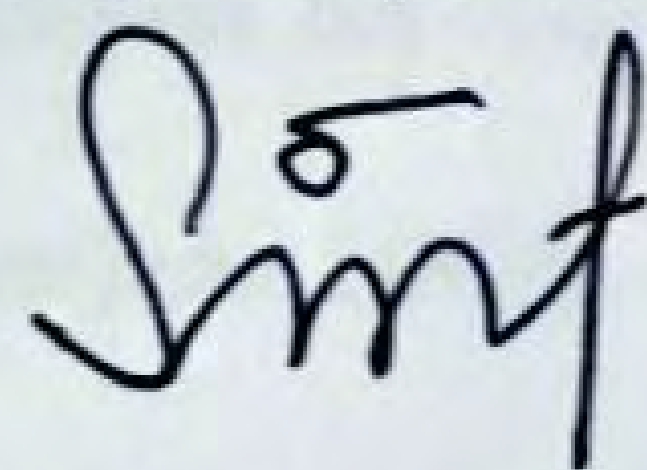
Program Studi : Magister Psikologi

Fakultas : Pascasarjana

Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non exclusive Royalty Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Mengembangkan Percaya Diri Dan Kerjasama Anak Melalui Bermain Peran Di RA Yaspeng El Hidayah Sunggal. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.**

Dibuat di : Medan  
Pada tanggal : 2016  
Yang menyatakan



Siti Nafisah  
NPM. 131804047

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena dengan taufiq dan hidayahnya peneliti dapat menyelesaikan tesis dengan judul **Mengembangkan Karakter Percaya Diri dan Kerjasama Anak Melalui Bermain Peran di RA Yaspand El Hidayah Sunggal**, guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar magister dalam ilmu psikologi pendidikan pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area (UMA) Medan.

Untuk sampai pada tahapan ini banyak suka dan duka yang peneliti rasakan, dan telah banyak pula bantuan dan dorongan dari berbagai pihak yang menyebabkan peneliti merasa sangat berhutang budi kepada mereka. Karena itu seraya mengucapkan syukur ke hadirat Allah, dengan segala kerendahan dan ketulusan hati peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang tinggi terutama kepada:

- Ibu Prof. Dr. Sri Milfayetty, Ms. selaku pembimbing I, dan Bapak Azhar Aziz, S.Psi, MA selaku pembimbing II, yang dengan penuh perhatian, tanggung jawab tinggi membimbing peneliti dengan memberikan berbagai saran, arahan dan motivasi pada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini
- Ibu Prof. Dr. Ir. Retno Astuti K, MS, selaku Direktur Program Pascasarjana UMA, beserta seluruh staf yang telah memberikan fasilitas sehingga peneliti dapat menyelesaikan S2 pada program pascasarjana UMA, dan seluruh dosen yang telah banyak membekali berbagai pengetahuan selama peneliti menuntut ilmu di lembaga ini



- Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Magister Psikologi Pascasarjana UMA Angkatan 2013, yang turut berpartisipasi memberikan semangat dan dorongan hingga terselesaikan tesis ini.
- Keluarga besar Yaspand El Hidayah Sunggal, khususnya guru-guru RA El Hidayah, yang telah sangat membantu dengan memberikan dorongan, masukan, dan kerjasama dalam proses penelitian ini.
- Ayahanda Ramli (alm) dan Ibunda Atiyah (almh), sosok yang diberi oleh Allah SWT untuk melahirkan peneliti, dan lebih khusus kepada Abuya H. Tadjuddin (alm) dan Ummi Siti Khadjah (almh) yang telah menunjukkan kepada peneliti akan pentingnya ilmu pengetahuan dalam kehidupan ini, juga telah mengasuh dan mendidik peneliti dengan penuh kasih sayang dan pengorbanan. Semoga amal ibadah mereka diterima di sisi Allah SWT.
- Suami tercinta Khairul Anwar, MA yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan semangat dan motivasi untuk penyelesaian tesis ini.
- Ananda tercinta, Nurul Fatia Al Mawaddah, Nurul Adzkiya Masyrifah, dan Ibnu Fatahillah Anwar, yang tetap memberikan senyuman hangatnya meski waktu luang dan bermain mereka tersita oleh proses penyelesaian tesis ini.

Semoga amal baik dari berbagai pihak mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT. Tiada sesuatu apapun yang sempurna di dunia ini kecuali kesempurnaan yang dimiliki Allah SWT.

Medan            2016

Siti Nafisah



## A B S T R A K

### MENGEMBANGKAN PERCAYA DIRI DAN KERJASAMA ANAK MELALUI BERMAIN PERAN DI RA YASPEND EL HIDAYAH SUNGGAL

Nama : Siti Nafisah  
NIM : 131804047  
Program : Magister Psikologi  
Pembimbing I : Prof.Dr.Sri Milfayetty,MS,Kons  
Pembimbing II : Azhar Azis,Spsi,MA

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan percaya diri dan kerjasama melalui bermain peran pada anak di RA Yaspnd El Hidayah Sunggal Deli Serdang Tahun Ajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan model Kemmis & Mc Taggart. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus. siklus I dilaksanakan dalam dua kali tindakan. Karena belum memenuhi target penelitian yaitu 75%, maka penelitian dilanjutkan kepada siklus II dengan satu kali tindakan. Subjek penelitian yaitu anak kelompok B-2 di RA Yaspnd El Hidayah berjumlah 28 anak yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Objek penelitian ini yaitu percaya diri dan kerjasama. Instrumen penelitian percaya diri meliputi berani tampil, mampu mengerjakan tugas sendiri, berani menjawab pertanyaan dan bangga terhadap hasil karyanya, dan kerjasama meliputi tanggung jawab, saling berkontribusi dan pengerahan kemampuan secara maksimal. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis dapat diterima, yaitu bahwa bermain peran dapat mengembangkan percaya diri dan kerjasama anak. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil observasi sebelum tindakan diperoleh persentase anak yang berkembang sesuai Harapan (BSH) untuk percaya diri sebesar 0% dan pada pelaksanaan siklus II meningkat menjadi 82,1%. Begitu juga dengan kerjasama, dari hasil observasi sebelum tindakan diperoleh persentase anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 0% dan pada pelaksanaan siklus II meningkat menjadi 75%.

Kata kunci: *percaya diri, kerjasama, bermain peran*

## ABSTRACT

### *DEVELOPING CONFIDENCE AND COOPERATION OF CHILDREN THROUGH TO PLAY ROLE IN RA YASPEND ELHIDAYAH SUNGGAL*

*Name : Siti Nafisah*

*NIM : 131804047*

*Program : Master of Psychology*

*Supervisor I : Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS, Kons*

*Supervisor II : Azhar Azis, SPSI, MA*

*This research aims to develop confidence and cooperation through role play for children in RA Yaspeng El Hidayah Sunggal Deli Serdang Academic Year 2015/2016. This type of research is the Classroom Action Research (PTK) using the model Kemmis & Mc Taggart. The study was conducted in two cycles. The first cycle performed in two acts. Because the research is not yet meet the target of 75%, the study continued to the second cycle with one action. Subject of research that children in group B-2 in RA Yaspeng El Hidayah totaling 28 children consisted of 14 boys and 14 girls. The object of this research are confidence and cooperation. The research instruments include dared confident, able to do the work themselves, the courage to answer the question and proud of their work, and the cooperation includes the responsibility, contribute to each other and deployment capabilities to the fullest. Methods of data collection is done through observation. Technique of the data analyzing using descriptive, qualitative and quantitative. These results indicate that the hypothesis can be accepted, namely, that role play can develop children's confidence and cooperation. This is evident from the observation before action is obtained the percentage of children who develop according to expectations (BSH) to confidently at 0% and the implementation of the second cycle increased to 82.1%. So also with the cooperation, the observation before action is obtained the percentage of children who develop according to expectations (BSH) at 0% and the implementation of the second cycle increased to 75%.*

*Keywords: self-confidence, teamwork, role play*

## DAFTAR ISI

Halaman

### **BAB I : PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi masalah .....	8
1.3. Rumusan Masalah .....	8
1.4. Tujuan Penelitian .....	9
1.5. Manfaat Penelitian .....	9
a. Manfat Teoritis .....	9
b. Manfaat Praktis .....	10

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

2.1. Pengertian Karakter .....	11
2.2. Pengembangan Karakter .....	12
2.3. Aspek Karakter .....	14
2.4. Karakter Percaya Diri.....	16
a. Pengertian Karakter Percaya Diri.....	16
b. Karakteristik Karakter Percaya Diri.....	18
c. Indikator Karakter Percaya Diri .....	20
d. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Karakter Percaya Diri	21
e. Perkembangan Karakter Percaya Diri Anak Usia 4-6 Tahun	23
2.5. Karakter Kerja Sama	
a. Pengertian Karakter Kerjasama .....	25
b. Aspek Karakter Kerjasama.....	28
c. Tujuan Karakter Kerjasama.....	29
d. Manfaat Karakter Kerjasama .....	31
e. Perkembangan Karakter Kerjasama Anak Usia 4-6 Tahun	32
2.6. Mengembangkan Karakter Percaya Diri dan Kerjasama Anak Dengan Bermain Peran .....	45
a. Pengertian Bermain .....	48
b. Konsep Permainan Peran.....	60
c. Pelaksanaan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Karakter Percaya Diri .....	68
d. Pelaksanaan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama .....	71
2.7. Kerangka Berpikir .....	73
2.8. Hipotesis .....	74



### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian .....	75
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian .....	77
3.3. Subjek Penelitian .....	77
3.4. Desain Penelitian .....	77
3.5. Rencana Tindakan.....	80
3.6. Metode Pengumpulan Data.....	92
3.7. Instrumen Penelitian .....	93
3.8. Teknik Analisa Data .....	98
3.9. Indikator Keberhasilan.....	100

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian .....	101
4.1.1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	101
4.1.2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	102
4.1.2.1. Hasil Pra Tindakan.....	112
4.1.2.2. Hasil Siklus I.....	112
4.1.2.3. Hasil Siklus II.....	136
4.1.2.4. Hasil Pengujian Hipotesis.....	144
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian .....	152

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

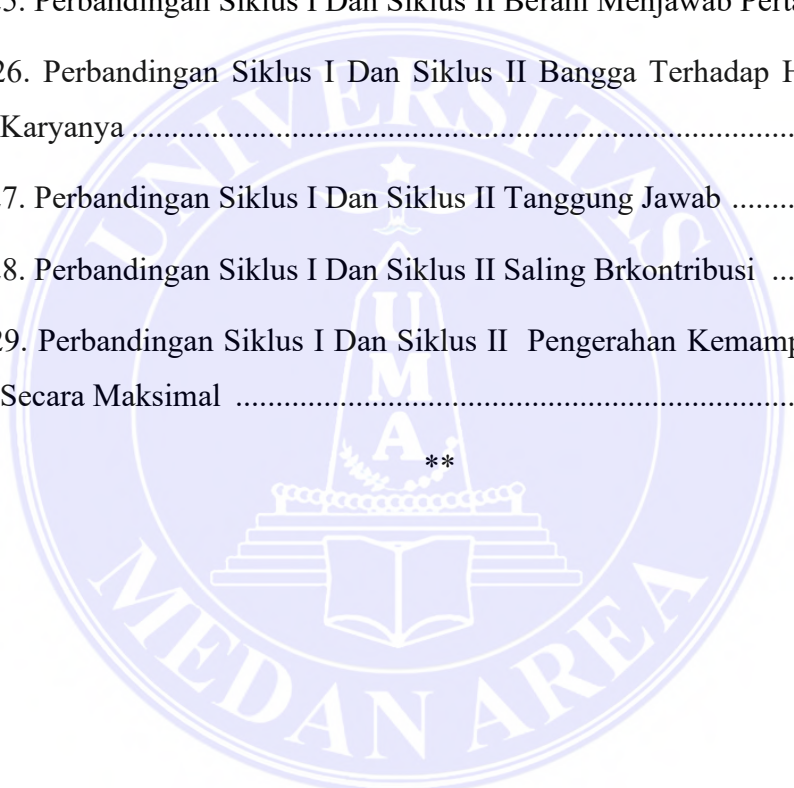
5.1. Kesimpulan .....	154
5.2. Saran .....	154

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	158
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi –kisi Lembar Observasi Pengembangan Kemampuan Percaya diri Anak Melalui Bermain Peran .....	94
Tabel 2. Rubrik Observasi Kemampuan Percaya Diri Anak .....	95
Tabel 3. Kisi–kisi Lembar Observasi Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Bermain Peran .....	96
Tabel. 4. Rubrik Observasi Kemampuan Kerjasama Anak .....	97
Tabel 5. Perhitungan Persentase Skala Keberhasilan .....	100
Tabel 6. Daftar Nama Guru RA Yaspemd El Hidayah .....	102
Tabel 7. Hasil Observasi Percaya Diri Anak Sebelum Tindakan .....	105
Tabel 8. Rekapitulasi Data Percaya Diri Anak Sebelum Tindakan .....	106
Tabel 9. Hasil Observasi Kerjasama Anak Sebelum Tindakan .....	109
Tabel 10. Rekapitulasi Data Kerjasama Anak Sebelum Tindakan .....	110
Tabel 11. Hasil Observasi Percaya Diri Anak Pada Siklus I Tindakan 1 ... ..	121
Tabel 12. Rekapitulasi Data Percaya Diri Anak Pada Siklus I Tindakan 1 ....	122
Tabel 13. Hasil Observasi Kerjasama Anak Pada Siklus I Tindakan 1 .....	123
Tabel 14. Rekapitulasi Data Kerjasama Anak Pada Siklus I Tindakan 1 .....	124
Tabel 15. Hasil Observasi Percaya Diri Anak Pada Siklus I Tindakan 2 .....	131
Tabel 16. Rekapitulasi Data Percaya Diri Anak Pada Siklus I Tindakan 2 ....	132
Tabel 17. Hasil Observasi Kerjasama Anak Pada Siklus I Tindakan 2 .....	133
Tabel 18. Rekapitulasi Data Kerjasama Anak Pada Siklus I Tindakan 2 .....	134
Tabel 19. Hasil Observasi Percaya Diri Anak Pada Siklus II Tindakan 1 .....	139
Tabel 20. Rekapitulasi Data Percaya Diri Anak Pada Siklus II Tindakan 1 ..	140

Tabel 21. Hasil Observasi Kerjasama Anak Pada Siklus II Tindakan 1 .....	141
Tabel 22. Rekapitulasi Data Kerjasama Anak pada Siklus II Tindakan 1.....	142
Tabel 23. Perbandingan Siklus I Dan Siklus II Berani Tampil Di Depan Kelas.....	144
Tabel 24. Perbandingan Siklus I Dan Siklus II Mampu Mengerjakan Tugas Sendiri .....	145
Tabel 25. Perbandingan Siklus I Dan Siklus II Berani Menjawab Pertanyaan	147
Tabel 26. Perbandingan Siklus I Dan Siklus II Bangga Terhadap Hasil Karyanya .....	148
Tabel 27. Perbandingan Siklus I Dan Siklus II Tanggung Jawab .....	150
Tabel 28. Perbandingan Siklus I Dan Siklus II Saling Brkontribusi .....	151
Tabel 29. Perbandingan Siklus I Dan Siklus II Pengerahan Kemampuan Secara Maksimal .....	152



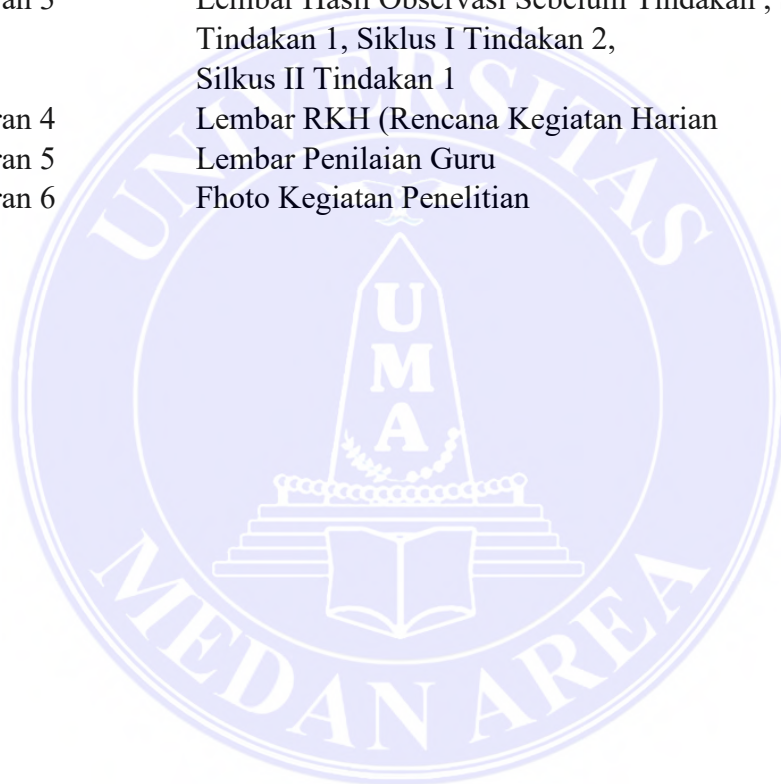


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Paradigma Penelitian .....	74
Gambar 2. Desain Penelitian .....	78
Gambar 3. Grafik Persentase Percaya Diri Anak PraTindakan .....	106
Gambar 4. Grafik Persentase Kerjasama Anak Pra Tindakan .....	110
Gambar 5. Grafik Persentase Percaya Diri Siklus I Tindakan 1 .....	122
Gambar 6. Grafik Persentase Kerjasama Anak Pada Tindakan 1 Siklus I .....	124
Gambar 7. Grafik Persentase Percaya Diri Anak Pada Siklus I Tindakan 2....	132
Gambar 8. Grafik Persentase Kerjasama Anak Pada Siklus I Tindakan 2 .....	134
Gambar 9. Grafik Persentase Percaya diri Anak Pada Siklus II Tindakan 1 ...	140
Gambar 10. Grafik Persentase Kerjasama Anak Pada Siklus II Tindakan 1 ...	142
Gambar 11. Grafik Persentase Peningkatan Percaya Diri Anak Sebelum Tindakan, Siklus I Tindakan 1,2 dan Siklus II Tindakan 1 .....	144
Gambar 12. Grafik Persentase Peningkatan Kerjasama Anak Sebelum Tindakan, Siklus I Tindakan 1,2, dan Siklus II Tindakan 1 .....	149

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Observasi
Lampiran 2	Lembar Hasil Observasi Sebelum Tindakan, Siklus I Tindakan 1, Siklus I Tindakan 2, Siklus II Tindakan 1
Lampiran 3	Lembar Hasil Observasi Sebelum Tindakan , Siklus I Tindakan 1, Siklus I Tindakan 2, Siklus II Tindakan 1
Lampiran 4	Lembar RKH (Rencana Kegiatan Harian)
Lampiran 5	Lembar Penilaian Guru
Lampiran 6	Photo Kegiatan Penelitian



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. 1. Latar Belakang Masalah

Manusia yang dilahirkan ke dunia ini mengalami tahapan dan proses untuk menjadi manusia seutuhnya. Tahapan-tahapan tersebut dimulai dari berada dalam rahim seorang ibu, selama lebih kurang 9 bulan. Setelah itu lahirlah ke dunia, yang semula hanya bisa menangis, lambat laun dengan proses waktu maka tumbuh dan kembanglah anak tersebut, yang tanpa terasa dapat menjadi manusia dewasa, yang seutuhnya. Di dalam proses menjadi manusia, ada satu fase yang dialami anak sebagai satu fase yang sangat menarik, penuh rasa keingintahuan yang besar, *golden age*, meniru yang sangat kental, tak mudah lelah. Masa atau fase tersebut dapat dikatakan sebagai fase masa kanak-kanak awal.

Masa kanak-kanak awal, inilah yang menjadi fase terpenting untuk dirancang dan dikelola dengan baik pendidikannya. Dengan tujuan dapat menjadi modal dan landasan yang kuat untuk menjalani fase fase selanjutnya dalam menjalani proses menjadi manusia seutuhnya. Banyak yang bisa dikembangkan baik oleh orang tua maupun guru untuk merangsang dan menstimulasi segala potensi yang ada pada anak. Banyak yang bisa diberikan oleh guru dan para tua untuk membekali anak untuk kebaikan di masa depannya nanti. Pengembangan dan kebaikan yang dapat dilakukan kepada anak tersebut, misalnya mengembangkan aspek motorik kasar, motorik halus, bahasa, kognitif, keagamaan dan akhlak karimah sosial kemandirian.



Di antara aspek aspek yang dapat dikembangkan tersebut, yang diasumsikan penting, sebagai suatu landasan agar mereka dapat nantinya berkembang menjadi manusia seutuhnya adalah mengembangkan aspek akhlak karimah sosial kemandirian. Di dalam aspek ini banyak hal-hal yang dapat diberikan dan dapat di kembangkan kepada anak, sebagaimana yang tertera dalam Pedoman Pendidikan Karakter Anak Usia Dini (2012) di antaranya adalah percaya diri dan kerjasama.

Percaya diri atau adanya kepercayaan diri merupakan modal dasar keberhasilan di segala bidang. Hakim dalam Rahayu (2013) mengatakan kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan membuat kemampuan untuk mencapai berbagai tujuan hidup. Ketika anak memiliki kepercayaan diri maka ia akan mampu menguasai dan lebih mudah menyerap hal yang di informasikan padanya dikemudian hari. Saat dewasa, anak tersebut akan lebih mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan secara maksimal tanpa meminta bantuan kepada orang lain. Kepercayaan diri merupakan hal penting yang harus dimiliki anak untuk menapaki roda kehidupan. Rasa percaya diri berpengaruh terhadap mental dan karakter mereka. Mental dan karakter anak yang kuat akan menjadi modal penting bagi masa depannya ketika menginjak usia dewasa, sehingga mampu merespon setiap tantangan dengan lebih realistis. Anak yang memiliki rasa percaya diri mempunyai keseimbangan tingkah laku, emosi, serta spiritual dalam dirinya. Dengan kepercayaan diri anak nantinya akan dapat menjalani kehidupan ini dengan penuh optimesme, menimbulkan motivasi dan semangat yang tinggi pada jiwanya.

Dalam kurikulum RA 2011 dikatakan kerjasama adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya mampu menjalin hubungan dengan orang lain dalam melaksanakan tindakan dan pekerjaan. Davis (2006) berpendapat bahwa kerjasama adalah keterlibatan mental dan emosional orang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok. Pengertian tersebut menggambarkan bahwa kerjasama adalah menjalin hubungan dengan orang lain untuk mencapai satu tujuan dalam satu tindakan atau pekerjaan. Oleh karena itu kerjasama merupakan hal yang perlu dikembangkan kepada anak. Dengan anak memiliki sikap mau bekerjasama, maka akan mudah baginya bergaul dan mengadakan interaksi dengan orang-orang yang ada disekelilingnya. Anak akan mampu berperilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya mampu menjalin hubungan dengan orang lain dalam melaksanakan tindakan dan pekerjaan. Dengan mudahnya anak akan melibatkan diri, pada suatu pekerjaan yang dikerjakan secara bersama-sama. Tanpa rasa segan atau sungkan ia akan dapat langsung mengerjakan hal tersebut. Anak tidak akan ego, dan tidak merasa bahwa segala sesuatu dapat dilakukannya sendiri. Ada orang lain yang bisa secara bersama-sama mengerjakannya sehingga dapat memudahkan pekerjaan itu dan timbul semangat kekeluargaan. Hal ini tentu penting untuk ditanamkan sebagai modal, baginya ketika menginjak usia dewasa. Dimana disana dibutuhkan kerjasama, untuk dapat bertahan hidup.

Selanjutnya, kebermanfaatan percaya diri dan kerjasama yang harus dimiliki anak sebagai modal ketika ia dewasa nanti, sering terabaikan pengembangannya. Hasil observasi yang dilakukan di Raudhatil Athfal (RA)

Yaspend El Hidayah Sunggal, mengindikasikan hal tersebut. Observasi awal yang dilakukan pada bulan, Agustus s/d Oktober 2015. TA. 2015-2016, menginformasikan banyak anak yang masih belum percaya diri dan mau bekerjasama. Pada indikator percaya diri terdapat 39,3% anak belum berkembang (BB), 60,7 % mulai berkembang (MB), dan belum ada yang mencapai berkembang sesuai harapan (BSH) maupun berkembang sangat baik (BSB). Di sisi lain pada indikator kerjasama terdapat 21,4% anak belum berkembang (BB), 67,9 % mulai berkembang (MB), 10,7 % mencapai berkembang sesuai harapan (BSH), dan berkembang sangat baik (BSB) 0%. Hal ini terindikasi dari anak masih belum berani mengungkapkan keinginannya, masih pemalu, masih tidak percaya dengan apa yang dilakukannya itu benar berkaitan dengan tugas yang diberikan kepadanya, masih belum mau untuk menunjukkan hasil karyanya, masih tidak dapat mengerjakan sendiri kegiatan yang harus sendiri dalam mengerjakannya berkaitan dengan tugas yang diberikan kepadanya, masih malu untuk tampil di depan kelas, masih belum mau menjawab pertanyaan ibu guru, masih jarang suka bertanya kepada ibu guru, masih senang bermain sendiri, belum dapat mengerjakan tugas secara berkelompok atau bersama-sama, masih belum mau diajak untuk bermain secara bersama-sama dengan kawan-kawan yang ada, belum dapat berinteraksi dengan kawan sekelompok.

Kondisi tersebut harus di atasi, sebab apabila tidak dilakukan, maka anak yang tidak memiliki percaya diri tersebut tetap akan tidak yakin atas kemampuan dirinya (pesimis), bersikap menutup diri dari lingkungannya, pendiam, ragu-ragu untuk mengambil keputusan, tidak menyukai hal-hal yang baru, tergantung dengan

orang lain, dan menghindari segala sesuatu akibat rasa ketidakyakinan dengan kemampuan yang dimilikinya. Begitu juga dengan anak yang mengalami sikap yang tidak mau bekerjasama. Anak susah untuk mau berinteraksi dengan orang lain, tidak mau membantu orang lain, cenderung mau menang sendiri, tidak mau berbagi dengan temannya dan menghindari orang lain. Anak-anak yang masih kurang percaya diri dan tidak mau bekerja sama, tentu menjadi masalah dan perlu diarahkan agar muncul rasa percaya diri dan kemauan kerjasamanya. Hasilnya adalah agar mereka dapat bersama-sama dengan anak-anak lain memiliki rasa percaya diri dan kerjasama.

Untuk dapat menumbuhkembangkan rasa percaya diri dan kerjasama anak, yang berada di RA/TK, Pestalozzi dalam Rahayu (2013) mengatakan bahwa pendidikan di sekolah dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkannya. Pendidikan sekolah dapat dikatakan sebagai faktor eksternal bagi faktor-faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri dan kerjasama. Pendidikan yang diberikan kepada anak adalah belajar bersama dengan menggali potensi yang dimiliki anak sehingga anak mendapatkan pengalaman baru bagi dirinya. Pendidikan dirancang semenarik mungkin dan penuh dengan kasih sayang, dsb. Di dalam melaksanakan pendidikan ataupun pembelajaran, apalagi bila dikaitkan dengan anak pada fase masa awal atau anak usia pra sekolah maka diperlukanlah media agar anak paham dan mengerti. Media bagi anak RA/TK sangat dibutuhkan dan sangat perlu keberadaannya dalam menunjang ketersampaian apa yang hendak disampaikan atau materi. Karena sesuai dengan tingkat kemampuan intelektualnya yang masih berada pada tahap pra-operasional, yang tak bisa membayangkan sesuatu bila tak dilihat langsung, maka



media sangat berperan dan mempunyai fungsi yang sangat menarik bagi munculnya kepehaman anak.

Media tersebut bila dilihat banyak sekali bentuknya. Apalagi bila dikaitkan dengan kesenangan anak RA/TK bermain. Dengan bermain anak akan mendapatkan pengalaman, sebagaimana yang dikemukakan oleh Frobel dalam Rahayu (2013) pengenalan diperoleh melalui pengalamannya melalui bermain. Bermain di RA/TK dapat dijadikan media. Bermain itu ada yang dapat diciptakan oleh guru, atau permainan yang memang sudah ada. Bermain tersebut yang dapat dijadikan media misalnya adalah Bermain Peran. Menurut Erik Erikson dalam Ariyani (2009) bermain peran atau main peran juga disebut main simbolik, role play, pura-pura, make-believe, fantasi, imajinasi, atau main drama. Anak-anak bermain dalam berpura-pura dan menirukan pengalaman yang di dapat dalam dunia nyatanya. Dalam kegiatan main peran anak dapat mengembangkan kemampuannya bersosialisasi, mengikuti prosedur, bereksperimen dan berbahasa. Salah satu jenis permainan yang tepat dan dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak dengan baik adalah dengan *Bermain Peran* atau *Sosiodrama*. Bermain Peran atau Sosiodrama adalah suatu jenis permainan yang dilakukan oleh beberapa orang anak untuk memainkan lakon tertentu atau mendramatisasikan cara tingkah laku didalam hubungan sosial dengan membagi peran kepada masing-masing permainan. Menurut Batterhaim dalam Elizabeth B Hurlock (1988) menyatakan bermain peran adalah bermain aktif dimana anak-anak melalui perilaku dan sifat percaya diri yang tinggi, berhubungan dengan materi/situasi seolah-olah itu atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya. Bermain peran adalah bentuk permainan

dimana seorang anak dapat menjadi apa yang dimiliki seperangkat perilaku tertentu yang unik seperti guru, dokter dan juga orangtua.

Bermain peran adalah hal yang penting bagi seorang anak karena dapat mengembangkan potensi spiritual, emosional, intelektual, sosial dan juga fisiknya. Menurut Tedjasaputra (2001) bermain peran atau bermain khayal termasuk salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Apa yang dilakukan anak tampil dalam tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dan biasanya muncul rasa percaya diri, dan akan mengembangkan juga kerjasama antara anak, karena dengan mereka saling berperan maka akan timbul interaksi dan kekompakan yang melahirkan kerjasama tersebut.

Selanjutnya dari hasil jurnal yang ada, diantaranya yang dibuat oleh Sundari, tahun 2012, Desi Retno Sari, tahun 2013, Deasy Anugrahwati dan Marmawi R Yuline, tahun 2014, vivit risnawati, tahun 2012, mengatakan bahwa bermain peran dapat meningkatkan percaya diri dan kerjasama anak. Oleh karena penting dalam mengatasi masalah yang ada, yaitu masih banyaknya anak RA El Hidayah yang belum percaya diri dan kerjasama maka peneliti mengangkat bermain peran ini menjadi alat dalam meningkatkan percaya diri dan kerjasama dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan judul **Mengembangkan Karakter Percaya Diri dan Kerjasama Anak Melalui Bermain Peran di RA Yaspeng El Hidayah Sunggal.**

## 1. 2. Identifikasi Masalah

Masalah dalam penelitian ini, anak belum berani mengungkapkan keinginannya, masih pemalu, masih tidak percaya dengan apa yang dilakukannya itu benar berkaitan dengan tugas yang diberikan kepadanya, masih belum mau untuk menunjukkan hasil karyanya, masih tidak dapat mengerjakan sendiri kegiatan yang harus dilakukan secara individu, masih belum mau menjawab pertanyaan guru, masih jarang bertanya kepada ibu guru, masih senang bermain sendiri, belum dapat mengerjakan tugas secara berkelompok atau bersama-sama, masih belum mau diajak untuk bermain secara bersama-sama dengan kawan-kawan yang ada, tidak mau berbagi dengan teman yang lain, merupakan masalah perkembangan rasa percaya diri dan kerjasama bagi anak RA Yaspand El Hidayah.

## 1. 3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1). Apakah bermain peran dapat mengembangkan karakter percaya diri anak di RA Yaspand El Hidayah Sunggal.
- 2). Apakah bermain peran dapat mengembangkan karakter kerjasama anak di RA Yaspand El Hidayah Sunggal.
- 3). Apakah bermain peran dapat mengembangkan karakter percaya diri dan kerjasama anak di RA Yaspand El Hidayah Sunggal

#### 1. 4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

- 1). Untuk mengetahui pengembangan karakter anak dalam mengembangkan percaya diri melalui bermain peran
- 2). Untuk mengetahui pengembangan karakter anak dalam mengembangkan kerjasama melalui bermain peran.
- 3). Untuk mengetahui pengembangan karakter percaya diri dan kerjasama anak dalam mengembangkan kerjasama melalui bermain peran.

#### 1. 5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

##### 1). Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan dan informasi penting bagi peneliti berikutnya dan perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan psikologi pendidikan khususnya, yang ingin mengatasi masalah anak pada usia dini yang berada di RA/TK terhadap mengembangkan percaya diri dan kerja sama dalam bermain peran yang diciptakan guru.

##### 2). Manfaat Praktis

Selain itu secara praktis diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak:



- a. Guru bahwa pengembangan karakter anak usia dini yang berada di RA/TK, dapat ditingkatkan percaya diri dan kerjasamanya melalui bermain peran.
- b. Orang tua bahwa pengembangan karakter anak usia dini yang berada di RA/TK, dapat ditingkatkan percaya diri dan kerjasamanya melalui bermain peran.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Pengertian Karakter

Karakter adalah tabiat atau kebiasaan untuk melakukan hal yang baik. Secara umum istilah “karakter” yang sering disamakan dengan istilah “temperamen”, ”tabiat”, “watak” atau “akhlak” yang memberinya sebuah definisi sesuatu yang menekankan unsur psikososial yang dikaitkan dengan pendidikan dan konteks lingkungan. Secara harfiah menurut beberapa bahasa, karakter memiliki berbagai arti seperti: “*kharacter*” (latin) berarti *instrument of marking*, “*charessein*” (Prancis) berarti *to engrove* (mengukir), “*watek*” (Jawa) berarti *ciri wanci*; “watak” (Indonesia) berarti sifat pembawaan yang mempengaruhi tingkah laku, budi pekerti, tabiat, dan perangai. Karakter yang baik adalah lebih dari sekedar perkataan, melainkan sebuah pilihan yang membawa kesuksesan. (Maxwell 2001). Istilah “karakter” berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain: tabiat, watak. Ia bukan anugerah, melainkan dibangun sedikit demi sedikit, dengan pikiran, perkataan, perbuatan, kebiasaan, keberanian usaha keras, dan bahkan dibentuk dari kesulitan hidup (kamus besar Bahasa Indonesia (2013). Karakter adalah nilai dasar yang membangun pribadi seseorang, terbentuk baik karena pengaruh hereditas maupun pengaruh lingkungan, yang membedakannya dengan orang lain, serta di wujudkan dalam sikap dan prilakunya dalam kehidupan sehari-hari (Samani dan Hariyanto (2013).

Pengertian-pengertian karakter yang telah diungkapkan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakter adalah tabiat atau watak yang ada pada seseorang. Tabiat atau watak yang menjadi penggerak di dalam diri untuk menjadi seseorang yang baik. Nilai dasar perilaku yang menjadi acuan tata nilai interaksi antar manusia. Nilai dasar yang membangun pribadi seseorang. Karakter tersebut akan menjadi penentu bagi diri seseorang untuk menjadi baik, dan sukses.

## 2.2. Pengembangan Karakter

Karakter tidak dapat tumbuh dengan sendirinya. Karakter bukan barang instan yang mudah diperoleh. Karakter harus ditumbuhkan dan dikembangkan secara sadar dan terencana. Oleh karena itu dalam mengembangkan karakter maka tidak terlepas dari pendidikan karakter. Pendidikan karakter adalah hal positif apa saja yang dilakukan guru dan berpengaruh kepada karakter anak didik yang diajarnya. Pendidikan karakter adalah upaya sadar dan sungguh-sungguh dari seorang guru untuk mengajarkan nilai-nilai kepada para siswanya. Licona dalam Samani & Hariyanto (2013) mengatakan pendidikan karakter sebagai upaya yang dirancang secara sengaja untuk memperbaiki karakter pada siswa. Scerenko dalam Samani&Hariyanto (2013) mengatakan pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai upaya yang sungguh-sungguh dengan cara ciri kepribadian positif dikembangkan, didorong, dan diberdayakan melalui keteladanan, kajian, serta praktik. Pendidikan karakter juga dapat didefinisikan sebagai pendidikan yang mengembangkan karakter mulia. Jadi dapat dikatakan pendidikan karakter adalah proses yang dilakukan untuk menghasilkan peserta didik yang mempunyai karakter

yang baik. Dalam pendidikan karakter terdapat beberapa komponen penting yang harus ditekankan. Pendidikan karakter Lickona (1992) dalam Megawangi (2009), menekankan tiga komponen untuk membentuk karakter yang baik, yaitu *moral knowing*, *moral behavior* dan *moral feeling*. *Moral knowing* terkait dengan kesadaran moral, pengetahuan mengenai nilai-nilai moral. *Moral feeling* merupakan aspek yang harus ditanamkan terkait dengan dorongan atau sumber energi dalam diri manusia untuk bertindak sesuai prinsip-prinsip moral. Sedangkan *moral action* adalah bagaimana pengetahuan mengenai nilai-nilai moral tersebut diwujudkan dalam aksi nyata. Dari tiga hal tersebut pelaksanaan pendidikan karakter dijalankan. Selanjutnya bila dilihat pada Pendidikan Anak Usia Dini, seperti RA dan TK, maka pendidikan karakter yang dikembangkan harus sesuai dengan kondisi anak usia dini. Usia dini merupakan masa emas perkembangan (*golden age*) yang keberhasilannya sangat menentukan kualitas anak di masa dewasanya. Montessori dalam Hasan (2009) menyebutnya dengan periode kepekaan (*sensitive period*). Penggunaan istilah ini bukan tanpa alasan, mengingat pada masa ini, seluruh aspek perkembangan pada anak usia dini, memang memasuki tahap atau periode yang sangat peka. Artinya, jika tahap ini mampu dioptimalkan dengan memberikan berbagai stimuli yang produktif, maka perkembangan anak di masa dewasa juga berlangsung produktif. Anak usia dini adalah anak yang sedang dalam tahap perkembangan praoperasional konkret seperti yang dikemukakan oleh Piaget. Sedangkan nilai-nilai moral merupakan konsep-konsep yang abstrak. Sehingga dalam hal ini anak belum bisa dengan serta-merta



menerima apa yang diajarkan guru atau orang tua yang sifatnya abstrak secara cepat.

Orang tua dan pendidik harus pandai-pandai dalam memilih dan menentukan metode yang akan digunakan untuk menanamkan nilai moral kepada anak agar pesan moral yang ingin disampaikan guru dapat benar-benar sampai dan dipahami oleh anak untuk bekal kehidupannya di masa depan. Cara tersebut tentu tidak boleh lepas dari kehidupan anak yang senantiasa dalam segala aktivitas yang dilakukannya adalah bermain dan bermain. Bermain inilah yang dapat menjadi konteks dalam pendidikan karakter bagi anak usia dini. Yang dalam bermain tersebut lah di internalisasi kan pendidikan karakter tersebut, yang dilakukan secara aktif dan menyenangkan. Sehingga anak tahu, mampu melakukan dan akhirnya menjadi kebiasaan yang akan membawa pengaruh positif untuk menjalani fase-fase kehidupan selanjutnya.

### **2.3 Aspek karakter**

Bila dilihat, bahwa banyak nilai-nilai karakter yang bisa dan harus diperkenalkan kepada Anak Usia Dini. Baik nilai-nilai yang berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri dan hubungan dengan orang lain. Nilai –nilai yang akan dikembangkan tersebut, dapat dilakukan pada pendidikan anak usia dini, seperti RA dan TK. Pada pendidikan anak usia dini banyak nilai-nilai yang dipandang sangat penting dikenalkan dan diinternalisasikan ke dalam perilaku anak usia dini. Menurut Pedoman Pendidikan Karakter pada Pendidikan Anak Usia Dini (2012) mencakup: kecintaan terhadap Tuhan YME, Kejujuran, Disiplin, Toleransi dan Cinta Damai, Percaya Diri, Mandiri, Tolong menolong, Kerjasama, Gotong Royong, Hormat dan

sopan Santun, Tanggung Jawab, Kerja Keras, Kepemimpinan, Keadilan, Kreatif, Rendah Hati, Peduli Lingkungan, Cinta Bangsa dan Tanah Air. Sedang menurut Ratna Megawangi, ruang lingkup karakter yang semestinya dikembangkan adalah: cinta Tuhan dan segenap ciptaanNya, tanggung jawab, kedisiplinan dan kemandirian, kejujuran, hormat dan santun, dermawan, suka menolong dan gotong royong/kerjasama, percaya diri, kreatif dan pekerja keras, kepemimpinan dan keadilan, baik dan rendah hati, toleransi, kedamaian, dan kesatuan, 4K (kebersihan, kesehatan, kerapian dan keamanan). Samani & Hariyanto (2013) ada sembilan pilar pendidikan karakter dalam yaitu: cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya, Kemandirian dan Tanggung Jawab, Kejujuran/amanah dan diplomatis, Hormat dan Santun, Dermawan, suka tolong menolong dan gotong royong/kerjasama, Percaya diri dan kerja keras, Kepemimpinan dan Keadilan, Baik dan Rendah Hati serta Toleransi, Kedamaian, dan Kesatuan.

Nilai-nilai tersebut, tentu sangat penting dikenalkan dan diinternalisasikan ke dalam perilaku anak usia dini. Pengembangan nilai-nilai dan karakter pada anak usia dini tersebut harus dilakukan dengan tepat. Nilai Percaya diri yang dikembangkan kepada anak usia dini, maka akan dapat mengembangkan percaya diri pada anak, di mana anak dapat mengerjakan sesuatu secara mandiri, mau mengemukakan pendapat, berani bertanya dan menjawab pertanyaan serta bangga terhadap karyanya, berani tampil. Tentu hal ini sangat bermanfaat bagi anak dalam tumbuh kembangnya. Begitu juga dengan karakter kerjasama. Tentu hal ini juga bermanfaat bagi perkembangannya dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan

sesama. Sehingga anak dapat dengan mudah menjalin kerjasama dengan orang yang ada di sekelilingnya.

## **2. 4. Karakter Percaya Diri**

### **a. Pengertian**

Percaya diri merupakan salah satu nilai-nilai karakter yang merupakan sikap dan perilaku dalam hubungannya dengan diri sendiri. Kepercayaan diri merupakan modal dasar keberhasilan di segala bidang. Anak yang memiliki kepercayaan diri saat dewasa akan lebih mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan secara maksimal tanpa meminta bantuan pada orang dewasa lain. Kepercayaan diri merupakan hal penting yang harus dimiliki anak untuk menapaki roda kehidupan. Rasa percaya diri berpengaruh terhadap mental dan karakter mereka. Mental dan karakter yang kuat akan menjadi modal penting bagi masa depannya ketika menginjak usia dewasa, sehingga mampu merespon setiap tantangan dengan lebih realistis. Anak – anak yang memiliki rasa percaya diri tinggi merupakan pribadi yang bisa dan mau belajar, serta berperilaku positif dalam berhubungan dengan orang lain bahkan orang dewasa sekalipun.

Pearce dalam Rahayu (2013) mengatakan kepercayaan diri berasal dari tindakan, kegiatan, dan usaha untuk bertindak bukannya menghindari keadaan dan bersifat pasif. Hakim dalam Rahayu (2013) mengatakan kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan membuat kemampuan untuk mencapai berbagai tujuan hidup. Kepercayaan diri juga dapat bermakna bahwa percaya kepada diri sendiri, pada kemampuan dan kecakapan diri sendiri, suatu sikap mental yang percaya sepenuhnya dan

bergantung pada kemampuan sendiri. Angelis dalam Rahayu (2013) mengatakan kepercayaan diri merupakan hal yang dengannya anak mampu menyalurkan segala sesuatu yang diketahui dan dikerjakannya.

Selanjutnya Liendenfield dalam Rahayu (2013) mendefinisikan kepercayaan diri adalah kepuasan seseorang akan diri sendiri. Menurut Lauster (2012) kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri, sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri.

Pengertian-pengertian kepercayaan diri, yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli tersebut, maka peneliti menyimpulkan kepercayaan diri ini merupakan karakter yang mampu berbuat sesuatu untuk dirinya sendiri, tanpa tergantung kepada orang lain dan percaya pada kemampuannya. Oleh karena itu kepercayaan diri ini perlu ditumbuh kembangkan sejak dini. Anak yang memiliki kepercayaan diri mempunyai keseimbangan tingkah laku, emosi serta spiritual dalam dirinya sehingga akan membawa kesuksesan dalam kehidupannya. Kepercayaan diri yang dimiliki anak yang berkaitan dengan sikap mental anak terhadap tugas dan tantangan, maka bagi anak yang memiliki percaya diri akan mengatakan “saya bisa “. Oleh karena itu kepercayaan diri merupakan salah satu modal utama untuk dapat menjalani kehidupan ini dengan penuh optimisme. Kepercayaan diri juga merupakan salah satu faktor utama yang dapat



mempengaruhi kesuksesan hidup seseorang, karena kepercayaan diri yang mantap akan menimbulkan motivasi dan semangat yang tinggi pada jiwa seseorang.

### **b. Karakteristik Karakter Percaya Diri**

Lie dalam Rahayu (2013) mengemukakan tentang ciri-ciri perilaku yang mencerminkan kepercayaan yang tinggi, yaitu yakin kepada diri sendiri, tidak tergantung kepada orang lain, tidak ragu-ragu, merasa diri berharga, tidak menyombongkan diri, dan memiliki rasa keberanian untuk bertindak. Maslow dalam Rahayu (2013) mengemukakan bahwa kepercayaan diri memiliki kemerdekaan psikologis, yang berarti kebebasan mengarahkan pikiran dan mencurahkan tenaga berdasarkan pada kemampuan dirinya, untuk melakukan hal-hal yang bersifat produktif, menyukai pengalaman baru, suka menghadapi tantangan, pekerjaan yang efektif, dan bertanggungjawab dengan tugas yang diberikan. Menurut Yoder dan Proctor dalam Rahayu (2013) mengemukakan bahwa anak dapat dikatakan memiliki kepercayaan diri tinggi jika anak tersebut memiliki percaya diri namun tidak berlebihan, tidak mudah terpengaruh, tanggung jawab, energik dan tidak mudah putus asa, dapat bekerjasama, serta mempunyai jiwa pemimpin.

Lauster (2002) mengemukakan bahwa terdapat beberapa karakteristik untuk menilai kepercayaan diri individu, di antaranya: (1) Percaya kepada kemampuan sendiri, yaitu suatu keyakinan atas diri sendiri terhadap segala fenomena yang terjadi yang berhubungan dengan kemampuan individu untuk mengevaluasi serta mengatasi fenomena yang terjadi tersebut. (2) Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, yaitu dapat bertindak dalam mengambil keputusan terhadap apa yang

dilakukan secara mandiri tanpa adanya keterlibatan orang lain. Selain itu, mempunyai kemampuan untuk meyakini tindakan yang diambilnya tersebut. (3) Memiliki konsep diri yang positif, yaitu adanya penilaian yang baik dari dalam diri sendiri, baik dari pandangan maupun tindakan yang dilakukan yang menimbulkan rasa positif terhadap diri sendiri. (4) Berani mengungkapkan pendapat, yaitu adanya suatu sikap untuk mampu mengutarakan sesuatu dalam diri yang ingin diungkapkan kepada orang lain tanpa adanya paksaan atau hal yang dapat menghambat pengungkapan perasaan tersebut. Karakteristik kepercayaan diri yaitu, *Pertama* bila seseorang merasa *adekuat* yaitu bahwa ia dapat melakukan segala sesuatu. *Kedua* bila seseorang merasa dapat diterima oleh kelompoknya. *Ketiga* bila seseorang percaya sekali pada dirinya sendiri serta memiliki ketenangan sikap, yaitu tidak gugup bila ia melakukan atau mengatakan sesuatu secara tidak sengaja, dan ternyata hal itu salah, Guilford dalam Endang (2000).

Karakteristik-karakteristik karakter percaya diri yang telah diungkapkan tersebut, maka menurut peneliti karakteristik dari karakter percaya diri tersebut yaitu: orang-orang yang mandiri, optimis, aktif, yakin akan kemampuan diri, tidak perlu membandingkan dirinya dengan orang lain, mampu melaksanakan tugas dengan baik dan bekerja secara efektif, berani bertindak dan mengambil setiap kesempatan yang dihadapi, mempunyai pegangan hidup yang kuat, punya rencana terhadap masa depannya, mampu mengembangkan motivasinya, mudah menyesuaikan diri terhadap lingkungannya yang baru dan bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dilakukannya.

### **c. Indikator Karakter Percaya Diri**

Indikator yang ada dalam penelitian ini, merujuk pada pengertian, karakteristik dan aspek percaya diri yang dikemukakan oleh Lauster. Menurut Lauster dalam Fasikhah (1994) indikator kepercayaan diri meliputi: (a) Percaya kepada kemampuan diri sendiri, (b) Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, (c) Memiliki konsep diri yang positif, (d) Berani mengungkapkan pendapat.

Indikator yang dikemukakan oleh Lauster tersebut, bila dilihat ada kesamaan dan kemiripan dengan indikator percaya diri yang ada dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009. Oleh karena itu maka indikator percaya diri yang ada dalam permendiknas tersebut yang dijadikan indikator dalam penelitian ini.

Adapun Indikatornya adalah: Berani tampil di depan kelas, berani menjawab pertanyaan, Mampu mengerjakan tugasnya sendiri, dan Bangga terhadap hasil karyanya. Indikator-indikator yang dikemukakan tersebut, bila disimpulkan bahwa apabila hal tersebut dilakukan akan dapat mengembangkan karakter percaya diri anak. Ketika anak dapat tampil di depan kelas, menyelesaikan tugas sendiri, berani menjawab pertanyaan dan bangga terhadap apa yang diperbuatnya.

#### **d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Karakter Percaya Diri**

Faktor yang mempengaruhi rasa percaya diri pada seseorang menurut Hakim (2002) sebagai berikut:

##### *Lingkungan keluarga*

Keadaan lingkungan keluarga sangat mempengaruhi pembentukan awal

rasa percaya diri pada seseorang. Rasa percaya diri merupakan suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang ada pada dirinya dan diwujudkan dalam tingkah laku sehari-hari.

#### *Pendidikan Formal*

Sekolah bisa dikatakan sebagai lingkungan kedua bagi anak, dimana sekolah merupakan lingkungan yang paling berperan bagi anak setelah lingkungan keluarga di rumah. Sekolah memberikan ruang pada anak untuk mengekspresikan rasa percaya dirinya terhadap teman-teman sebayanya.

#### *Pendidikan non formal*

Salah satu modal utama untuk bisa menjadi seseorang dengan kepribadian yang penuh rasa percaya diri adalah memiliki kelebihan tertentu yang berarti bagi diri sendiri dan orang lain. Rasa percaya diri akan menjadi lebih mantap jika seseorang memiliki suatu kelebihan yang membuat orang lain merasa kagum. Kemampuan atau keterampilan dalam bidang tertentu bisa didapatkan melalui pendidikan non formal. Secara formal dapat digambarkan bahwa rasa percaya diri merupakan gabungan dari pandangan positif diri sendiri dan rasa aman.

Jadi lingkungan keluarga, pendidikan formal dan pendidikan non formal dapat mempengaruhi rasa percaya diri seseorang, bila mana ketiga lingkungan tersebut dapat memberikan atau bisa memfasilitasi secara baik dan benar rasa percaya diri tersebut, tentunya akan tumbuh dan kembanglah pula rasa percaya diri tersebut dengan baik dan benar pula. Sebagaimana yang tertuang dalam Sisdiknas tahun 2003 dalam BAB VI Bagian Kesatu pasal 13 bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal, dan informal yang dapat saling melengkapi.



Seiring dengan hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh Pestalozzi dalam Rahayu (2013) mengatakan bahwa pendidikan di sekolah dapat menjadi salah satu cara untuk mengembangkan karakter anak. Selanjutnya bila di fokuskan pada konteks penelitian ini, maka pendidikan formallah yang menjadi sasaran utama, untuk dapat menjadi tempat bagi memfasilitasi pengembangan karakter anak, terutama percaya diri. Pendidikan formal yang dimaksud adalah pendidikan anak usia dini yang berbentuk RA/TK. Jadi dapat dikatakan bahwa pendidikan formal merupakan hal yang dapat memengaruhi perkembangan percaya diri sebagai faktor eksternal. Faktor eksternal tersebut berarti yang memengaruhi perkembangan percaya diri dari luar diri anak.

Bila dilihat dari pengertian RA/TK, sebagaimana yang tertuang dalam Kurikulum RA 2011, dikatakan RA adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan umum dan pendidikan keagamaan islam bagi anak usia empat tahun sampai dengan enam tahun, yang mempunyai tujuan yaitu: membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab, mengembangkan potensi kecerdasan spritual, intelektual, emosional, kinestesis, dan sosial peserta didik pada masa usia emas pertumbuhan dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan, membantu peseta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi akhlakul karimah, sosio-emosional dan kemandirian,

pendidikan agama Islam, bahasa, kognitif, dan motorik, untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Berdasarkan tujuan RA/TK tersebut, maka dapat dikatakan RA/TK menjadi tempat dalam mengembangkan karakter anak. Hal ini sejalan juga dengan fungsi pendidikan RA/TK yaitu membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

#### **e. Perkembangan Karakter Percaya Diri Anak Usia 4-6 Tahun**

Anak yang berada pada usia 4-5 tahun, adalah merupakan anak yang tergolong kepada anak usia dini, atau dapat dikatakan anak fase pra sekolah. Dalam perkembangan percaya diri, sebagaimana yang dikatakan Erikson dalam Santrock (2011) bahwa anak berada pada tahap ke tiga yaitu tahap inisiatif vs kesalahan (*inietiative vs guilt*). Tahap ini dialami pada anak saat usia 4-5 tahun (*preschool age*). Anak-anak pada usia ini mulai berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga menimbulkan rasa ingin tahu terhadap segala hal yang dilihatnya. Anak mulai menghadapi suatu dunia sosial yang lebih luas, anak akan merasa lebih tertantang dari masa bayi. Mereka mencoba mengambil banyak inisiatif dari rasa ingin tahu yang mereka alami. Mereka meyakini bahwa mereka adalah diri mereka sendiri. Mereka mulai menemukan akan menjadi orang seperti apakah mereka. mereka mengidentifikasi dengan intens orangtua mereka yang hampir sepanjang waktu tampak kuat dan indah di mata mereka walaupun sering tidak masuk akal, tidak menyenangkan, dan kadang-kadang bahkan berbahaya. Mereka

menggunakan persepsi, motorik, kognitif dan keterampilan bahasa mereka untuk mewujudkan beberapa hal. Mereka memiliki surplus energi yang memungkinkan untuk melupakan kegagalan dengan cepat dan mendekati hal-hal yang baru yang tampak menyenangkan bahkan jika berbahaya dengan kesengan yang tak habis-habisnya. Dengan inisiatif mereka sendiri, anak-anak pada tahap ini senang berpindah-pindah ke dalam dunia sosial yang lebih luas.

Dari penjabaran tentang apa yang dialami anak pada masa inisiatif vs bersalah ini, pengatur utama inisiatif adalah rasa bersalah. Inisiatif dan antusiasme anak dapat mendatangkan bukan saja imbalan, tetapi juga rasa bersalah yang menurunkan harga diri dan apabila anak-anak pada masa ini mendapatkan pola asuh yang salah, mereka cenderung merasa bersalah dan akhirnya hanya berdiam diri. Sikap berdiam diri yang mereka lakukan bertujuan untuk menghindari suatu kesalahan-kesalahan dalam sikap maupun perbuatan. Oleh karena itu pada tahap ini anak-anak diharapkan menerima tanggung jawab dengan apa yang dilakukannya, disinilah proses percaya diri anak mulai terpupuk. Bila anak mampu untuk tidak merasa bersalah dan mengambil sikap berdiam diri maka anak akan merasa mampu dan percaya pada dirinya. Untuk itu diperlukan rangsangan agar anak mampu membangkitkan rasa percaya dirinya, misalnya anak sering diajak untuk mau tampil di depan kelas, di beri rangsangan untuk berani menjawab pertanyaan, tidak malu terhadap hasil karyanya dan memberikan kesempatan kepadanya untuk menyelesaikan tugasnya secara mandiri. Sehingga dengan hal tersebut terpupuk lah rasa percaya dirinya dan rasa bersalah yang menurunkan harga dirinya tidaklah dianggapnya sebagai suatu hal yang menakutkan, tapi satu proses menuju percaya

diri. Dari apa yang dijabarkan tersebut, dapat disimpulkan bahwa percaya diri pada anak usia dini berada pada tahap ke 3 sebagaimana yang dikemukakan oleh Erikson dalam Santrock (2011) yang sedang dalam tahap inisiatif dan kesalahan. Agar anak tidak merasa bersalah dan dapat berkembang inisiatifnya, maka dapat dikembangkanlah percaya dirinya. Dari uraian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa karakter percaya diri adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu yang datang dari dalam diri dan yakin atas kemampuan itu, dengan indikator berani tampil, berani menjawab pertanyaan, mampu mengerjakan tugas sendiri dan bangga terhadap hasilnya.

## **2.5. Karakter Kerjasama**

### **a. Pengertian Kerjasama**

Dalam kehidupan ini tak seorangpun dapat hidup sendiri, pasti memerlukan orang lain. Disinilah letak pentingnya karakter kerjasama tersebut. Anak yang mempunyai karakter bekerja sama akan mampu bersosialisasi dengan orang lain. Bersosialisasi merupakan proses belajar untuk menjadi makhluk sosial. Kerjasama erat kaitannya untuk dapat menjadi makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat dipisahkan dari komunitasnya dan setiap orang di dunia ini tidak ada yang dapat berdiri sendiri melakukan segala aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya, tanpa bantuan orang lain. Begitupun anak, dalam aktivitas usahanya setiap anak selalu membutuhkan kehadiran dan peran orang lain. Kerjasama adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama.

Makna kerjasama merupakan sifat ketergantungan manusia memungkinkan dan mengharuskan setiap insan atau kelompok sosial untuk selalu berinteraksi



dengan oranglain atau kelompok lain. Hubungan dengan pihak lain yang dilaksanakan dalam suatu hubungan yang bermakna adalah hubungan kerjasama. Hubungan kerjasama bermakna bagi diri atau kelompok sosial sendiri, maupun bagi orang atau kelompok yang diajak kerjasama. Makna timbal balik ini harus diusahakan dan dicapai, sehingga harapan-harapan, motivasi, sikap dan lain-lainnya yang ada pada diri atau kelompok dapat diketahui oleh orang atau kelompok lain. Dengan adanya hubungan timbal balik ini akan menghilangkan kecurigaan, prasangka, dan praduga. Kerjasama adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama. (Yudha & Rudyanto, (2005). Hafsah (2008) mengatakan kerjasama disebut dengan istilah kemitraan, yang berarti suatu strategi kegiatan yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih dalam jangka waktu tertentu untuk meraih keuntungan bersama dengan prinsip saling membutuhkan dan saling membesarkan. Sementara Kusnadi dalam Hafsah (2008) mengartikan kerjasama sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kepada suatu target atau tujuan tertentu. Sementara menurut Schiller dan Bryant dalam Hafsah (2008) kerjasama adalah menggabungkan tenaga sendiri dengan tenaga orang lain untuk bekerja untuk mencapai tujuan umum.

Surgent dalam Sentosa (1992) menyatakan bahwa kerjasama merupakan usaha terkoordinasi di antara anggota kelompok atau masyarakat yang diarahkan untuk mencapai tujuan bersama. Sentosa (1992) juga menyatakan bahwa kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial dimana tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota kelompok yang lain atau tujuan kelompok

secara keseluruhan sehingga seseorang individu hanya dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan. (Lib. unnes. ac. id/18768/1/1601910003. Pdf, diakses tgl 23 maret 2015)

Davis (2006) berpendapat bahwa kerjasama adalah keterlibatan mental dan emosional orang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk memberikan kontribusi dan tanggung jawab dalam mencapai tujuan kelompok. (Dewi, <http://indikator.kerjasama.com>, diakses tanggal 23 Maret 2015). H. Kusnadi mengartikan kerjasama sebagai “dua orang tua atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan untuk kepada suatu target atau tujuan tertentu. Dalam kurikulum RA 2011 dikatakan kerjasama adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya mampu menjalin hubungan dengan orang lain dalam melaksanakan tindakan dan pekerjaan.

Dari pengertian tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa kerjasama adalah aktivitas dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah disepakati bersama dalam jangka waktu tertentu. Dalam pendidikan anak usia dini, kerjasama dapat diartikan sebagai usaha bersama dalam menyelesaikan tugas yang telah ditetapkan antara anak dengan anak ataupun antara anak dengan orang dewasa.

### **b. Aspek Karakter Kerjasama**

Aspek kerjasama yang dipakai dalam penelitian ini, adalah aspek kerjasama yang dinyatakan Davis (2006) sebagai berikut:

- Tanggung jawab. Secara bersama-sama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan pemberian tanggung jawab dapat tercipta kerja sama yang baik.

- Saling berkontribusi. Yaitu dengan saling berkontribusi baik tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerja sama.
- Pengerahan kemampuan secara maksimal, yaitu dengan mengerahkan kemampuan atau kekompakan masing-masing anggota tim secara maksimal. (Dewi, <http://indikator.kerjasama.com>, diakses tanggal 23 maret 2015)

Tiga aspek kerjasama tersebut dijadikan indikator dalam penelitian ini, yang dihubungkan dengan bermain peran dan disesuaikan dengan subyek penelitian, yaitu anak usia dini dengan rentang umur 4-6 tahun. Adapun indikatornya adalah: tanggung jawab (jika anak mampu secara bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya dengan baik dan benar), saling berkontribusi (jika anak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran dengan baik dan benar), pengerahan kemampuan secara maksimal (jika anak mampu untuk kompak dan semangat dalam bermain peran bersama kawannya). Dari penjabaran tentang aspek kerjasama tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aspek kerjasama tersebut adalah tanggung jawab, saling berkontribusi, dan pengerahan kemampuan secara maksimal. Aspek kerjasama inilah nanti yang dilihat dalam penelitian ini, melalui lembar observasi individu per anak melalui bermain peran.

### **c. Tujuan Kerjasama**

Seorang anak diciptakan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, sehingga seorang anak selalu membutuhkan kehadiran orang lain. Seorang anak dalam melakukan kegiatan permainan berkelompok memerlukan kerjasama

dengan anak yang lain, anak pasti akan memilih teman sebaya yang memiliki pemikiran yang sama dengannya agar dapat menyelesaikan sebuah permainan dengan baik.

Tujuan kerjasama adalah untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dan menguntungkan. Begitu juga dengan anak, bahwa kerjasama yang diharapkan dengan teman sebaya dalam satu kelompok akan menghasilkan sesuatu. Hafisah (2008) mengatakan bahwa pada dasarnya, maksud dan tujuan dari sebuah kerjasama adalah bahwa dalam kerjasama harus menimbulkan kesadaran dan saling menguntungkan kedua pihak. Tentu saja, saling menguntungkan bukan berarti bahwa kedua pihak yang bekerja sama tersebut harus memiliki kekuatan dan kemampuan yang sama serta memperoleh keuntungan yang sama besar, akan tetapi, kedua pihak memberi kontribusi atau peran yang sesuai dengan kekuatan dan potensi masing-masing pihak, sehingga keuntungan atau kerugian yang dicapai atau diderita kedua pihak bersifat proporsional, artinya sesuai dengan peran dan kekuatan masing-masing. Begitu juga dengan anak, jika kedua anak saling bekerjasama untuk menghasilkan atau menyelesaikan sesuatu, maka kedua anak harus memiliki peran dan menggunakan kekuatan dan pemikiran masing-masing untuk bekerjasama atau saling berhubungan. (<http://id.shvoong.com>.diakses pada tanggal 23 maret 2015)

Tujuan kerjasama untuk anak usia dini yaitu untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai ketrampilan baru agar dapat ikut, berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang, membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan, berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang



lain dalam berbagai situasi sosial, mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama (kooperatif), serta anak TK tidak hanya menerima pengetahuan dari guru begitu saja tetapi siswa menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif Yudha (2005). Selain itu juga dapat memantapkan interaksi pribadi di antara anak dan di antara guru dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama.

Berdasarkan dua pendapat ahli tersebut mengenai tujuan kerjasama dapat diketahui bahwa kemampuan kerjasama bertujuan mengembangkan kreativitas anak dalam berkelompok atau bermain bersama teman-temannya karena jika anak tidak memiliki kemampuan kerjasama anak belum dapat membedakan antara kondisi dirinya dengan kondisi orang lain atau anak lain di luar dirinya. Oleh karena itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan kemampuan kerjasama yaitu untuk mengajak anak agar dapat saling tolong menolong, untuk menciptakan mental anak didik yang penuh rasa percaya diri agar dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, serta dapat meningkatkan sosialisasi anak terhadap lingkungan.

#### **d. Manfaat Karakter Kerjasama**

Yudha M. Saputra, dkk. (2005) mengatakan manfaat pembelajaran kerjasama adalah: mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik karena melalui kerjasama anak memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan anak yang lain, mempersiapkan siswa untuk belajar bagaimana caranya mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik guru, teman, bahan pelajaran ataupun sumber belajar yang lain, meningkatkan

kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain dalam sebuah tim, membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi, dan membiasakan anak untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya.

Selain itu manfaat yang dapat dihasilkan melalui pembelajaran kerjasama adalah anak akan bertambah sikap tanggung jawabnya terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya, anak akan bangkit sikap solidaritasnya dengan membantu teman yang memerlukan bantuannya, anak akan merasakan perlunya kehadiran teman dalam menjalani hidupnya, anak dapat mewujudkan sikap kerjasama dalam kelompok dan merefleksikannya dalam kehidupan, dan anak mampu bersikap jujur dengan mengatakan apa adanya kepada teman dalam kelompoknya (Saputra, dkk. 2005). (<http://www.e.jurnal.com./2014/02/manfaat-kerjasama-anak-usia-dini-html>, diakses tgl 23 maret 2015).

Sebagaimana yang telah dijelaskan mengenai manfaat kerjasama, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat kerjasama bagi anak usia dini yaitu untuk memupuk rasa percaya diri anak dalam kelompok bermain bersama teman-teman sebayanya maupun dalam lingkungan sosialnya, karena anak yang mempunyai kemampuan kerjasama tinggi akan mudah menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan, terhadap keluarga, sekolah, dan teman-temannya, anak dapat belajar memahami nilai memberi dan menerima sejak dini, anak juga akan belajar menghargai pemberian orang lain sekalipun ia tidak menyukainya, menerima kebaikan dan perhatian teman-temannya. Dengan kemampuan kerjasama yang baik anak dapat menikmati masa kecilnya. Ia pun akan tumbuh menjadi orang dewasa

yang mempunyai kemampuan adaptasi yang baik, dan kehidupannya akan lebih bahagia. Kerjasama memiliki manfaat yang dapat diperoleh anak ketika melakukan suatu kegiatan atau permainan.

#### **e. Perkembangan Karakter Kerjasama Anak Usia 4-6 Tahun**

Perkembangan kerjasama anak pada anak usia dini tidak terlepas dari pola perkembangan sosialnya. Ini dikarenakan perkembangan sosial tersebut berkaitan erat dengan adanya interaksi dengan orang lain.

Dalam kehidupan ini tak seorangpun dapat hidup sendiri, pasti memerlukan orang lain. Kondisi tersebut memang sudah menjadi kodrat manusia, dari bayi hingga ajal menjemput pasti membutuhkan orang lain. Kebutuhan terhadap orang lain tersebut bermacam-macam bentuknya, dan yang paling utama adanya saling interaksi antar sesama manusia. Interaksi yang terjadi tersebut merupakan bagian perkembangan sosial yang harus dilalui. Tanpa ada interaksi, maka dunia akan mati. Interaksi yang dilakukan tersebut harus dapat dilakukan agar dapat diterima di kelompoknya. Disinilah letak pentingnya karakter kerjasama tersebut. Anak yang mempunyai karakter bekerja sama akan mampu bersosialisasi atau berinteraksi dengan orang lain. Bersosialisasi merupakan proses belajar untuk menjadi makhluk sosial. Menurut Plato dalam Nugraha (2008) secara potensial (fitrah) manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial (zoon politicon). Syamsudin dalam Nugraha (2008) mengemukakan bahwa “sosialisasi adalah proses belajar untuk menjadi makhluk sosial”, sedangkan menurut Loree dalam Nugraha (2008) “sosialisasi merupakan suatu proses di mana individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan

kehidupan (kelompoknya) serta bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya”. Muhibin dalam Nugraha (2008) mengatakan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pembentukan social self (pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa, dan seterusnya. Hurlock dalam Nugraha (2008) mengutarakan bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. “Sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial”. Dalam bersosialisasi tersebut terlahirlah perilaku yang dinamakan perilaku sosial. Perilaku sosial merupakan aktivitas dalam hubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Di dalam hubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupannya yang membentuk kepribadiannya, yang membantu perkembangannya menjadi manusia sebagaimana adanya.

Sejak kecil anak telah belajar cara berperilaku sosial sesuai dengan harapan orang-orang yang paling dekat dengan dia, yaitu: ibunya, ayahnya, saudara-saudaranya, dan anggota keluarga yang lain. Apa yang telah dipelajari anak dari lingkungan keluarganya sangat mempengaruhi perilaku sosialnya.

Perasaan terhadap orang lain, juga merupakan hasil dari pengalaman yang lampau dan mempengaruhi hubungan sosial, seperti yang dapat diobservasi dalam situasi kehidupan sehari-hari. Hasil observasi di kelas sebagaimana yang diungkapkan oleh Johnson (1975) menunjukkan bahwa anak berperilaku dalam suatu kelompok berbeda dengan perilakunya dalam kelompok lain. Perilaku anak dalam kelompok juga berbeda dengan pada waktu dia sendirian.



Kehadiran orang lain dapat menimbulkan reaksi yang berbeda pada tiap-tiap anak. Menurut Johnson, perbedaan ini dapat terjadi karena beberapa faktor, yaitu: persepsi individu yang menjadi anggota kelompok, lingkungan tempat terjadinya interaksi dan pola kepemimpinan yang dipakai guru di kelas.

Pada awal masa bayi (kira-kira usia tiga bulan), anak sudah mulai menunjukkan keinginannya untuk berhubungan dengan orang lain, dengan “senyum sosial” yang ditunjukkannya bila ada orang yang mendekatinya. Pada saat itu sifat hubungannya dengan orang lain masih sangat terbatas, karena kemampuan reaksi dan komunikasinya yang juga masih amat terbatas. Kemudian pada akhir masa bayi (kira-kira usia dua tahun) anak sudah mulai dapat berbicara dan memiliki beberapa puluh kosa kata, keinginan untuk menjalin hubungan antar manusia sudah lebih nyata, hal ini ditampakkan melalui sikap dan perilakunya terhadap orang-orang yang ditemuinya, terutama dengan anak-anak sebaya.

Masuknya anak ke dalam dunia TK memberikan kesempatan bergaul dengan anak lain yang sebaya semakin besar. Hal ini memberikan peluang pada anak untuk lebih melancarkan dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Pada usia TK anak diharapkan telah dapat menyatakan perasaan-perasaannya melalui kata-kata, bila marah pada temannya ia akan mengatakan “kamu nakal atau kamu jahat”, kalau takut sesuatu ia akan mengatakan “saya takut itu” atau kalau ia senang ia juga akan mengatakan “saya senang”.

Selain dari itu, anak juga sudah mulai mampu membaca situasi yang dihadapi. Bila merebut mainan temannya, kemudian temannya cemberut dan guru

memelototinya, ia tahu bahwa perilakunya itu tidak disukai oleh teman dan gurunya.

Anak juga mulai dapat memilih teman yang dianggap sesuai dengan keinginannya, mulai mempunyai teman dekat, dan menghindari teman-teman yang tidak disukainya. Pada usia ini anak juga sudah mulai dapat bermain dalam kelompok kecil yang menuntut kebersamaan dan kerjasama, mulai belajar berbagai hal dengan orang lain, belajar menunggu giliran dan lain-lain.

Pengalaman berhubungan (bersosialisasi) dengan orang lain ini memberikan pelajaran pada anak bahwa ada perilaku-perilaku yang disukai oleh teman-teman atau gurunya yang menyebabkan ia diterima di lingkungan mereka, dan ia tahu pula bahwa ada perilaku-perilaku yang tidak disukai temannya. Dengan pengetahuannya itu anak mulai mengubah perilaku yang negatif dan mengembangkan perilaku-perilaku yang positif agar hubungan dengan orang lain dapat tetap berlangsung dengan baik. Anak semakin mampu mengendalikan perasaan-perasaannya dan mengikuti aturan-aturan yang ditentukan oleh lingkungannya, untuk dapat mempertahankan hubungan yang baik dengan orang lain.

Bila pengalaman awal seorang anak dalam bersosialisasi lebih banyak memberi kesenangan dan kepuasan, maka dapat diperkirakan proses sosialisasinya berkembang ke arah yang positif, tetapi sebaliknya bila tidak, hambatan dan kesulitan dalam bersosialisasi akan banyak ditemui anak.

Empat faktor yang berpengaruh pada kemampuan anak bersosialisasi, yaitu:

- 1). Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang di sekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang. Semakin banyak dan bervariasi pengalaman dalam bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, maka akan semakin banyak pula hal-hal yang dapat dipelajarinya, untuk menjadi bekal dalam meningkatkan keterampilan sosialisasi tersebut.
- 2). Adanya minat dan motivasi untuk bergaul. Semakin banyak pengalaman yang menyenangkan yang diperoleh melalui pergaulan dan aktivitas sosialnya, minat dan motivasi untuk bergaul juga akan semakin berkembang. Keadaan ini memberi peluang yang lebih besar untuk meningkatkan ketrampilan sosialisasinya. Dengan minat dan motivasi bergaul yang besar anak akan terpacu untuk selalu memperluas wawasan pergaulan dan pengalaman dalam bersosialisasi, sehingga makin banyak pula hal-hal yang dipelajarinya yang pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan bersosialisasinya. Sebaliknya bila seorang anak tidak memiliki minat dan motivasi untuk bergaul, akan cenderung menyendiri dan lebih suka melakukan kegiatan-kegiatan yang tidak banyak melibatkan dan menuntut hubungan dengan orang lain. Dengan demikian makin sedikit pengalaman bergaulnya dan makin sedikit pula yang dapat dipelajarinya tentang pergaulan yang dapat menjadi bekal untuk meningkatkan kemampuan sosialisasinya.
- 3). Adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain, yang biasanya menjadi “model” bagi anak. Walaupun kemampuan sosialisasi ini dapat pula berkembang melalui cara “cobasalah” (trial and error) yang dialami oleh

anak, melalui pengalaman bergaul atau dengan “meniru” perilaku orang lain dalam bergaul, tetapi akan lebih efektif bila ada bimbingan dan pengajaran yang secara sengaja diberikan oleh orang yang dapat dijadikan “model” bergaul yang baik bagi anak.

- 4). Adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak. Dalam berkomunikasi dengan orang lain, anak tidak hanya dituntut untuk berkomunikasi dengan kata-kata yang dapat difahami, tetapi juga dapat membicarakan topik yang dapat dimengerti dan menarik bagi orang lain yang menjadi lawan bicaranya. Kemampuan berkomunikasi ini menjadi inti dari sosialisasi. ( Dini P. Daeng S (1996)

Elizabeth B. Hurlock, (1978) mengatakan untuk menjadi orang yang mampu bersosialisasi memerlukan tiga proses. Masing-masing proses terpisah dan sangat berbeda satu sama lain, tetapi saling berkaitan. Kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasinya. Ketiga proses sosialisasi tersebut adalah:

- 1). Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial.

Setiap kelompok sosial mempunyai standar bagi para anggotanya tentang perilaku yang dapat diterima. Untuk dapat bersosialisasi anak tidak hanya harus mengetahui perilaku yang dapat diterima, tetapi mereka juga harus menyesuaikan perilakunya dengan patokan yang dapat diterima.

- 2). Memainkan peran sosial yang dapat diterima. Setiap kelompok sosial mempunyai pola kebiasaan yang telah ditentukan dengan seksama oleh para anggotanya dan dituntut untuk dipatuhi. Sebagai contoh, ada peran yang telah disetujui bersama bagi orang tua dan anak serta ada pula peran yang



telah disetujui bersama bagi guru dan murid. Anak dituntut untuk mampu memainkan peran-peran sosial yang diterimanya.

- 3). Perkembangan sikap sosial. Untuk bersosialisasi dengan baik anak-anak harus menyenangi orang dan kegiatan sosial. Jika mereka dapat melakukannya, mereka akan berhasil dalam penyesuaian sosial dan diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat mereka bergaul.

Sebagian dari bentuk perilaku sosial yang berkembang pada masa kanak-kanak awal, merupakan perilaku yang terbentuk atas dasar landasan yang diletakkan pada masa bayi. Sebagian lainnya merupakan bentuk perilaku sosial baru yang mempunyai landasan baru. Banyak di antara landasan baru ini dibina oleh hubungan sosial dengan teman sebaya di luar rumah dan hal-hal yang diamati anak dari tontonan televisi atau buku komik.

Pola perilaku dalam situasi sosial banyak yang nampak tidak sosial atau bahkan anti sosial, tetapi masing-masing tetap penting bagi proses sosialisasi. Landasan yang diletakkan pada masa kanak-kanak awal akan menentukan cara anak menyesuaikan diri dengan orang lain. Pola perilaku sosial menurut Elizabeth B. Hurlock (1978) terbagi atas dua kelompok, yaitu pola perilaku yang sosial dan pola perilaku yang tidak sosial.

Pola perilaku yang termasuk dalam perilaku sosial adalah:

- 1) Kerja sama. Sekelompok anak belajar bermain atau bekerja bersama dengan anak lain. Semakin banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu bersama-sama, semakin cepat mereka belajar melakukannya dengan bekerja sama.

- 2) Persaingan. Persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha sebaik-baiknya, hal itu akan menambah sosialisasi mereka. Jika hal itu diekspresikan dalam pertengkaran dan kesombongan, dapat mengakibatkan timbulnya sosialisasi yang buruk yang dialami anak.
- 3) Kemurahan hati. Kemurahan hati, terlihat pada kesediaan untuk berbagi sesuatu dengan anak lain meningkat dan sikap mementingkan diri sendiri semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.
- 4) Hasrat akan penerimaan sosial. Jika hasrat pada diri anak untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Hasrat untuk diterima oleh orang dewasa biasanya timbul lebih awal dibandingkan dengan hasrat untuk diterima oleh teman sebaya.
- 5) Simpati. Anak kecil tidak mampu berperilaku simpati sampai mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan dukacita. Anak mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.
- 6) Empati. Empati adalah kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini dapat berkembang pada anak jika anak dapat memahami ekspresi wajah atau maksud pembicaraan orang lain.
- 7) Ketergantungan. Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian, dan kasih sayang mendorong anak untuk berperilaku dalam cara

yang diterima secara sosial. Anak akan berusaha menunjukkan perilaku sosial yang dapat diterima agar dapat memenuhi keinginannya.

- 8) Sikap ramah. Anak kecil memperlihatkan sikap ramah melalui kesediaannya melakukan sesuatu untuk orang lain atau anak lain dan dengan mengekspresikan kasih sayang kepada mereka.
- 9) Sikap tidak mementingkan diri sendiri. Anak perlu mendapat kesempatan dan dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki. Belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain.
- 10) Meniru. Dengan meniru orang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak-anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan sifat dan meningkatkan penerimaan kelompok terhadap diri mereka.
- 11) Perilaku kelekatan (attachment behavior). Dari landasan yang diberikan pada masa bayi, yaitu ketika bayi mengembangkan kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih kepada ibu atau pengganti ibu, anak kecil mengalihkan pola perilaku ini kepada anak atau orang lain dan belajar membina persahabatan dengan mereka.

Adapun pola perilaku yang tidak sosial adalah perilaku yang menunjukkan:

- 1) Negativisme. Negativisme adalah perlawanan terhadap tekanan dari pihak lain untuk berperilaku tertentu. Biasanya hal itu dimulai pada usia dua tahun dan mencapai puncaknya antara umur 3 dan 6 tahun. Ekspresi fisiknya mirip dengan ledakan kemarahan, tetapi secara setahap demi setahap diganti dengan penolakan lisan untuk menuruti perintah.

- 2) Agresi. Agresi adalah tindakan permusuhan yang nyata atau ancaman permusuhan. Biasanya tidak ditimbulkan oleh orang lain. Anak-anak mengekspresikan sikap agresif mereka berupa penyerangan secara fisik atau lisan terhadap pihak lain, dan biasanya terhadap anak yang lebih kecil.
- 3) Pertengkaran. Pertengkaran merupakan perselisihan pendapat yang mengandung kemarahan yang umumnya dimulai apabila seseorang melakukan penyerangan yang tidak beralasan. Pertengkaran berbeda dari agresi. Pertengkaran melibaaan dua orang atau lebih sedangkan agresi merupakan tindakan dirinya sendiri. Dalam pertengkaran salah seorang yang terlibat memainkan peran bertahan sedangkan dalam agresi peran dirinya yang selalu agresif.
- 4) Mengejek dan menggretak. Mengejek merupakan serangan secara lisan terhadap orang lain, sedangkan menggretak merupakan serangan yang bersifat fisik. Dalam kedua hal tersebut si penyerang memperoleh keputusan dengan menyaksikan ketidakenakan (ketidak senangan) korban dan usahanya untuk balas dendam.
- 5) Perilaku yang sok kuasa. Perilaku ini adalah kecenderungan untuk mendominasi orang lain atau menjadi “majikan”. Jika diarahakan secara tepat hal ini dapat menjadi sifat kepemimpinan, tetapi umumnya tidak demikian, dan biasanya hal ini mengakibatkan timbulnya penolakan dari kelompok sosial.
- 6) Egosentrisme. Hampir semua anak kecil bersifat egosentrik, dalam arti bahwa mereka cenderung berpikir dan berbicara tentang diri mereka sendiri. Apakah kecenderungan ini akan hilang, menetap atau akan berkembang semakin kuat, sebagian bergantung pada kesadaran anak bahwa hal itu membuat mereka tidak



populer dan sebagian lagi bergantung pada kuat lemahnya keinginan mereka untuk menjadi populer.

7) Prasangka. Landasan prasangka terbentuk pada masa kanak-kanak awal yaitu ketika anak menyadari bahwa sebagian orang berbeda dari mereka dalam hal penampilan dan perilaku dan bahwa perbedaan ini oleh kelompok sosial dianggap sebagai tanda kerendahan. Bagi anak kecil tidaklah umum mengekspresikan prasangka dengan bersikap membedakan orang-orang yang mereka kenal.

8) Antagonisme jenis kelamin. Ketika masa kanak-kanak berakhir, banyak anak laki-laki ditekan oleh keluarga laki-laki dan teman sebaya untuk menghindari pergaulan dengan anak perempuan atau memainkan “permainan anak perempuan”.

Mereka juga mengetahui bahwa kelompok sosial memandang laki-laki lebih tinggi derajatnya daripada anak perempuan. Walaupun demikian, pada umur ini anak laki-laki tidak melakukan pembedaan terhadap anak perempuan, tetap menghindari mereka dan menghindari aktivitas yang dianggap sebagai aktivitas anak perempuan.

Selain dari itu, menurut Helms & Turner (1984) pola perilaku sosial anak dapat dilihat dari empat dimensi, yaitu: (1) anak dapat bekerjasama (cooperating) dengan teman, (2) anak mampu menghargai (altruism) teman, baik dalam hal menghargai milik, pendapat, hasil karya teman atau kondisi-kondisi yang ada pada teman, (3) anak mampu berbagi (sharing) kepada teman. Apakah anak mampu berbagi sesuatu yang dimilikinya kepada teman, mau mengalah pada

teman dan sebagainya, dan (4) anak mampu membantu (helping others) orang lain. Hal ini tidak hanya ditunjukkan dalam hubungannya dengan teman sebaya tetapi juga dengan orang dewasa lainnya.

Pola tingkah laku sosial tersebut, menunjukkan bahwa kerjasama sudah mulai tumbuh pada anak usia dini, dan memang umur 2-6 tahun anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang dan bergaul diluar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Masa kanak-kanak awal sering di sebut “usia prangang” (pregang age) pada masa ini sejumlah hubungan yang dilakukan anak dengan anak lain meningkat dan ini sebagian menentukan bagaimana gerak maju perkembangan sosial mereka. Anak-anak yang mengikuti pendidikan pra sekolah melakukan penyesuain sosial yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengikuti pendidikan prasekolah. Karena mereka dipersiapkan secara lebih baik untuk melakukan partisipasi yang aktif dalam kelompok dibandingkan dengan anak yang aktivitas sosialnya terbatas dengan anggota keluarga dan anak-anak dari lingkungan tetangga terdekat. Keuntungan pendidikan pra sekolah adalah memberikan pengalaman sosial dibawah bimbingan guru yang terlatih yang membantu mengembangkan hubungan yang menyenangkan dan berusaha agar anak-anak tidak mendapat perlakuan yang mungkin menyebabkan mereka menghindari hubungan sosial. Pola prilaku dalam situasi sosial pada masa kanak-kanak awal dapat dilihat menunjukkan pola-pola seperti: kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mengasingkan diri sendiri, meniru, prilaku kelekatan.

Berkembangnya keinginan terhadap kebebasan, anak-anak mulai melawan otoritas orang dewasa. Jika mereka telah memperoleh kepuasan perilaku kelekatan pada masa kanak-kanak, mereka akan terus berusaha membina hubungan yang bersahabat dengan orang dewasa, terutama anggota keluarga. Hubungannya dengan kawannya menunjukkan perubahan, di mana sebelum usia 2 tahun anak kecil terlibat dalam permainan seorang diri atau searah. Sejak umur 3 atau 4 tahun, anak-anak mulai bermain bersama dengan kelompok, berbicara satu sama lain pada saat bermain, dan memilih dari anak-anak yang hadir siapa yang akan dipilih untuk bermain. Sebagaimana yang telah diuraikan tentang pola perkembangan kerjasama anak usia dini yang tidak terlepas dari perkembangan sosialnya, maka karakter kerjasama ini memang harus diberikan atau difasilitasi tumbuh kembangnya, sehingga dapat tumbuh dan kembang dengan baik.

## **2.6. Mengembangkan Karakter Percaya Diri dan Kerjasama Anak dengan Bermain Peran**

Karakter sebagaimana yang telah dijabarkan merupakan watak, tabiat dari seseorang, yang diaplikasikan dalam tingkah laku. Karakter penting untuk ditumbuhkembangkan di dalam diri setiap manusia. Sehingga dengan karakter – karakter yang baik akan mampu menjadi modal untuk melanjutkan dan mengisi kehidupan di dunia ini dengan benar. Karakter dapat di bentuk dan dikembangkan. Mengembangkan karakter anak usia dini, merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Karakter yang dikembangkan tentu karakter yang positif dan mempunyai pengaruh yang besar bagi pengembangan dirinya ketika kelak

menginjak usia dewasa. Sebagaimana diketahui bahwa ketika anak masih berada pada usia dini, maka perkembangan yang dialaminya mengalami kepesatan yang amat kuat, sehingga dikatakan anak sedang berada di usia emas. Anak melihat, mendengar, meniru, melakukan apa saja yang dimauinya, daya imajinasinya tinggi, tak pernah lelah, rasa ingin tahunya besar, dsb. Dengan segala yang ada pada anak tersebut, maka dapat dipastikan anak menyerap apa saja yang dilihatnya dan menirukannya. Baik dan buruk akan sesuatu hal pasti ditirunya dan dilakukannya. Hal ini diperbuat karena dia belum tahu bahwa itu berguna atau tidak. Pada usia inilah dia mulai menyerap dan awal bagi tumbuh dan kembangnya karakter tersebut. Oleh karena itu perlulah untuk mengarahkan dan menggali segala potensi yang ada padanya. Dan sekaligus menanamkan dan mengembangkannya. Mengembangkan karakter tentulah harus menjadi prioritas yang utama, di samping mengembangkan potensi yang lain, baik kognitif, motorik kasar, motorik halus dan bahasanya.

Karakter-karakter yang baik dan positif yang dapat dikembangkan kepada anak tersebut tentunya sangat bermanfaat nantinya bagi dirinya, misalnya karakter percaya diri, kerjasama, dsb. Karakter percaya diri bila dikembangkan dengan baik pada waktu masih usia dini, maka anak akan tersebut mampu berperilaku optimis, mampu melakukan sesuatu hal dengan sendiri, tenang, dsb. Begitu juga dengan karakter kerjasama bila dikembangkan dengan baik, maka anak akan dapat bersosialisasi dengan temannya, dapat bekerja sama dengan temannya, tidak sombong, dsb. Karakter yang baik tersebut dapat dapat dikembangkan baik di lingkungan keluarga, lingkungan sekitar dan sekolah.



Anak-anak yang berada di usia dini yang sedang berada di RA/TK maka ketika mereka berada di RA/TK, maka RA/TK dapat menjadi tempat untuk mengembangkan karakter. Di dalam pelaksanaannya, sesuai dengan struktur program pembelajaran ada bidang pembentukan perilaku yaitu aspek akhlakul karimah dan sosial emosional. Aspek ini sangat berkaitan erat dengan mengembangkan karakter. Di dalam aspek ini diharapkan akan meningkatkan ketaqwaan anak kepada Allah SWT, dan membina sikap anak dalam meletakkan dasar agar menjadi warga Negara yang baik. Banyak hal – hal yang dikembangkan pada aspek ini, seperti mengenal tata cara berakhlak/berperilaku terhadap sesama yang memiliki indikator memiliki toleransi terhadap sesama, suka tolong menolong dan dapat kerjasama, menunjukkan rasa percaya diri, dsb.

Aspek akhlakul karimah atau boleh dikatakan aspek pendidikan karakter, dapat dilakukan kepada anak dengan segala cara. Namun tentu tidak terlepas dan tidak menyimpang dari peserta didik yang ada, yaitu anak usia dini. Berdasarkan PP nomor 17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan, program pembelajaran RA/TK dan bentuk lain yang sederajat dilaksanakan dalam konteks bermain yang dapat dikelompokkan menjadi:

- Bermain dalam rangka pembelajaran agama dan akhlak mulia
- Bermain dalam rangka pembelajaran sosial dan kepribadian
- Bermain dalam rangka pembelajaran orientasi dan pengenalan pengetahuan dan teknologi
- Bermain dalam rangka pembelajaran estetika
- Bermain dalam rangka pembelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan

Jadi dapat dikatakan mengembangkan karakter dapat dilakukan dengan bermain, yang dalam bentuk permainan. Hal ini dikarenakan bahwa konsep karakter tersebut masih abstrak, sehingga dalam hal ini anak belum bisa dengan serta merta menerima apa yang diajarkan guru yang sifatnya abstrak secara cepat. Oleh karena itu dengan permainan di harapkan dapat menyampaikan konsep karakter yang abstrak tersebut kepada anak yang menurut Piaget anak usia dini sedang dalam tahap perkembangan praperoasional konkret. Hal ini juga sejalan dengan apa yang di kemukakan Frobel dalam Rahayu (2013) pengenalan diperoleh melalui pengalamannya melalui bermain.

**a. Pengertian Bermain**

Bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas bermain dilakukan anak dan aktivitas anak selalu menunjukkan kegiatan bermain. Bermain dan anak sangat erat kaitannya. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di pendidikan anak usia dini adalah bermain dan belajar. Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari anak. Keadaan ini menarik minat para peneliti sejak abad ke 17 untuk melakukan penelitian tentang anak dan bermain. Peneliti ingin menunjukkan sejauhmana bermain berpengaruh terhadap anak, apakah hanya sekedar untuk mendapatkan pengakuan dan penerimaan sosial atau sekedar untuk mengisi waktu luang.

Pendapat pertama tentang bermain oleh Plato mencatat bahwa anak akan lebih mudah memahami aritmatika ketika diajarkan melalui bermain. Pada waktu itu Plato mengajarkan pengurangan dan penambahan dengan membagikan buah apel pada masing-masing anak. Kegiatan menghitung lebih dapat dipahami oleh

anak ketika dilakukan sambil bermain dengan buah apel. Eksperimen dan penelitian ini menunjukkan bahwa anak lebih mampu menerapkan aritmatika dengan bermain dibandingkan dengan tanpa bermain. Pendapat selanjutnya oleh Aristoteles, ia mengatakan bahwa ada hubungan yang sangat erat antara kegiatan bermain anak dengan kegiatan yang akan dilakukan anak dimasa yang akan datang. Menurut Aristoteles, anak perlu dimotivasi untuk bermain dengan permainan yang akan ditekuni di masa yang akan datang. Sebagai contoh anak yang bermain balok-balokan, dimasa dewasanya akan menjadi arsitek. Anak yang suka menggambar maka akan menjadi pelukis, dan lain sebagainya.

Pada abad ke 18 dan awal abad ke 19, Rousseau dan Pestalozzi mulai menyadari bahwa pendidikan akan lebih efektif jika disesuaikan dengan minat anak. Pernyataan ini mendukung teori Froebel dalam Nurlaila & Yul (2004) yang mengatakan bahwa bermain sangat penting dalam belajar. Belajar berkaitan dengan proses konsentrasi. Orang yang mampu belajar adalah orang yang mampu memusatkan perhatian. Bermain adalah salah satu cara untuk melatih anak konsentrasi karena anak mencapai kemampuan maksimal ketika terfokus pada kegiatan bermain dan bereksplorasi dengan mainan. Bermain juga dapat membentuk belajar yang efektif karena dapat memberikan rasa senang sehingga dapat menimbulkan motivasi instrinsik anak untuk belajar. Motivasi instrinsik tersebut terlihat dari emosi positif anak yang ditunjukkan melalui rasa ingin tahu yang besar terhadap kegiatan pembelajaran.

Akhir abad 19, Herbart Spencer dalam Jannah (2013), mengemukakan bahwa anak bermain karena anak memiliki energi yang berlebihan. Teori ini sering

dikenal dengan teori Surplus Energi yang mengatakan bahwa anak bermain (melompat, memanjat, berlari dan lain sebagainya) merupakan manifestasi dari energi yang ada dari dalam diri anak. Bermain menurut Spencer bertujuan untuk mengisi kembali energi seseorang anak yang telah melemah.

Dilanjutkan oleh G Stanley Hall dalam Tedjasaputra (2001) ia menjabarkan teori bermain sebagai bentuk evolusi dari kegiatan nenek moyangnya dimasa yang lampau. Menurut Hall, kegiatan bermain pada anak menunjukkan pengalaman nenek moyang ras tertentu (pengulangan perkembangan ras). Sebagai contoh, anak yang suka bermain dengan air maka diduga bahwa nenek moyang anak tersebut adalah ikan, anak yang suka melakukan kegiatan memanjat maka diduga bahwa nenek moyang anak tersebut adalah monyet. Teori bermain Hall, sangat dipengaruhi Teori Evolusi Darwin yang pada saat itu memberikan pembaharuan baru dalam ilmu pengetahuan.

Seorang tokoh Filsafat, Karl Gross dalam Tedjasaputra (2001) mengatakan bahwa anak bermain untuk mempertahankan kehidupannya. Menurut Gross, awalnya kegiatan bermain tidak memiliki tujuan namun kemudian memiliki tujuan dan sangat berguna untuk memperoleh dan melatih keterampilan tertentu dan sangat penting fungsinya bagi mereka pada saat dewasa kelak, contoh, bayi yang menggerak-gerakkan tangan, jari, kaki dan berceloteh merupakan kegiatan bermain yang bertujuan untuk mengembangkan fungsi motorik dan bahasa agar dapat digunakan dimasa datang.

Sigmund Freud dalam Tedjasapura (2001) berdasarkan Teori Psychoanalytic mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan



dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan bermain yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh, anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya, anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.

Teori Cognitive-Developmental dari Jean Piaget dalam Tedjasaputra (2001) juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran. Berdasarkan kajian tersebut maka bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan, yang harus dikembangkan pada anak.

Jamaris (2006) yang mengartikan bermain merupakan sarana bagi anak dalam melakukan berbagai eksperimen tentang konsep yang diketahui dan yang belum diketahuinya. Piaget dalam Andang Ismail (2006) mengatakan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Sedangkan menurut Erna Iswati (2008) bermain adalah dunia anak yang tidak bisa dipisahkan, dalam bermain itulah secara tidak langsung anak-anak dapat membangun relasi sosial baik dengan lingkungan maupun antar sesama. Tedjasaputra (2001)

mengatakan, bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, dan menyalurkan perasaan-perasaan tertekan. Menurut Moeslishatoen dalam Simatupang (2005) bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, nilai-nilai dan sikap hidup.

Bermain merupakan cara anak mengkomunikasikan dirinya ke dunia luar mengingat kemampuan berbicara mereka belum sebaik orang dewasa. Bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, bermain merupakan aktivitas yang sangat mengasikkan bagi anak, bermain merupakan kebutuhan (Prmono 2012). Secara lebih umum dalam term psikologi, dalam Utami Munandar (1996) mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Bermain menurut pendapat Elizabeth Hurlock (1987) adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Andang Ismail (2006) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. *Pertama*, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. *Kedua*, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah. Menurut Kimpraswil dalam As'adi Muhammad, (2009) mengatakan bahwa definisi bermain adalah usaha olah diri

(olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Hans Daeng dalam Andang Ismail (2006) bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.

Bermain menurut Mulyadi (2004), secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain:

- a. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
- b. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
- c. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
- d. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
- e. Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

Dari pengertian-pengertian bermain yang telah dikemukakan tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh individu yang sifatnya menyenangkan, yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, sosial dan emosional, kognitif dan perkembangan bahasa. Bermain mengembangkan aspek fisik/motorik yaitu melalui permainan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan, dan lain sebagainya. Bermain mengembangkan aspek sosial

emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian/diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Dengan bermain dalam kelompok anak juga akan belajar untuk menyesuaikan tingkah lakunya dengan anak yang lain, belajar untuk menguasai diri dan egonya, belajar menahan diri, mampu mengatur emosi, dan belajar untuk berbagi dengan sesama. Aspek kognitif berkembang pada saat anak bermain yaitu anak mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasinya, mampu memunculkan kreativitas, mampu berfikir divergen, melatih ingatan, mengembangkan perspektif, dan mengembangkan kemampuan berbahasa. Konsep abstrak yang membutuhkan kemampuan kognitif juga terbentuk melalui bermain, dan menyerap dalam hidup anak sehingga anak mampu memahami dunia disekitarnya dengan baik.

Melihat bahwa dengan bermain, Anak usia dini dapat berkembang maka banyak para ahli yang mengemukakan pendapatnya tentang bagaimana anak usia pra sekolah tersebut dengan bermain. Sebagaimana yang di kemukakan Santrock (2011) tentang masa perkembangan anak dikatakan bahwa terdapat beberapa jenis permainan yang paling banyak dipelajari atau senang untuk dilakukan adalah permainan yang terdiri dari permainan sensoris-motoris dan permainan praktik, permainan pura-pura/symbolis, permainan sosial, permainan konstruktif, serta games.

Permainan sensoris-motorik lebih kepada bayi untuk melakukannya sebagai jalan untuk mendapatkan kesenangan serta mengeksplorasi sebab dan akibat. Sedangkan permainan praktis melibatkan pengulangan perilaku ketika keterampilan



baru dipelajari atau ketika penguasaan fisik atau mental dan koordinasi keterampilan diperlukan untuk permainan dan olahraga. Selama tahun-tahun pra sekolah, anak-anak sering terlibat dalam permainan praktis. Meskipun permainan praktis menurut di tahun-tahun awal sekolah dasar, aktivitas permainan praktis, seperti lari, melompat, meluncur, melempar bola, dsb masih sering di jumpai di taman bermain dan di sekolah dasar.

Permainan pura-pura/symbolis terjadi ketika anak mengubah lingkungan fisik menjadi simbol. ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia dua sampai tujuh tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Seringkali anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memperdulikan jawaban yang diberikan dan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya sapu sebagai kuda-kudaan, sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya. Selanjutnya permainan sosial, yaitu permainan yang melibatkan interaksi dengan teman sebaya. Permainan sosial meningkat secara dramatis selama masa pra sekolah. Bagi banyak anak, permainan sosial adalah konteks utama untuk interaksi sosial dengan teman sebaya.

Mildred Parten dalam Monks, AMP dan Haditono (2004), mengemukakan tentang bentuk permainan sosial yaitu:

- Gerakan yang terarah; tak berbuat apa-apa, jalan-jalan, melihat kesana kemari, bermain dengan badan sendiri.
- Tingkah laku pengamat (onlooker behavior); melihat anak-anak lain yang sedang melakukan sesuatu.
- Permainan solitair; bermain sendiri mencari kesibukan sendiri.
- Permainan paralell; bermain dengan permainan yang sama tanpa ada tukar-menukar alat permainan dan tanpa ada komunikasi.
- Permainan asosiatif; anak-anak bermain bersama tetapi tanpa ada pemusatan terhadap suatu tujuan, tanpa ada pembagian peranan dan alat-alat permainan.
- Permainan kooperaif; kerjasama dan koordinasi dalam alat-alat dan peranan-peranan, ada perjanjian dan pembagian tugas-tugas.
- Permainan konstruktif; menggabungkan permainan sensoris-motoris/permainan praktis dengan representasi simbolis. Permainan konstruktif terjadi ketika anak-anak terlibat dalam pengaturan sendiri penciptaan sebuah produk atau solusi. Permainan konstruktif meningkat pada tahun-tahun prasekolah, seiring dengan peningkatan permainan simbolis dan penurunan permainan sensoris-motorik.
- Selanjutnya games; merupakan aktivitas-aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan dan memiliki aturan. Seringkali games melibatkan kompetisi. Anak-anak prasekolah dapat mulai berpartisipasi dalam permainan sosial yang melibatkan aturan sederhana timbal-balik dan bergiliran. Namun,

games mengambil peran yang lebih kuat dalam kehidupan anak-anak Sekolah Dasar.

Selanjutnya Elizaberth B. Hurlock (1990), secara umum menyebutkan pola bermain awal masa kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- a) Bermain dengan mainan. Pada permulaan masa awal kanak-kanak, bermain dengan mainan merupakan bentuk yang dominan. Minat bermain dengan mainan mulai agak berkurang, pada akhir awal masa kanak-kanak pada saat anak tidak lagi dapat membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat-sifat hidup seperti yang di khayalkan sebelumnya. Lagipula, dengan meningkatnya minat terhadap bermain dalam kelompok, anak menganggap bermain dengan mainan yang umumnya bersifat bermain sendiri, tidak lagi menyenangkan.
- b) Dramatisasi. Sekitar usia tiga tahun dramatisasi terdiri dari permainan dengan meniru pengalaman-pengalaman hidup, kemudian anak-anak bermain permainan pura-pura dengan teman-temannya seperti polisi dan perampok, Indian-indianan atau pejaga toko, berdasarkan cerita-cerita yang dibacakan kepada mereka atau berdasarkan acara-acarafilms dan televisi yang mereka lihat.
- c) Konstruksi. Anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting, dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang di lihatnya dari kehidupan sehari-hari atau dari layar dioskop dan televisi. Menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak, anak-anak sering menambahkan

kreativitasnya ke dalam konstruksi-konstruksi yang dibuat berdasarkan pengamatannya dalam kehidupan sehari-hari.

- d) Permainan bersama. Dalam tahun keempat anak mulai lebih menyukai permainan yang dimainkan bersama teman-teman sebaya daripada dengan orang-orang dewasa. Permainan ini dapat terdiri dari beberapa pemain dan melibatkan beberapa peraturan. Permainan yang menguji keterampilan seperti menangkap dan melempar bola juga populer.
- e) Membaca. Anak-anak senang dibacakan dan melihat gambar-gambar dari buku. Yang sangat menarik adalah dongeng, nyanyian anak-anak, cerita-cerita tentang hewan dan kejadian sehari-hari.
- f) Film, radio, dan televisi. Anak-anak jarang melihat bioskop, tetapi ia senang film kartun, film tentang binatang dan film rumah tentang anggota-anggota keluarga. Anak-anak juga senang mendengarkan radio, tetapi lebih sering melihat televisi. Ia senang melihat acara untuk anak-anak yang lebih besar dan juga acara untuk anak-anak prasekolah. Ia mengalami situasi rumah yang aman sehingga biasanya tidak merasa takut kalau ada unsur-unsur yang menakutkan dalam acara televisi tersebut.

Sebagaimana yang telah diuraikan tentang tahapan perkembangan permainan anak pra sekolah, bahwa anak dalam tahap pra operasional bercirikan simbolik, maka teori bermain yang tepat mendukung hal ini adalah Sigmund Freud dalam Tedjasaputra (2001) berdasarkan teori psikoanalisis mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan bermain yang



ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya, anak yang meninju boneka dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.

Bermain merupakan sebuah kesatuan yang kompleks yang merupakan aktivitas spontan, unik, tidak direncanakan, dan aktif baik kemampuan motorik maupun kognitif. Bermain dapat sambil belajar, namun dalam bermain terdapat karakteristik yang dapat membedakan bermain dengan belajar. Karakteristik bermain pada anak menurut Hariwijaya dan Bertiani (2009) yaitu bermain dilakukan secara sukarela tanpa paksaan, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan sehingga dapat dinikmati oleh anak-anak, tanpa adanya paksaan kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan. Tujuan bermain adalah aktivitas bermain itu sendiri, menuntut adanya partisipasi aktif dalam kegiatan bermain dan anak dapat secara bebas mengungkapkan ekspresinya dengan bermain.

Banyak sekali manfaat yang didapat dari bermain antara lain:

- Menimbulkan kegembiraan.
- Sebagai pemicu kreativitas
- Meningkatkan respon anak terhadap hal-hal baru
- Melatih anak menyelesaikan/mengatasi konflik
- Sarana untuk bersosialisasi dan melatih fungsi mental
- Melatih kepekaan dan empati

- Sarana mengekspresikan perasaan
- Membentuk kepribadian anak
- Mengembangkan rasa percaya diri
- Melatih perkembangan fisik, emosi, dan sosial
- Menyalurkan energi
- Sarana hiburan
- Merangsang imajinasi/kreativitas anak
- Mengoptimalkan kelima indera. (Andi: 2009)

#### **b. Konsep Bermain Peran**

Bermain peran merupakan salah satu dari bagian jenis-jenis permainan. Sebagaimana yang dikatakan Santrock (2011) bahwa permainan pura-pura/symbolis termasuk salah satu jenis permainan selain permainan sensorik-motorik, praktis, sosial, konstruktif dan games. Banyak para ahli menganggap tahun-tahun prasekolah sebagai “tahun emas” permainan simbolis/pura-pura yang dramatis atau bersifat sosio-dramatis. Jenis permainan ini mulai muncul pada usia sekitar 18 bulan dan mencapai puncaknya pada usia 4-5 tahun. Selanjutnya beberapa psikolog anak menyimpulkan bahwa permainan peran atau pura-pura merupakan aspek penting perkembangan anak dan sering mencerminkan kemajuan dalam perkembangan kognitif, terutama sebagai indikasi pemahaman simbolis. Bermain peran merupakan suatu aktivitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berpikir anak usia dini, yaitu berpikir simbolik. Erik Erikson dalam Arriyani (2009) mengatakan Bermain peran atau main peran juga disebut main simbolik, role play, pura-pura, make-believe, fantasi, imajinasi, atau main drama. Anak-anak bermain

dalam berpura-pura dan menirukan pengalaman yang di dapat dalam dunia nyata. Dalam kegiatan main peran anak dapat mengembangkan kemampuannya bersosialisasi, mengikuti prosedur, bereksprimen dan berbahasa, mengembangkan kecerdasan sosial. Bermain peran adalah suatu jenis permainan yang dilakukan beberapa orang anak untuk memainkan lakon tertentu atau mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial dengan membagi peran kepada masing-masing permainan.

1) Pengertian bermain peran

Rahmawati dkk. (2007) mengatakan bermain peran yaitu permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak yang akan mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Nugraha & Rachmawati (2004) juga mengartikan bermain peran sebagai permainan yang dilakukan dengan cara memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang ataupun tumbuhan yang ada di sekitar anak, dimana melalui permainan ini daya imajinasi, kreativitas, empati, serta penghayatan anak dapat berkembang.

Lilis Suryani (2008) mengatakan bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif. Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan.

Yuliani Nurani Sujino, dkk. (2008) mengatakan bermain peran adalah suatu

kegiatan untuk memerankan sesuatu di luar perannya sendiri agar anak dapat memiliki pemahaman dan pandangan yang benar tentang sejarah di masa lampau, kemungkinan peristiwa di masa datang dan peristiwa hangat yang memiliki arti penting di masa kini atau situasi yang diciptakan suatu saat dan disetiap tempat.

Hurlock (2006) mengatakan bermain peran adalah bermain aktif dimana anak-anak melalui perilaku dan sifat percaya diri yang tinggi, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah itu atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya. Bermain peran atau bermain khayal termasuk salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi, dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Apa yang dilakukan anak tampil dalam tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dan biasanya muncul rasa percaya diri, Tedjasaputra (2001). Bermain peran adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas, Hamalik (2004). Supriyanti berpendapat dalam buku Metode Pengembangan Perilaku & Kemampuan Dasar AUD (2008) bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak. Sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru. Dari beberapa pengertian bermain peran yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa



bermain peran tersebut merupakan bermain pura/pura, dimana anak melakonkan atau memerankan sesuatu, baik itu tokoh, benda, atau binatang, sehingga anak dapat menjadi apa yang dimiliki seperangkat perilaku tertentu yang dimiliki oleh sesuatu tersebut, misalnya guru, dokter, pedagang, dsb. Yang dilakukan dalam tingkah laku yang nyata dan dapat diamati. Sehingga dengan hal ini akan berkembang segala kemampuan yang dimiliki anak.

## 2) Jenis Bermain Peran

Bermain peran yang merupakan salah satu jenis permainan aktif yang cenderung anak senang untuk memainkannya, memiliki dua jenis, sebagaimana yang di kemukakan Hamalik (2006) yaitu bermain peran mikro dan bermain peran makro.

Bermain peran mikro adalah di mana anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda berukuran kecil, atau menggunakan replika sesuai dengan benda aslinya. Seperti boneka, boneka tangan, mobil-mobilan atau binatang dari plastik, rumah-rumahan, kursi sofa mini, tempat tidur mini (seperti bermain boneka barbie). Dimainkan ini anak bertindak sebagai dalang yang merupakan otak penggerak yang menghidupkan alat main tersebut untuk memainkan suatu adegan peran-peran dalam skenario main peran. Pada tahap ini anak sudah mengembangkan rasa percaya diri. Bermain peran mikro anak mempunyai minat pada personifikasi, karena mereka masih senang berbicara dengan benda mati dan biasanya mereka menciptakan percakapan sendiri. Saat anak terlibat main peran kecil,

mereka belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain, dan yang terpenting lagi mereka belajar berpikir abstrak serta mengembangkan kemampuan berpikir obyektif.

Bermain peran makro adalah di mana anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran atau dapat dikatakan anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang/ sesuatu. Misalnya menjadi seorang ibu, ayah, polisi, dokter, petani, pedagang, dsb. Dengan hal ini anak dapat mengekspresikan ide-idenya dengan memerankan seseorang atau sesuatu tersebut. Dengan hal ini juga mereka banyak belajar keterampilan pra akademis seperti: mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerjasama dengan yang lain. selanjutnya ketika anak sudah mampu bermain peran makro, berarti anak sudah menunjukkan kemampuan kognitif yang cukup baik, karena bermain makro membutuhkan banyak sekali keterampilan baik itu bahasa, rasa percaya diri kreatifitas, daya cipta, inisiatif, keberanian, kerjasama dan kejujuran.

### 3) Tujuan Bermain Peran.

Sebagaimana permainan yang lainnya yang memiliki tujuan, maka dalam bermain peran ini pun mengandung tujuan. Dalam hal tujuan dari bermain peran, diantaranya yang dikemukakan oleh Roestiyah (2011) yaitu agar anak dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Ia bisa belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati dan berhubungan

dengan orang lain dalam situasi itu mereka harus bisa memecahkan masalahnya. Selanjutnya tujuan bermain peran yaitu anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, memperoleh wawasan-wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita secara inisiatif anak, melatih daya tangkap, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu mengembangkan kognitif, membantu perkembangan fantasi, menciptakan suasana yang menyenangkan, mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan, membangun pemikiran yang analitis dan kritis, membangun sikap positif, menumbuhkan sikap afektif melalui penghayatan isi cerita, untuk membuat situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi dan untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pembelajaran (www.definisi-pengertian.com/2015/06/tujuan-bermain-peran.html, diakses tgl 3 desember 2015).

Bermain peran juga dapat melatih kemampuan percaya diri, keberanian, spontanitas, kerjasama, kompromi, reaksi emosi yang wajar, tenggang rasa, kepemimpinan, dan inisiatif. (<http://khalifahpreschool.org/manfaat-sentra-main-peran-untuk-anak-usia-dini.html>, diakses tgl 3 desember 2015.)

Selanjutnya main peran memberikan kesempatan kepada anak untuk memainkan peran-peran yang beragam dengan tujuan agar mereka mengerti, menghormati dan memiliki empati akan peran-peran yang ada disekitar mereka serta sikap-sikap positif lainnya pada diri anak, yang

merupakan bekal mereka dalam berinteraksi sosial di masyarakat pada kehidupan kelak.

#### 4) Manfaat Bermain Peran

Manfaat yang dapat diperoleh dari bermain peran, sebagaimana yang dikemukakan oleh Bredekamp & Copple (1997) manfaat bermain peran di antaranya adalah :

a) Bermain peran membantu anak membangun konsep dan pengetahuan melalui rasa percaya diri anak dengan orang lain, misalnya pengetahuan tentang sekolah yang dibangun anak melalui informasi yang berbicara atau mengobrol dengan orang lain (termasuk teman sebayanya). b) Bermain peran membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Anak – anak yang bermain “dokter – dokteran” harus perfikir dimana ruang dokter, apa yang dipergunakan sebagai stetoskop. Anak juga berfikir tugas dokter bagaimana dan karakteristik dokter yang diperankan bagaimana. c) Bermain peran membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak misalnya ketika anak bermain peran telepon – teleponan, anak belajar memahami perspektif orang lain, serta cara memecahkan masalahnya. d) Bermain peran meningkatkan rasa percaya diri anak, perkembangan rasa percaya diri anak yang terdapat dalam bermain peran diantaranya: 1) rasa percaya diri, yaitu percaya diri dalam mengambil keputusan saat bermain sama temannya dan memecahkan masalah; 2) kerja sama, yaitu percaya diri dalam mengerjakan tugas, saling membantu sama temannya.



Selanjutnya dapat juga dikatakan dengan bermain peran dapat mengembangkan kreativitas dan pertumbuhan intelektual. Dengan bermain peran anak tertantang untuk berpikir tentang tokoh yang diperankannya dan juga teransang untuk mengeluarkan ide-ide baru. Penyesuaian diri anak. Dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu ia belajar tentang aturan-aturan perilaku apa yang bisa diterima orang lain, baik dalam berperan sebagai ibu, ayah, guru, murid, dst. Anak juga belajar memandang masalah dari kacamata tokoh-tokoh yang ia perankan sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak. meningkatkan kemampuan berbahasa. Mau tidak mau anak akan mendengarkan informasi baru, sehingga perbendaharaan kata lebih luas. Belajar untuk mematuhi aturan yang berlaku. Kadang mungkin inisiatif untuk menjadi peran tertentu dipilihnya sendiri, tetapi kadang ia harus memerankan tokoh yang telah merupakan kesepakatan. Memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan. Membantu anak menghubungkan dunia nyata dan imajinasi.

### **c. Pelaksanaan Bermain Peran Dalam mengembangkan Karakter Percaya Diri**

Karakter percaya diri merupakan salah satu karakter yang perlu untuk dikembangkan kepada anak usia dini. Hal ini dikarenakan karakter percaya diri tersebut dapat menjadi modal bagi anak dalam menjalani fase kehidupan selanjutnya. Dengan adanya modal percaya diri yang dimilikinya, maka ia akan menjadi anak yang mampu untuk berani tampil, berani mengemukakan pendapat, menyelesaikan apa yang menjadi tugasnya tanpa bantuan orang lain, bangga

terhadap apa yang dihasilkannya, dsb sehingga dalam menjalani fase kehidupan selanjutnya akan berjalan lebih baik dan bermakna.

Oleh karena itu, ketika anak masih dalam usia dini atau usia pra sekolah, maka rangsangan-rangsangan yang bisa untuk mengembangkan percaya diri anak dapat diberikan oleh guru. Rangsangan tersebut tentu tidak jauh dari perkembangan anak usia pra sekolah yang sehari-harinya tiada lain adalah bermain. Di dalam mengembangkan karakter percaya diri pada penelitian ini adalah dengan bermain peran. Di mana anak dapat menirukan seseorang atau sesuatu baik dengan main peran makro atau pun mikro. Dengan bermain peran anak dapat memunculkan rasa percaya dirinya. Ini dapat dilihat dari indikator percaya diri yang dikemukakan dalam penelitian ini yaitu berani tampil di depan kelas, mampu menyelesaikan tugasnya sendiri, mampu menjawab pertanyaan dan bangga terhadap hasil karyanya. Jadi ketika anak memerankan seseorang misalnya, maka ketika ia mampu untuk berani tampil memerankan peran tersebut, mampu menyelesaikan tugas perannya sendiri, bangga terhadap hasil karyanya dalam hal ini perannya, dan mampu menjawab pertanyaan tentang peran tersebut, maka anak tersebut sudah dapat mengembangkan percaya diri dalam dirinya. Selanjutnya di dalam mengembangkan percaya diri dengan bermain peran dapat dilakukan dengan menciptakan skenario bermain dengan mengambil tema yang sangat dekat dengan kehidupan anak. Tema yang diambil adalah tema rekreasi dengan sub tema lokasi hiburan, tema spesifiknya ke mall/plaza atau swalayan.

Kegiatan dilakukan dengan praktek langsung mengunjungi swalayan yang ada di dekat sekolah, dan anak di suruh untuk berbelanja dan memperhatikan apa

yang ada di swalayan tersebut. Selanjutnya dalam pertemuan berikut, anak dapat bermain peran dengan judul “Berbelanja Di Swalayan”. Di dalam bermain peran tersebut anak ada yang berperan sebagai satpam, penjaga barang titipan, kasir, pelayan, dan pembeli. Di dalam pertemuan sebelumnya, yang menentukan peran dan yang menyiapkan alat bermain peran adalah guru. Guru membagi anak dalam kelompok untuk menjadi satpam, penjaga penitipan barang, kasir, pelayan dan pembeli. Selanjutnya pada pertemuan berikutnya anak diberi kebebasan dalam memilih peran apa yang akan diperankannya, dengan tetap bermain peran dengan judul “Berbelanja Di Swalayan”. Pada kegiatan berikut anak bermain peran “Berbelanja Di Swalayan” dengan tidak lagi membagi anak dalam kelompok, tapi semua anak dilibatkan dalam bermain tersebut, dan anak yang memutuskan peran apa yang akan dipilihnya. Selanjutnya dalam bermain peran “Berbelanja Di Swalayan” terdapat beberapa dialog yang akan di dialogkan oleh masing-masing peran yang ada dalam bermain peran. Dialog tersebut adalah:

- Satpam : “ Selamat datang, selamat berbelanja, semoga senang dan merasa aman”
- Pembeli : “ Terima Kasih”
- Penjaga Penitipan Barang : “ Selamat datang, maaf ini kartu penitipan barangnya”
- Pembeli : “Terima Kasih”
- Pelayan : “ Maaf , ada yang bisa kami bantu”
- Pembeli : “ Saya ingin membeli shampo, di mana ya?”
- Pelayan : “ Ooo, Mari ikut saya, nanti saya tunjukkan

- Pelayan : “ Ini tempatnya, silahkan dan selamat berbelanja”
- Pembeli : “Terima kasih”
- Kasir : Tersenyum
- Pembeli: “ ini belanjaan saya”
- Kasir : “ Iya, Sebentar ya”, Belanjanya semua Rp. 15.000
- Pembeli : “Ya, ini uangnya”
- Kasir : “ Terima Kasih”
- Pembeli : “Sama-sama”
- Pembeli : “Ini kartunya “
- Penjaga Penitipan Barang : “ Iya, ini Barangnya”
- Pembeli : “Terima Kasih”
- Satpam : “Terima Kasih “
- Pembeli : “Sama-sama”

Dari uraian yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa bermain peran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bermain pura-pura dengan judul “Berbelanja Di Swalayan”, di mana diciptakan satu kondisi swalayan yang menyerupai dengan kondisi asli dari sebuah swalayan, di mana ada barang-barang kebutuhan yang disediakan, ada tempat penitipan barang, ada kasir, ada satpam, ada pelayan dan pembeli. Sehingga dengan hal ini di harapkan anak dapat memainkan peran dengan peran yang ada untuk dapat mengembangkan percaya dirinya.

#### **d. Pelaksanaan Bermain Peran Dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama**



Karakter kerjasama merupakan salah satu karakter yang perlu untuk dikembangkan kepada anak usia dini. Hal ini dikarenakan karakter kerjasama tersebut dapat menjadi modal bagi anak dalam menjalani fase kehidupan selanjutnya. Dengan adanya modal kerjasama yang dimilikinya, maka ia akan menjadi anak yang dapat bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas secara bersama-sama, dapat saling berinteraksi dan kompak dengan temannya sehingga dalam menjalani fase kehidupan selanjutnya akan berjalan lebih baik dan bermakna.

Oleh karena itu, ketika anak masih dalam usia dini atau usia pra sekolah, maka rangsangan-rangsangan yang bisa untuk mengembangkan percaya diri anak dapat diberikan oleh guru. Rangsangan tersebut tentu tidak jauh dari perkembangan anak usia pra sekolah yang sehari-harinya tiada lain adalah bermain. Di dalam mengembangkan karakter kerjasama pada penelitian ini adalah dengan bermain peran. Bermain peran atau dikatakan juga bermain pura-pura, main simbolik. Di mana anak dapat menirukan seseorang atau sesuatu baik dengan main peran makro atau pun mikro. Dengan bermain peran anak dapat memunculkan kerjasamanya. Ini dapat dilihat dari indikator kerjasama yang dikemukakan dalam penelitian ini yaitu tanggung jawab, saling berkontribusi, dan penerahan kemampuan sosial.

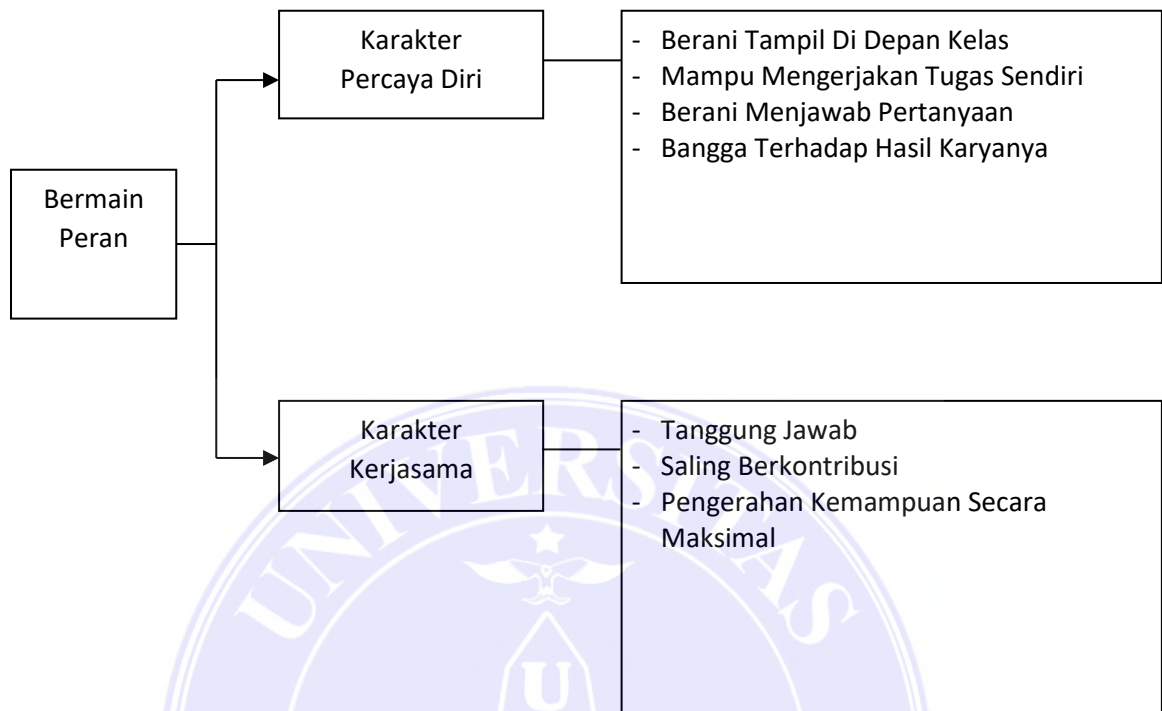
Mengembangkan kerjasama dengan bermain peran di lakukan dengan menciptakan skenario bermain yang sama dengan apa yang menjadi skenario dalam bermain peran untuk mengembangkan percaya diri. Yaitu bermain peran dengan judul “Berbelanja Di Swalayan”. Ada anak yang menjadi sappam, kasir, pelayan, penjaga penitipan barang, pembeli. Dari kegiatan bermain peran ini yang

dikembangkan kerjasamanya dengan indikator kerjasama yang dipakai dalam penelitian ini.

Jadi ketika anak mampu bertanggung jawab secara bersama-sama dengan kawannya dalam kelompok menyelesaikan bermain peran dengan peran yang ditugaskan kepada mereka masing-masing berarti secara tidak langsung mengembangkan rasa bekerjasama yang ada pada dirinya. Selanjutnya ketika anak dapat saling berinteraksi dengan kawannya dalam bermain peran, dan terlihat kompak maka hal ini berarti secara tidak langsung mengembangkan rasa kerjasama yang ada pada dirinya.

## **2. 7. Kerangka berpikir**

Berdasar konsep dan kajian pustaka, maka gambaran penelitian yang akan dilakukan adalah Bermain peran yang dilakukan dengan judul “Berbelanja Di Swalayan” yang dilakukan oleh anak dengan memerankan peran yang ada pada sebuah swalayan yaitu satpam, penjaga penitipan barang, pelayan, kasir, pembeli. Dari bermain peran yang dilakukan maka dapat dikembangkan karakter percaya diri dan kerjasama anak, melalui aspek-aspek yang ada dalam karakter tersebut. Adapun aspek karakter percaya diri yang akan dikembangkan adalah berani tampil di depan kelas, mampu mengerjakan tugasnya sendiri, berani menjawab pertanyaan, dan bangga terhadap hasil karyanya. Selanjutnya aspek kerjasama yang akan dikembangkan adalah tanggung jawab, saling berkontribusi, dan penerahan kemampuan secara maksimal. Untuk lebih jelasnya gambaran penelitian tersebut, dapat dilihat dalam paradigma penelitian berikut ini:



Gambar 1. Paradigma Penelitian

## 2. 8 Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka dan rumusan masalah yang dikemukakan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bermain peran dapat mengembangkan karakter percaya diri peserta didik di RA Yaspand El Hidayah
2. Bermain peran dapat mengembangkan karakter kerjasama peserta didik di RA Yaspand El Hidayah
3. Bermain peran dapat mengembangkan karakter percaya diri dan karakter kerjasama peserta didik di RA Yaspand El Hidayah

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan ini termasuk penelitian tindakan kelas. Banyak para ahli yang mengemukakan tentang pengertian penelitian tindakan kelas Penelitian Tindakan Kelas atau (*Classroom Action Research*), Wina Sanjaya (2011) mengatakan PTK adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri sebagai upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan terencana pada situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Selanjutnya Hendriana (2014) mengatakan PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Selanjutnya Suharsimi Arikunto (2006) mengatakan PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Selanjutnya Sa'dun Akbar (2010) mengatakan PTK pada dasarnya merupakan proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu, pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru dalam memfasilitasi anak agar dapat belajar dengan mudah. Dari beberapa pengertian PTK yang diungkapkan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa PTK 75

adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas, ada tindakan yang diberikan dan digunakan atau untuk memecahkan masalah yang ada dengan memakai siklus.

Pemilihan metode ini didasari sebagai upaya peningkatan efektivitas pembelajaran yang berlangsung dalam tahap siklus yang bermula dari perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan kembali pada perencanaan untuk tindakan. Di harapkan masalah praktis pada pembelajaran dapat di atasi. Oleh karena itu paradigma penelitian ini berawal dari pengamatan guru terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guna meningkatkan atau mengatasi masalah yang ada. Selanjutnya selama penelitian ini berlangsung guru juga sebagai pelaksana rencana tindakan yang telah dirancang. Di samping itu penelitian tindakan juga memberikan kesempatan kepada guru untuk bertindak kreatif dalam praktek pembelajarannya sehingga mereka akan merasa melakukan pembaharuan di dalam memecahkan masalah yang ditemui di kelas.

Untuk mewujudkan agar teratasinya masalah yang ada, Hendriana (2014) mengatakan penelitian tindakan ini harus dirancang dengan proses pengkajian berdaur yang terdiri dari empat fase kegiatan , yakni: (a) merencanakan, (b) melakukan tindakan, (c) mengamati, (d) merefleksi. Dengan adanya empat fase kegiatan tersebut, maka hasil analisis dan refleksi yang telah dibuat sebelumnya maka pada setiap akhir kegiatan akan dilakukan tindakan perbaikan pada siklus yang berikutnya. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kerjasama melalui bermain peran. Dengan penelitian tindakan kelas ini akan diperoleh informasi tentang percaya diri dan kerjasama dan bermain peran. Dengan bermain peran, diharapkan



dapat meningkatkan percaya diri dan kerjasama anak pada kelompok B di RA Yaspand El-Hidayah Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang.

### **3.2. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di RA Yaspand El Hidayah, yang beralamat di Jalan Medan-Binjai KM 9,1 Kec. Sunggal, Kab. Deli Serdang. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 TP. 2015-2016 tepatnya pada bulan Januari.

### **3.3. Subjek Penelitian**

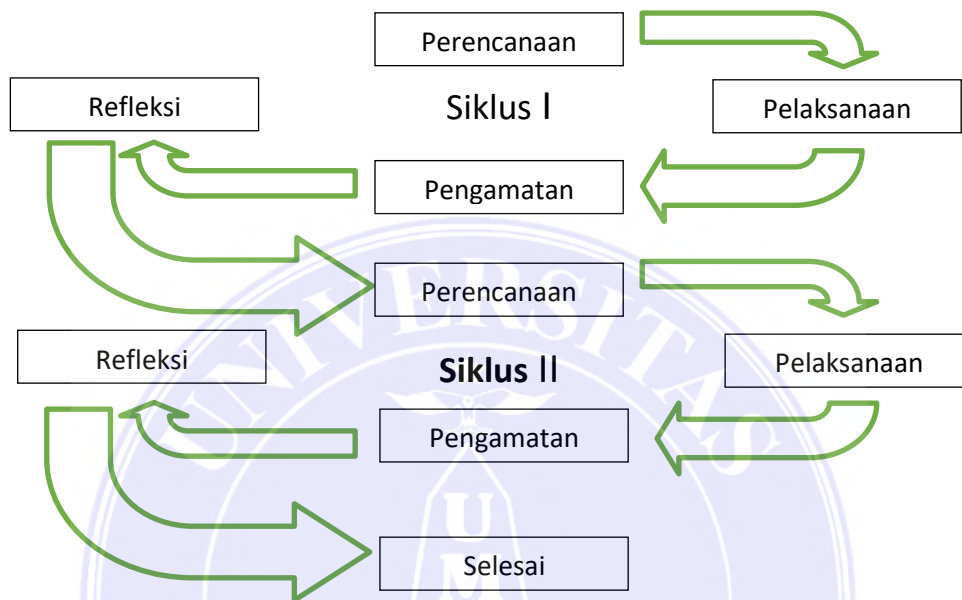
Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B-2 RA Yaspand El Hidayah Sunggal. Jumlah anak dalam kelompok B-2 adalah 28 anak, terdiri dari 14 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Dengan rentang usia 5-6 tahun. Di kelas B-2 ini diampu oleh 3 orang guru.

### **3.4. Desain Penelitian**

Model penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang penelitian yang akan dilaksanakan. Terkait dengan penelitian ini, model penelitian yang digunakan mengadaptasi dari Kemmis dan Mc. Taggart yang dikembangkan oleh peneliti.

Samsu Somadayo (2013) menjelaskan, model yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari 4 fase kegiatan yang meliputi perencanaan (*plan*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Yang semua kegiatan tersebut adalah berbentuk siklus. Penelitian akan berlanjut ke siklus berikutnya jika dalam siklus sebelumnya belum sesuai dengan dengan indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Siklus akan berakhir jika sudah sesuai dengan

indikator keberhasilan. Banyaknya siklus yang akan diambil tergantung dari tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Adapun alur desain penelitian ini, dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian (Model Kemmis dan Mc. Taggart) dalam Heris, Hendriana & Afrilianto, 2014.

Dari gambar tersebut, penjelasan untuk masing-masing tahap siklus adalah sebagai berikut:

### 1. Perencanaan

Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Dalam tahap menyusun rancangan ini, peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapat perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrument

pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

## 2. Pelaksanaan tindakan

Tahap kedua dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Jadi di tahap kedua ini merupakan pelaksanaan dari apa yang sudah direncanakan dalam rencana kegiatan harian. Perlu diperhatikan pada tahap kedua ini, guru yang sekaligus peneliti harus melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

## 3. Pengamatan

Tahap ketiga yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh guru kelas yang sekaligus sebagai peneliti. Pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan kegiatan tindakan berlangsung. Pengamatan tidak dipisah dengan pelaksanaan tindakan. Jadi antara tindakan dan pengamatan berlangsung dalam waktu yang sama.

## 4. Refleksi

Tahap keempat merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan selesai. Refleksi ini bertujuan mengevaluasi pelaksanaan tindakan, menganalisis faktor yang menghambat tercapainya indikator keberhasilan atau hal yang perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya. Tahap refleksi memperoleh suatu kesimpulan yang digunakan untuk memperbaiki siklus berikutnya, sehingga penelitian semakin dekat dengan keberhasilan. Berdasarkan prosedur penelitian di atas, maka tindakan

penelitian kelas untuk mengembangkan karakter percaya diri dan kerjasama anak akan dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan dilanjutkan dengan refleksi.

Refleksi kemudian dilakukan dan mendapatkan data mengenai kemampuan percaya diri dan kerjasama anak, dan hasilnya belum maksimal maka untuk memaksimalkan peningkatan kemampuan percaya diri dan kerjasama anak tersebut dilakukan tindakan pada siklus selanjutnya.

### **3.5. Rencana Tindakan**

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam rentang siklus yang disesuaikan dengan tingkat keberhasilan dari tindakan yang dilakukan. Setiap siklus terdiri dari 4 langkah. Secara rinci langkah-langkah dalam setiap siklus akan dijabarkan sebagai berikut:

#### **1. Perencanaan**

Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan untuk melaksanakan pembelajaran bermain peran. Tahap perencanaan terdiri dari:

- a. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) bersama guru tentang materi yang akan disampaikan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan.
- b. Menyiapkan peralatan dan bahan yang digunakan dalam penelitian.
- c. Menyiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan yang digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran bermain peran

- d. Menyiapkan kelengkapan peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung seperti kamera.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh peneliti, dibantu oleh guru yang mengajar di kelompok B. Pembelajaran kelompok B dilakukan oleh guru kelas. Selama pembelajaran berlangsung, guru akan mengajar berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun dengan tema Rekreasi, sub tema Lokasi Hiburan dan tema spesifiknya mall/plaza/swalayan. Sementara itu, peneliti melakukan pengamatan terhadap peningkatan percaya diri dan kerjasama anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Di dalam penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Di siklus I terdapat 2 pertemuan, dan siklus ke dua 1 pertemuan.

### *Pertemuan pertama Pra Siklus*

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan Rancangan Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun, dengan langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan sebelum masuk kelas
  - a. Guru melakukan penyambutan di depan kelas.
  - b. Anak datang memberi salam pada guru, menyimpan tas, anak bermain bebas sambil menunggu semua teman-temannya datang dengan diawasi guru.
  - c. Kerincing berbunyi kemudian anak berbaris di depan kelas.
  - d. Setelah baris berbaris dan menyanyi dan membaca ikrar santri.
  - e. Anak masuk kelas satu persatu, dengan membuka sepatu.
- 2) Kegiatan awal



a. Anak duduk melingkar diatas karpet b. Membaca do'a sebelum belajar, membaca surah-surah pendek, membaca doa pendek, klasikal iqra, klasikal modul, dan absensi c. Bernyanyi. d. Anak melakukan kegiatan di teras kelas, yaitu pesan berantai di teras kelas, setelah selesai kembali masuk ke dalam kelas. d. Anak diperbolehkan untuk minum sebentar.

### 3) Kegiatan Inti.

a. Guru mengkondisikan anak, dengan kembali duduk melingkar di atas karpet. b. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang dilakukan pada hari ini, bahwa hari ini akan dilakukan kegiatan praktek langsung “Berbelanja Di Swalayan” , membilang angka 11s/d 15 dengan kartu angka, dan melipat origami bentuk segitiga. c. Guru menjelaskan tentang peraturan ketika pergi ke swalayan, yaitu anak-anak harus mendengar kata guru, di swalayan harus tertib dan melihat dengan baik apa saja yang ada di swalayan, serta berbelanja secukupnya, d. Anak dan guru pergi ke swalayan, e. Selesai berbelanja anak kembali ke sekolah, anak dipersilahkan untuk minum sebentar. f. Guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan g. Guru menjelaskan tentang pengertian percaya diri dan kerjasama, yang dapat diambil dari kegiatan praktek langsung berbelanja di swalayan. Ketika Anak berani pergi ke kasir untuk membayar, mau menyelesaikan tugas sendiri untuk berbelanja, berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru, bangga terhadap hasil karyanya berarti anak tersebut, anak yang percaya diri. (Tidak malu, tidak suka bilang tidak bisa, tidak suka kalau kerjanya tidak selesai, mampu mengerjakan tugas sendiri tanpa dibantu guru, atau teman). Anak yang senang bermain

dengan temannya, tidak memilih-milih teman dalam bermain, mau berkomunikasi dengan teman, mau berinteraksi dengan teman berarti anak tersebut, suka bekerjasama. (Tidak bermain sendiri, tidak memilih-milih kawan dalam bermain, mau bersama dengan kawan dalam bermain, senang bersama-sama dengan teman). h. Guru mengakhiri kegiatan dengan sama-sama bertepuk tangan. i. Anak melanjutkan kegiatan berikutnya.

#### 4) Kegiatan istirahat dan makan

Setelah kegiatan dilaksanakan, anak beristirahat dengan makan bekal bersama yang diawali cuci tangan dan berdo'a sebelum makan dan diakhiri dengan do'a sesudah makan, dan dilanjutkan bermain bebas.

#### 5) Kegiatan penutup.

a. Guru melakukan *recalling* yaitu menanyakan kembali kepada anak tentang tema dan kegiatan yang telah dilakukan. b. Menyanyikan lagu "Mari pulang"  
c. Membaca do'a pulang, memberi salam kepada guru dan teman. d. Anak pulang, bagi yang belum dijemput bermain dulu sambil menunggu jemputan dan dalam pengawasan guru.

### *Pertemuan pertama Siklus I*

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran bermain peran dengan Rancangan Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun, dengan langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut:

1) Kegiatan sebelum masuk kelas

a. Guru melakukan penyambutan di depan kelas b. Anak datang memberi salam pada guru, menyimpan tas, anak bermain bebas sambil menunggu semua teman-temannya datang dengan diawasi guru. c. Kerincing berbunyi kemudian anak berbaris di depan kelas. d. Setelah baris berbaris dan menyanyi dan membaca ikrar santri. e. Anak masuk kelas satu persatu, dengan membuka sepatu.

2) Kegiatan awal

a. Anak duduk melingkar diatas karpet b. Membaca do'a sebelum belajar, membaca surah-surah pendek, membaca do'a pendek, klasikal iqra, klasikal modul, dan absensi c. Bernyanyi. d. anak melakukan kegiatan di teras kelas, yaitu meloncat dari ketinggian 50 cm, setelah selesai kembali masuk ke dalam kelas. d. anak di perbolehkan untuk minum sebentar.

3) Kegiatan Inti.

a. Guru mengkondisikan anak, dengan kembali duduk melingkar di atas karpet.  
b. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang dilakukan pada hari ini, bahwa hari ini akan dilakukan kegiatan bermain peran “Berbelanja Di Swalayan”, menebalkan tulisan kasir ,dan mewarnainya. b. Guru menjelaskan tentang tata cara dan peraturan bermain peran yaitu anak di bagi ke dalam 3 kelompok, guru menentukan anak yang berperan sebagai satpam, penjaga penitipan barang, kasir, pelayan, dan pembeli. Selanjutnya anak yang berperan sebagai sappam, kasir, pelayan dan penjaga penitipan barang berada pada tempat yang telah ditentukan guru, kemudian anak yang berperan sebagai pembeli dipersilahkan

berbelanja di swalayan, melihat dan memilih barang, dan membayar ke kasir

c. Guru menanyakan kembali dan berdialog kepada anak tentang cara bermain peran “ Berbelanja Di Swalayan”. d. Guru meminta kepada anak untuk bermain peran “Brbelanja Di Swalayan”, setelah anak melakukan bermain peran, guru memberi pujian kepada anak yang bisa dan memotivasi anak yang belum bisa melakukannya dan kembali guru mengadakan tanya jawab tentang bermain peran kepada anak dan guru kembali menjelaskan tentang pengertian percaya diri dan kerjasama, yang dapat diambil dari bermain peran yang telah dilakukan. Anak yang suka tampil di depan kelas, mau menyelesaikan tugas sendiri, berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru, bangga terhadap hasil karyanya berarti anak tersebut, anak yang percaya diri. (Tidak malu, tidak suka bilang tidak bisa, tidak suka kalau kerjanya tidak selesai, mampu mengerjakan tugas sendiri tanpa dibantu guru, atau teman). Anak yang senang bermain dengan temannya, tidak memilih-milih teman dalam bermain, mau berkomunikasi dengan teman, mau berinteraksi dengan teman berarti anak tersebut, suka bekerjasama. (Tidak bermain sendiri, tidak memilih-milih kawan dalam bermain, mau bersama dengan kawan dalam bermain, senang bersama-sama dengan teman). e. Guru mengakhiri kegiatan bermain peran dengan sama-sama bertepuk tangan. f. Anak melanjutkan kegiatan berikutnya.

#### 4) Kegiatan istirahat dan makan

Setelah kegiatan dilaksanakan, anak beristirahat dengan makan bekal bersama yang diawali cuci tangan dan berdoa sebelum makan dan diakhiri dengan do'a sesudah makan, dan dilanjutkan bermain bebas.

5) Kegiatan penutup.

- a. Guru melakukan *recalling* yaitu menanyakan kembali kepada anak tentang tema dan kegiatan yang telah dilakukan.
- b. Menyanyikan lagu “ Maripulang ”
- b. Membaca do’a pulang, memberi salam kepada guru dan teman.
- c. Anak pulang, bagi yang belum dijemput bermain dulu sambil menunggu jemputan dan dalam pengawasan guru.

*Pertemuan kedua Siklus I*

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran bermain peran dengan Rancangan Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun, dengan langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut :

1) Kegiatan sebelum masuk kelas

- a. Guru melakukan penyambutan di depan kelas
- b. Anak datang memberi salam pada guru, menyimpan tas, anak bermain bebas sambil menunggu semua teman-temannya datang dengan diawasi guru.
- c. kerincing berbunyi kemudian anak berbaris di depan kelas.
- d. Setelah baris berbaris dan menyanyi dan membaca ikrar santri
- e. Anak masuk kelas satu persatu, dengan membuka sepatu.

2) Kegiatan awal

- a. Anak duduk melingkar diatas karpet
- b. Membaca do’a sebelum belajar, membaca surah-surah pendek, membaca doa pendek, klasikal iqra, klasikal modul, dan absensi
- c. Bernyanyi.
- d. anak melakukan kegiatan di teras kelas, yaitu bermain karet, setelah selesai kembali masuk ke dalam kelas.
- d. anak di perbolehkan untuk minum sebentar.



### 3) Kegiatan Inti.

- a. guru mengkondisikan anak, dengan kembali duduk melingkar di atas karpet.
- b. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang dilakukan pada hari ini, bahwa hari ini akan dilakukan kegiatan bermain peran “Berbelanja Di Swalayan”, membuat lingkaran dengan baik dan rapi dan membilang urutan angka 11s/d 15 dengan kartu angka.
- c. Guru menjelaskan bahwa anak akan bermain peran berbelanja di swalayan kembali, yang masih dalam kelompok. Namun yang menentukan anggota kelompoknya bukan guru namun mereka sendiri dan mereka sendiri bebas dalam memilih peran apa yang akan dipernakannya, dan setiap kelompok di beri daftar belanja yang harus mereka beli dan guru menjelaskan kembali tata cara bermain peran “Berbelanja Di Swalayan”.
- e. Guru menanyakan kembali dan berdialog kepada anak tentang cara bermain peranya.
- f. anak bermain peran secara berkelompok, setelah selesai anak bermain peran guru memberi pujian kepada anak yang bisa dan memotivasi anak yang belum bisa melakukannya dan mengadakan tanya jawab tentang bermain peran tersebut, selanjutnya kembali guru menjelaskan tentang pengertian percaya diri dan kerjasama, yang dapat diambil dari bermain peran yang telah dilakukan. Anak yang suka nampil di depan kelas, mau menyelesaikan tugas sendiri, berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru, bangga terhadap hasil karyanya berarti anak tersebut, anak yang percaya diri. (Tidak malu, tidak suka bilang tidak bisa, tidak suka kalau kerjanya tidak selesai, mampu mengerjakan tugas sendiri tanpa dibantu guru, atau teman). Anak yang senang bermain dengan temannya, tidak memilih-milih teman

dalam bermain, mau berkomunikasi dengan teman, mau berinteraksi dengan teman berarti anak tersebut, suka bekerjasama. (Tidak bermain sendiri, tidak memilih-milih kawan dalam bermain, mau bersama dengan kawan dalam bermain, senang bersama-sama dengan teman). g. Guru mengakhiri kegiatan bermain peran dengan sama-sama bertepuk tangan. h. Anak melanjutkan kegiatan berikutnya.

#### 4) Kegiatan istirahat dan makan

Setelah kegiatan dilaksanakan, anak beristirahat dengan makan bekal bersama yang diawali cuci tangan dan berdo'a sebelum makan dan diakhiri dengan do'a sesudah makan, dan dilanjutkan bermain bebas.

#### 5) Kegiatan penutup.

a. Guru melakukan *recalling* yaitu menanyakan kembali kepada anak tentang tema dan kegiatan yang telah dilakukan. b. Menyanyikan lagu “ Mari pulang ”  
c. Membaca do'a pulang, memberi salam kepada guru dan teman. d. Anak pulang, bagi yang belum dijemput bermain dulu sambil menunggu jemputan dan dalam pengawasan guru.

### *Pertemuan pertama Siklus II*

Peneliti melaksanakan proses pembelajaran bermain peran dengan Rancangan Kegiatan Harian (RKH) yang telah disusun, dengan langkah-langkah pelaksanaan sebagai berikut :

#### 1) Kegiatan sebelum masuk kelas

a. Guru melakukan penyambutan di depan kelas. b. Anak datang memberi salam pada guru, menyimpan tas, anak bermain bebas sambil menunggu semua

teman-temannya datang dengan diawasi guru. c. Kerincing berbunyi kemudian anak berbaris di depan kelas. d. Setelah baris berbaris dan menyanyi dan membaca ikrar santri e. Anak masuk kelas satu persatu, dengan membuka sepatu.

## 2) Kegiatan awal

a. Anak duduk melingkar diatas karpet b. Membaca do'a sebelum belajar, membaca surah-surah pendek, membaca doa pendek, klasikal iqra, klasikal modul, dan absensi c. Bernyanyi. d. anak melakukan kegiatan di teras kelas, mengekspresikan gerak dengan nyayian kepala pundak, setelah selesai kembali masuk ke dalam kelas. d. anak di perbolehkan untuk minum sebentar.

## 3) Kegiatan Inti.

a. guru mengkondisikan anak, dengan kembali duduk melingkar di atas karpet. b. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang dilakukan pada hari ini, bahwa hari ini akan dilakukan kegiatan bermain peran “Berbelanja Di Swalayan”, menghubungkan konsep bilangan dengan benda melalui gambar segi empat dan mewarnainya. c. Guru menjelaskan bahwa dalam bermain peran kali ini dengan judul yang sama, bahwa anak bermain tidak di bagi ke dalam kelompok, namun semua anak terlibat dalam bermain peran dengan memilih perannya sendiri, di mana dalam setiap peran boleh lebih dari satu d. guru menjelaskan kembali tata cara bermain peran d. guru menanyakan kembali dan berdialog kepada anak tentang tata cara bermain peran. e. Guru meminta anak untuk melakukan bermain peran. f. setelah semua anak melakukan bermain peran, guru memberi pujian kepada anak yang bisa dan memotivasi anak yang

belum bisa melakukannya dan kembali guru mengadakan tanya jawab tentang bermain peran dan menjelaskan kembali tentang pengertian percaya diri dan kerjasama, yang dapat diambil dari bermain peran yang telah dilakukan. Anak yang suka tampil di depan kelas, mau menyelesaikan tugas sendiri, berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru, bangga terhadap hasil karyanya berarti anak tersebut, anak yang percaya diri. (Tidak malu, tidak suka bilang tidak bisa, tidak suka kalau kerjanya tidak selesai, mampu mengerjakan tugas sendiri tanpa dibantu guru, atau teman). Anak yang senang bermain dengan temannya, tidak memilih-milih teman dalam bermain, mau berkomunikasi dengan teman, mau berinteraksi dengan teman berarti anak tersebut, suka bekerjasama. (Tidak bermain sendiri, tidak memilih-milih kawan dalam bermain, mau bersama dengan kawan dalam bermain, senang bersama-sama dengan teman). g. Guru mengakhiri kegiatan bermain peran dengan sama-sama bertepuk tangan. h. Anak melanjutkan kegiatan berikutnya.

#### 4) Kegiatan istirahat dan makan

Setelah kegiatan dilaksanakan, anak beristirahat dengan makan bekal bersama yang diawali cuci tangan dan berdo'a sebelum makan dan diakhiri dengan do'a sesudah makan, dan dilanjutkan bermain bebas.

#### 5) Kegiatan penutup.

- a. guru melakukan *recalling* yaitu menanyakan kembali kepada anak tentang tema dan kegiatan yang telah dilakukan.
- b. Menyanyikan lagu “ Mari pulang ”
- c. membaca do'a pulang, memberi salam kepada guru dan teman.
- d. Anak

pulang, bagi yang belum dijemput bermain dulu sambil menunggu jemputan dan dalam pengawasan guru.

### 3. Observasi (pengamatan)

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan panduan observasi yang telah dibuat. Peneliti melakukan observasi terhadap semua proses tindakan, hasil tindakan, dan hambatan tindakan.

### 4. Refleksi

Tahap ini terdiri dari proses pengumpulan data dan menganalisis data yang diperoleh selama observasi, yaitu data yang diperoleh dari lembar observasi dan mengenai hasil pengamatan yang dilakukan baik kekurangan maupun ketercapaian dalam pembelajaran. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan maupun kelebihan yang terjadi selama pembelajaran. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru dengan melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi yang dilakukan mengenai tindakan yang dilakukan pada proses pembelajaran, permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran dan segala hal berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Bersumber dari hasil evaluasi akan dicari jalan keluar untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul sehingga dapat disusun rencana pada siklus selanjutnya.

## 3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Menurut Saifuddin Azwar (2001) data penelitian dikumpulkan baik lewat observasi maupun dokumentasi. Data yang



diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini berupa hasil pengamatan kegiatan anak. Penelitian mengenai kemampuan percaya diri dan kerjasama anak melalui bermain peran kelompok B RA Yaspand El Hidayah tunggal ini menggunakan teknik atau metode pengumpulan data berupa:

- Observasi

Observasi merupakan suatu proses kompleks yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sugiyono, 2011:203). Metode observasi yang dilakukan dalam penelitian mengenai peningkatan percaya diri dan kerjasama melalui bermain peran ini dilakukan melalui pengamatan terhadap subjek yakni anak kelompok B RA Yaspand El Hidayah Sunggal. Adapun langkah-langkah observasi sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat rencana pelaksanaan kegiatan bermain peran
- b. Peneliti melaksanakan kegiatan bermain peran
- c. Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan serta pencatatan dengan bantuan lembar observasi yang telah dibuat.
- d. Peneliti mengecek hasil observasi yang telah dicatat.

- Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis (Suharsimi Arikunto, 2006). Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa yang dimaksud dokumentasi dalam penelitian ini adalah berbagai benda tertulis yang dapat dipakai untuk mengumpulkan data hasil penelitian. Secara khusus dalam penelitian peningkatan percaya diri dan kerjasama anak melalui bermain peran ini dokumentasi yang dimaksud antara lain catatan-catatan selama proses kegiatan

berlangsung, video, gambar atau foto selama kegiatan berlangsung serta bukti tertulis berupa Rencana Kegiatan Harian.

### 3.7. Instrumen Penelitian

Mahmud (2011) mengatakan Instrumen penelitian merupakan cara dan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data. Adapun instrumen penelitian yang digunakan harus sesuai dengan teknik pengumpulan data yang dipakai. Dikarenakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi maka instrumen yang sesuai untuk digunakan adalah lembar pengamatan atau observasi. Pengamatan dilakukan oleh 1 orang kolaborator untuk mendapatkan data yang diperlukan. Pengamatan dalam kegiatan penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan dengan format observasi tersebut. Pembuatan instrumen penelitian yang berupa lembar pengamatan atau observasi ini dimulai dengan membuat kisi-kisi lembar observasi terlebih dahulu. Kisi-kisi lembar observasi dibuat berdasarkan teori mengenai unsur-unsur yang terdapat dalam percaya diri dan kerjasama.

Untuk percaya diri sesuai apa yang diungkapkan Lauster (2002), kemudian dari apa yang dikemukakannya tersebut ada kesesuaian dengan Permendiknas No 58 tahun 2009, yang mengatakan unsur dari percaya diri tersebut adalah: Mampu mengerjakan tugas sendiri, Berani tampil, Berani menjawab pertanyaan dan Bangga terhadap hasil karyanya. Adapun kisi-kisi lembar pengamatan untuk kemampuan percaya diri yang akan digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi –kisi Lembar Observasi Pengembangan Kemampuan Percaya diri Anak

## Melalui Bermain Peran

Variabel	Indikator	Definisi
Percaya Diri	berani tampil di depan kelas	Anak dapat menunjukkan sikap berani tampil kedepan kelas
	mampu mengerjakan tugas sendiri	Anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya secara mandiri
	berani menjawab pertanyaan	Anak mampu menjawab pertanyaan yang di berikan dengan baik
	bangga terhadap hasil karyanya	Anak mampu bangga dengan apa yang dilakukannya

Berikut ini rubrik kegiatan pengamatan atau observasi peningkatan kemampuan percaya diri melalui bermain peran.

Tabel. 2. Rubrik Observasi Kemampuan Percaya Diri Anak

No	Indikator	Keterangan	Skor
1.	berani tampil di depan kelas	jika anak berani tampil sendiri dengan semangat dan penuh antusias dalam bermain peran	4
		jika anak berani tampil sendiri dalam bermain peran	3
		jika anak berani tampil bermain peran dgn bimbingan guru	2
		jika anak tidak berani tampil bermain peran sama sekali	1
2.	mampu mengerjakan tugas sendiri	jika anak mampu menyelesaikan perannya dengan tuntas dan dengan ekspresi yang wajar	4
		jika anak mampu menyelesaikan perannya dengan tuntas	3
		jika anak menyelesaikan perannya dengan bimbingan guru	2
		jika anak tidak menyelesaikan perannya	1

3	Berani menjawab pertanyaan	jika anak mampu menjawab pertanyaan tentang perannya sesuai dengan yang diperankan dengan benar dan tanpa rasa malu	4
		jika anak mampu menjawab pertanyaan	3
		anak mampu menjawab pertanyaan dg bimbingan guru	2
		jika anak tidak dapat menjawab pertanyaan	1
4.	Bangga terhadap hasil karyanya	jika anak mampu menunjukkan reaksi senang dan bahagia setelah bermain peran	4
		jika anak mampu menunjukkan reaksi senang	3
		jika anak mampu menunjukkan rasa senang dengan bimbingan guru	2
		jika anak tidak menunjukkan reaksi apapun	1

Untuk kerjasama sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Davis (2006), maka indikator kerjasama yang dikemukakannya tersebut, menurut peneliti bisa dijadikan kisi-kisi lembar observasi, dalam menilai kemampuan kerjasama anak, yang dikembangkan melalui bermain peran. Adapun indikatornya adalah tanggungjawab, saling berkontribusi, dan pengerahan kemampuan secara maksimal.

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Observasi Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak

#### Melalui Bermain Peran

Variabel	Indikator	Definisi
Kerjasama	Tanggungjawab	Secara bersama menyelesaikan pekerjaan, yaitu dengan pemberian

		tanggungjawab dapat terciptanya kerjasama yang baik
	Saling berkontribusi	Dengan saling berkontribusi baik dalam tenaga maupun pikiran akan terciptanya kerjasama
	Pengerahan kemampuan secara maksimal	Mengerahkan kemampuan atau kekompakan masing-masing anggota

Berikut ini rubrik kegiatan pengamatan atau observasi peningkatan kemampuan kerjasama melalui bermain peran

Tabel. 4. Rubrik Observasi Kemampuan Kerjasama Anak

No	Indikator	Keterangan	Skor
1.	Tanggung Jawab	Jika anak mampu secara bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya dengan baik dan benar	4
		Jika anak mampu bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya	3
		Jika anak mampu bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya dengan bimbingan guru	2
		Jika anak tidak mampu bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya	1
2.	Saling Berkontribusi	Jika anak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran dengan baik dan benar	4



		Jika anak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran	3
		Jika anak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran dengan bimbingan guru	2
		Jika anak tidak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran	1
3.	Pengerahan kemampuan secara maksimal	Jika anak mampu untuk kompak dan semangat dalam bermain peran bersama kawannya	4
		Jika anak mampu untuk kompak	3
		Jika anak mampu kompak dengan bimbingan guru	2
		Jika anak tidak mampu untuk kompak dan tidak semangat dalam bermain peran bersama kawannya	1

Untuk Instrumen Penilaian Rencana Kegiatan Harian (RKH), maka dapat digambarkan kriteria skor aspek penilaian guru terhadap pelaksanaan rencana kegiatan harian yang dilaksanakan oleh guru. Yang mana penilaian ini dilakukan oleh peneliti. Karena dalam penelitian ini peneliti sebagai obser dan guru sebagai pelaksana. Adapun Kriteria skor tersebut adalah:

0 = tidak terlaksana

1 = dilaksanakan kurang sistematis

2= dilaksanakan cukup baik

3= dilaksanakan baik, kurang sistematis

4= dilaksanakan sangat baik, tepat dan sistematis ( Trianto, 2009)

### 3.8 Teknik Analisa Data

Suatu data yang telah dikumpulkan dalam penelitian akan menjadi tidak bermakna apabila tidak dianalisis yakni diolah dan diinterpretasikan. Menurut Wina Sanjaya (2011), analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Analisis data diwakili oleh momen refleksi putaran penelitian tindakan. Suharsimi Arikunto (2006) menyatakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas terdapat dua jenis data yang dapat dikumpulkan peneliti, yaitu:

#### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang tingkat pemahaman terhadap sesuatu, pandangan atau sikap anak terhadap metode belajar yang baru, yang dapat dianalisis secara kualitatif.

#### 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang dapat dianalisis secara deskriptif menggunakan analisis statistik deskriptif. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif karena peneliti mencoba menggambarkan keadaan yang sebenarnya mengenai intensitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan percaya diri dan kerjasama anak. Hasil pengamatan dihitung kemudian dipersentasikan.

Menurut Ngilim Purwanto (2006), persentase dapat dicari menggunakan rumus berikut:

$$NP = R / SM \times 100 \%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari/diharapkan  
maksimum

SM = skor

R = skor mentah yang diperoleh

Menurut Acep Yoni (2010), hasil dari data tersebut diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, yaitu:

1. Kriteria sangat baik jika anak memperoleh nilai 76% - 100%
2. Kriteria baik jika anak memperoleh nilai 51% - 75%
3. Kriteria cukup jika anak memperoleh nilai 26% - 50%
4. Kriteria kurang jika anak memperoleh nilai 0% - 25%

Penelitian ini mengacu pada 4 kriteria persentase yang diadaptasi dari pendapat Acep Yoni (2010) dan prosedur penilaian di RA, yaitu:

Tabel 5. Perhitungan Persentase Skala Keberhasilan

No	Kriteria	Persentase	Skor
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	76% - 100%	4
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51% - 75%	3
3	Mulai Berkembang (MB)	26% - 50%	2
4	Belum Berkembang (BB)	0% - 25%	1

### 3.9. Indikator Keberhasilan

Sa'dun Akbar (2010) mengatakan peneliti perlu menuliskan indikator (ukuran ketercapaian) tujuan penelitian sebagai rambu-rambu kapan penelitian tindakan kelas dapat diakhiri. Indikator perlu dikemukakan atau dirumuskan sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian yang dilakukan. Rumus yang digunakan mengacu pada pendapat Anas Sudijono (2006) yaitu:

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

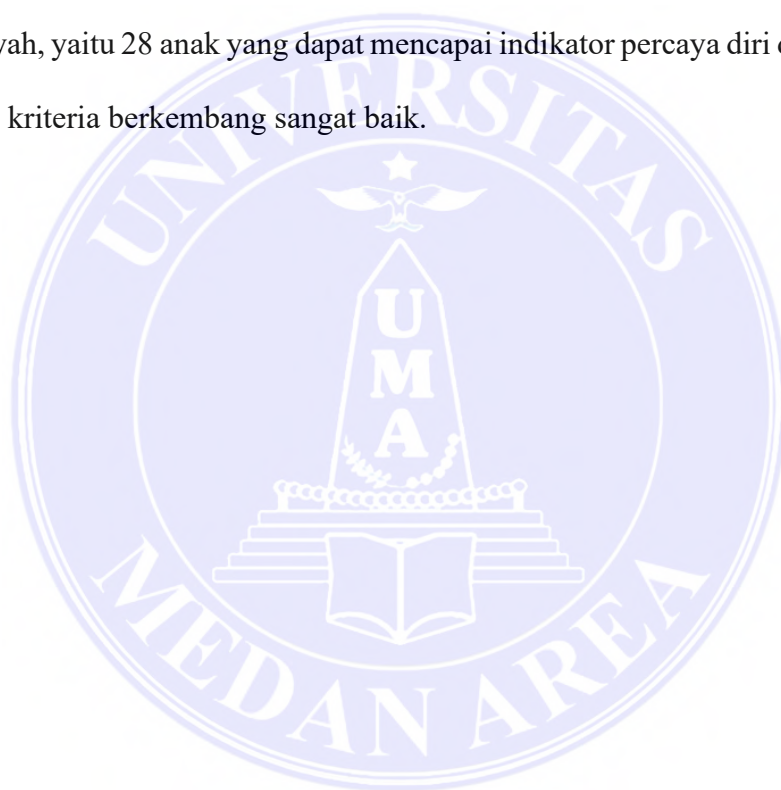
Keterangan:

P = angka persentase

f = frekwensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila percaya diri dan kerjasama anak mengalami peningkatan sebesar 75% dari jumlah anak kelompok B RA Yaspand Elhidayah, yaitu 28 anak yang dapat mencapai indikator percaya diri dan kerja sama dengan kriteria berkembang sangat baik.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

- 1). Bermain peran dapat mengembangkan karakter percaya diri anak di RA Yaspend El Hidayah Sunggal.
- 2). Bermain peran dapat mengembangkan karakter kerjasama anak di RA Yaspend El Hidayah Sunggal.
- 3). Bermain peran dapat mengembangkan karakter percaya diri dan karakter kerjasama anak di RA Yaspend El Hidayah Sunggal t- test terhadap percaya diri yaitu  $t = 9,898$  ( $p < 0,005$ ), mean sebelum pemberian permainan adalah 6,14 dan setelah pemberian 10,89 dan pada kerjasama anak.,  $t = 9.352$  ( $p < 0,005$ ), mean sebelum pemberian permainan bermain peran yakni 8,21 dan setelah diberikan permainan bermain peran yakni 13,61,

#### B. Saran

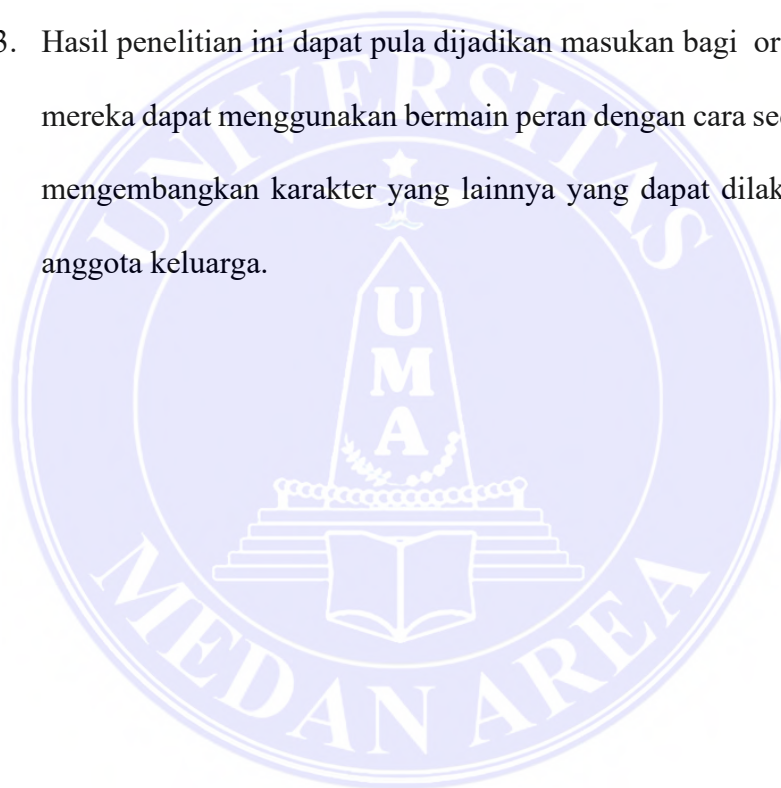
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan informasi penting bagi peneliti berikutnya dan perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan psikologi pendidikan khususnya, yang ingin mengatasi masalah anak pada usia dini yang berada di RA/TK



terhadap mengembangkan percaya diri dan kerja sama dalam bermain peran yang diciptakan guru.

2. Hasil penelitian ini dapat pula dijadikan masukan bagi guru RA/TK bahwa dapat menggunakan bermain peran dalam mengembangkan karakter-karakter lainnya dengan tema-tema yang lebih menarik dan dekat dengan dunia anak.
3. Hasil penelitian ini dapat pula dijadikan masukan bagi orang tua bahwa mereka dapat menggunakan bermain peran dengan cara sederhana dalam mengembangkan karakter yang lainnya yang dapat dilakukan bersama anggota keluarga.



## Daftar Pustaka

- Alsa, Asmadi dkk, 2006. *Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua Dengan Kepercayaan Diri Remaja Penyandang Cacat Fisik*, Semarang: Jurnal Psikologi no. 1 47-58.
- Andang, Ismail, 2006. *Educations Games:Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, Yogyakarta: Pilar Media.
- Arriyani, Neni, 2009, *Sentra Main Peran*, Jakarta Timur: Sekolah Al- Falah
- Asfandiyar, Andi Yudha, 2009. *Kenapa Guru Harus Kreatif ?*, Bandung: Daar Mizan,
- Daeng, S.Dini P, 1996. *Metode Mengajar Di Taman Kanak-Kanak Bagian 2*. Jakarta: Depdikbud.
- Davis, Gordon B, *Kerangka Dasr Sistem Informasi Manajemen ag I*. Terj. Andrea.S. Adi Wardana PT. Ikrar Mandiri Abadi
- Desi Retno Sari, 2013, *Pengaruh Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Rasa Percaya Diri Pada Anak Di TK Pertiwi 2 Plupuh Sragen TP.2012/ 2013, skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Desi Anugrahwati, Marwawi R& Yuline, 2014, *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 4- 5 Tahun*.
- Einon, D., 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak Usia 2-6 Tahun*, Jakarta: Erlangga Perkasa.
- Fasikhah, S.S., 1994. *Peranan Kompetensi Sosial Pada T.L Koping Remaja Akhir*, Tesis Yogyakarta: Program Pasca Sarjana.
- Fergus P, Hughes, 1991. *Children, Play, and Development*, Boston: Allyn and Bacon.
- Hafsah, Muhammad Jafar, 2008. *Kemitraan Usaha*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Hakim, Thursan, 2002. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*, Jakarta: Puspa Swara.

- Hamalik, Oemar, 2004, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara
- Hariwijaya & Bertiani, 2009. *PAUD Melejitkan Potensi Anak Dengan Pendidikan Sejak Dini*, Mahadhika Publishing.
- Hasan, Maimunah, 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*, Jogjakarta: Diva Press.
- Heris, Hendriana & Afrilianto, 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Hurlock, Elizabeth, B., 2006. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga.
- Iswati, Erna, 2008. *Mendidik Anak Dengan Bermain*, Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Jamaris, Martini, 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak- Kanak*, Jakarta: Grasindo.
- Jannah, Lily Alfiyatul, *Kesalahan-Kesalahan Guru Paud Yang Sering Dianggap Sepele*, Diva Press, yogyakarta, 2013
- Lauster, Peter, 2002. *Tes Kepribadian* (Alih Bahasa. D.H. Gulo) edisi Bahasa Indonesia, cetakan ke 13 Jakarta: Bumi Aksara.
- Monks F.J., Knoers A.M.P., Haditono SR, 2000. *Psikologi Perkembangan Dalam Berbagai Bagiannya*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Mulyadi, S, 2004. *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*, Jakarta: Papassinarsinanti.
- Munandar, Utami, 1996. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*, Jakarta: Grasindo Widiararana Indonesia.
- Megawangi R. 2009. *Pendidikan Karakter*. Edisi Ke-3. Jakarta (ID) : Gapprint.
- Nugraha, Ali, 2008. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nugraha & Rachmawati, 2004, *Pengembangan Sosial & Emosional*, Universitas Terbuka
- Nur, Ghufron & Rini. R.S., 2011. *Teori- teori Psikologi*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Nurlaila & Yul, 2004. *PADU Untuk Mengembangkan Multiple Intelligensi*, Jakarta: Dharma Graha Press.
- Pedoman Pendidikan Karakter Pendidikan Anak Usia Dini
- Piaget, 1951. *The Psychology of Intelligence*, diterjemahkan oleh: MalconPiercy & D.E. Berlyne & Kegapaul, London.
- Pramono, S Titin, 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*, Yogyakarta: IN Azna Books.
- Rahayu, Apriyanti Yofita, SPd., 2013. *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*, Jakarta: PT. Indeks.
- Resminingsih, Endang Sri Astuti 2010. *Bahan Dasar Untuk Pelayanan Konseling Pada Satuan Pendidikan Menengah*, Jilid I. Jakarta: PT Grasindo,
- Samani, Muchlas & Hariyanto, 2013. *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Santrock, Jhon W., 2011. *Masa Perkembangan Anak Children* Terj.Verawaty Pakpahan, Wahyu Anugraheni, Jakarta: Salemba Humanika.
- Saputra, Yudha M & Rudyanto, 1995. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Simatupang, Nurhayati, 2005, *Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Vol 3
- Sundari, 2012, *Peningkatan Rasa Percaya Diri Melalui Bermain Peran Pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi 03 Tambak Mojosongo Boyolali TP. 2011/2012*, *Skripsi*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Suryani Lilis, 2008, *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar AUD*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Tedjaaputra, Mayke S, 2001, *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Paud*, Jakarta: Grasindo

Vivit Risnawati, 2012, *Optimalisasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Sentra Bermain Peran di Taman Kanak- Kanak Padang*, Jurnal Pesona Paud Vol 1

(Lib. unnes. ac. id/18768/1/1601910003. Pdf, diakses tgl 23 maret 2015)

(Dewi, <http://indikator.kerjasama.com>, diakses tanggal 23 Maret 2015).

(<http://id.shvoong.com>.diakses pada tanggal 23 maret 2015)

(<http://www.e.jurnal.com/2014/02/manfaat-kerjasama-anak-usia-dini-html>, diakses tgl 23 maret 2015).

([www.Definisi-pengertian.com/2015/06/tujuan-bermain-peran.html](http://www.Definisi-pengertian.com/2015/06/tujuan-bermain-peran.html), diakses tgl 3 desember 2015).

(<http://khalifahpreschool.org/manfaat-sentra-main-peran-untuk-anak-usia-dini.html>, diakses tgl 3 desember 2015



# LAMPIRAN



DAFTAR NAMA SUBJEK PENELITIAN		
No	Nama Anak	Nama Singkatan
1	AJENG KHEIRA SAPUTRI	AK
2	ALVIANSYAH HAFI FORLAN	AH
3	AMIRAH KHAIRUNNISA	AN
4	ANDIKA	AA
5	AYU PERMATA SARI	AS
6	BANILA DERMAWAN	BD
7	BUNGA SABILA	BS
8	CINTA BELLA	CB
9	DAFFA AQSHA	DQ
10	DAFFA ARWAN	DA
11	FAHRUR ROZI	FR
12	FAUZA RAKA EFENDI	FA
13	FAUZI RAKA EFENDI	FI
14	HANDIKA PRATAMA	HP
15	HAQQI QOLBI RAMADHAN	HQR
16	NAISYA QIRATUL SONIA	NQS
17	PUTRI KENTARI	PK
18	REZA FAHLEVI	RF
19	RICHA RIZKIA RIDWAN	RRR
20	RISKY FAHRIZA	RY
21	RIZKA AIRI FARADILLA	RAF
22	RULLI HIZDAN	RH
23	SELLO ADITIA	SD
24	SUCI SULISTIA ANDINI	SS
25	SYIFA AZZAHRA	SA
26	ZAHRA ANGGRAINI GULTOM	ZG
27	ZAHREFA APRILIA	ZA
28	ZAHREFI APRILIA	ZI



# LAMPIRAN 1

# Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI INDIVIDU  
VARIABEL KERJASAMA

Nama Anak :  
Tempat, Tanggal Lahir :  
Alamat :  
Kelompok :

No	Indikator	Keterangan	Skor	Kriteria	Check
1.	Tanggung Jawab	Jika anak mampu secara bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya dengan baik dan benar	4	BSB	
		Jika anak mampu bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya	3	BSH	
		Jika anak mampu bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya dengan bimbingan guru	2	MB	
		Jika anak tidak mampu bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya	1	BB	
2.	Saling Berkontribusi	Jika anak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran dengan baik dan benar	4	BSB	
		Jika anak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran	3	BSH	
		Jika anak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran dengan bimbingan guru	2	MB	
		Jika anak tidak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran	1	BB	
3.	Pengerahan kemampuan secara maksimal	Jika anak mampu untuk kompak dan semangat dalam bermain peran bersama kawannya	4	BSB	
		Jika anak mampu untuk kompak	3	BSH	
		Jika anak mampu kompak dengan bimbingan guru	2	MB	
		Jika anak tidak mampu untuk kompak dan tidak semangat dalam bermain peran bersama kawannya	1	BB	

LEMBAR OBSERVASI INDIVIDU  
VARIABEL PERCAYA DIRI

Nama Anak :  
Tempat, Tanggal Lahir :  
Alamat :  
Kelompok :

No	Indikator	Keterangan	Skor	Kriteria	Check
1	Berani tampil di depan kelas	Anak berani tampil sendiri dengan penuh semangat dan penuh antusias	4	BSB	
		Anak berani tampil sendiri	3	BSH	
		Anak berani tampil dengan bimbingan guru	2	MB	
		Anak tidak berani tampil sama sekali	1	BB	
2	Mampu menyelesaikan tugas sendiri	Anak mampu menyelesaikan perannya dengan tuntas dan dengan ekspresi yang wajar	4	BSB	
		Anak mampu menyelesaikan perannya dengan tuntas	3	BSH	
		Menyelesaikan perannya dengan bimbingan ibu guru	2	MB	
		Tidak menyelesaikan perannya	1	BB	
3	berani menjawab pertanyaan	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang perannya sesuai dengan yang diperankan dengan benar dan tanpa rasa malu	4	BSB	
		Anak mampu menjawab pertanyaan	3	BSH	
		Anak mampu menjawab pertanyaan dengan bimbingan guru	2	MB	
		Anak tidak dapat menjawab pertanyaan	1	BB	
4	bangga terhadap hasil karyanya	Anak mampu menunjukkan reaksi senang dan bahagia setelah selesai bermain peran	4	BSB	
		Anak mampu menunjukkan reaksi senang	3	BSH	
		Anak mampu menunjukkan reaksi senang dengan bimbingan guru	2	MB	
		Anak tidak menunjukkan reaksi apapun	1	BB	



LEMBAR OBSERVASI INDIVIDU  
VARIABEL KERJASAMA

Nama Anak : Ajeng Kheira Saputri  
Tpt, Tanggal Lahir : Medan, 24 Januari 2010  
Alamat : Jl Balai Desa Pria Laut  
Kelompok : B

No	Indikator	Keterangan	Skor	Kriteria	Check
1.	Tanggung Jawab	Jika anak mampu secara bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya dengan baik dan benar	4	BSB	
		Jika anak mampu bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya	3	BSh	
		Jika anak mampu bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya dengan bimbingan guru	2	MB	√
		Jika anak tidak mampu bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya	1	BB	
2.	Saling Berkontribusi	Jika anak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran dengan baik dan benar	4	BSB	
		Jika anak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran	3	BSh	
		Jika anak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran dengan bimbingan guru	2	MB	
		Jika anak tidak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran	1	BB	
3.	Pengerahan kemampuan secara maksimal	Jika anak mampu untuk kompak dan semangat dalam bermain peran bersama kawannya	4	BSB	
		Jika anak mampu untuk kompak	3	BSh	
		Jika anak mampu kompak dengan bimbingan guru	2	MB	
		Jika anak tidak mampu untuk kompak dan tidak semangat dalam bermain peran bersama kawannya	1	BB	

LEMBAR OBSERVASI INDIVIDU  
VARIABEL KERJASAMA PRA TINDAKAN

Nama Anak : Ajeng Kheira Saputri  
Tpt, Tanggal Lahir : Medan, 24 Januari 2010  
Alamat : Jl Balai Desa Pria Laut  
Kelompok : B

No	Indikator	Keterangan	Skor	Kriteria	Check
1.	Tanggung Jawab	Jika anak mampu secara bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya dengan baik dan benar	4	BSB	
		Jika anak mampu bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya	3	BSh	
		Jika anak mampu bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya dengan bimbingan guru	2	MB	√
		Jika anak tidak mampu bersama-sama menyelesaikan bermain peran dengan kawannya	1	BB	
2.	Saling Berkontribusi	Jika anak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran dengan baik dan benar	4	BSB	
		Jika anak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran	3	BSh	
		Jika anak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran dengan bimbingan guru	2	MB	√
		Jika anak tidak mampu berinteraksi dengan kawan dalam bermain peran	1	BB	
3.	Pengerahan kemampuan secara maksimal	Jika anak mampu untuk kompak dan semangat dalam bermain peran bersama kawannya	4	BSB	
		Jika anak mampu untuk kompak	3	BSh	
		Jika anak mampu kompak dengan bimbingan guru	2	MB	√
		Jika anak tidak mampu untuk kompak dan tidak semangat dalam bermain peran bersama kawannya	1	BB	

# LAMPIRAN 2

## Lembar Hasil Observasi Sebelum Tindakan, Siklus I Tindakan 1, Siklus I Tindakan 2, Siklus II Tindakan 1 Karakter Percaya Diri

PRA TINDAKAN  
BIDANG PENGEMBANGAN PERCAYA DIRI

No	Nama	Indikator																Total Skor	
		Berani Tampil				Menyelesaikan Tugas Sendiri				Berani Menjawab Pertanyaan				Bangga Terhadap Hasil Karyanya					
		Skala																	
1	AJENG KHEIRA SAPUTRI			2				2				2				2			8
2	ALVIANSYAH HAFI FORLAN			2				2				2				2			8
3	AMIRAH KHAIRUNNISA			2				2				2				2			8
4	ANDIKA			2				2				2				2			8
5	AYU PERMATA SARI			2				2				2				2			8
6	BANILA DERMAWAN					1				1				1				1	4
7	BUNGA SABILA					1				1				1				1	4
8	CINTA BELLA			2				2				2				2			8
9	DAFFA AQSHA			2				2				2				2			8
10	DAFFA ARWAN					1				1				1				1	4
11	FAHRUR ROZI			2				2				2				2			8
12	FAUZA RAKA EFENDI					1				1				1				1	4
13	FAUZI RAKA EFENDI					1				1				1				1	4
14	HANDIKA PRATAMA			2				2			2					2			8
15	HAQQI QOLBI RAMADHAN					1				1				1				1	4
16	NAISYA QIRATUL SONIA					1				1				1				1	4
17	PUTRI KENTARI			2				2				2				2			8
18	REZA FAHLEVI					1				1				1				1	4
19	RICHA RIZKIA RIDWAN			2				2				2				2			8
20	RISKY FAHRIZA					1				1				1				1	4
21	RIZKA AIRI FARADILLA			2				2				2				2			8
22	RULLI HIZDAN			2				2				2				2			8
23	SELLO ADITIA					1				1				1				1	4
24	SUCI SULISTIA ANDINI			2				2				2				2			8
25	SYIFA AZZAHRA			2				2				2				2			8
26	ZAHRA ANGGRAINI GULTOM					1				1				1				1	4
27	ZAHREFA APRILIA			2				2				2				2			8
28	ZAHREFI APRILIA			2				2				2				2			8

HASIL OBSERVASI  
SIKLUS I Tindakan 1  
BIDANG PENGEMBANGAN PERCAYA DIRI

No	Nama	Indikator																Total Skor			
		Berani Tampil				Menyelesaikan Tugas Sendiri				Berani Menjawab Pertanyaan				Bangga Terhadap Hasil Karyanya							
		Skala	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2		1		
1	AJENG KHEIRA SAPUTRI		3						2				3					2			10
2	ALVIANSYAH HAFI		3					3					3					3			12
3	AMIRAH KHAIRUNNISA			2					2				2					2			8
4	ANDIKA		3					3					3					3			12
5	AYU PERMATA SARI		3						2				2					2			9
6	BANI LA DERM AWAN					1				1						1				1	4
7	BUNGA SABILA				2				2				3						2		9
8	CINTA BELLA		3					3					2					2			10
9	DAFFA AQSHA				2				3				2					2			9
10	DAFFA ARWAN				2					1			2					2			7
11	FAHRUR ROZI		3					3					2					2			10
12	FAUZA RAKA EFENDI		3						2				2					2			9
13	FAUZI RAKA EFENDI		3						2				2					2			9
14	HANDIKA PRATAMA			2					2				2					2			8
15	HAQQI QOLBI RAMADHAN				2					1						1				1	5
16	NAISYA QIRAT UL SONIA		3					3					2					2			10
17	PUTRI KENTARI		3					3					2					2			10
18	REZA FAHLEVI					1				1						1				1	4
19	RICHA RIZKIA RIDWAN		3						2				2					2			9
20	RISKY FAHRIZA				2				2				2					2			8
21	RIZKA AIRI FARADILLA		3					3					3					3			12
22	RULLI HIZDAN		3					3					3					3			12
23	SELLO ADITIA		3					3					2					2			10
24	SUCI SULISTIA ANDINI		3						2				2					2			9
25	SYIFA AZZAHRA		3					3					3					3			12
26	ZAHRA ANGGRAINI GULTOM				2				2				2					2			8
27	ZAHREFA APRILIA		3					3					3					2			11
28	ZAHREFI APRILIA		3					3					3					3			12





HASIL OBSERVASI  
SIKLUS 2 Tindakan 1  
BIDANG PENGEMBANGAN PERCAYA DIRI

No	Nama	Indikator																Total Skor				
		Berani Tampil				Menyelesaikan Tugas Sendiri				Berani Menjawab Pertanyaan				Bangga Terhadap Hasil Karyanya								
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1					
1	AJENG KHEIRA SAPUTRI	4				4				4				4				4				16
2	ALMANSYAH HAFI FORLAN	4				4				4				4				4				16
3	AMIRAH KHAIRUNNISA	4				4				4				4				4				16
4	ANDIKA	4				4				4				4				4				16
5	AYU PERMATA SARI	4				4				4				4				4				16
6	BANILA DERMAWAN		3				3				3				3				3			12
7	BUNGA SABILA	4				4				4				4				4				16
8	CINTA BELLA	4				4				4				4				4				16
9	DAFFA AQSHA	4				4				4				4				4				16
10	DAFFA ARWAN	4					3				3				3				3			13
11	FAHRUR ROZI	4				4				4				4				4				16
12	FAUZA RAKA EFENDI	4				4				4				4				4				16
13	FAUZI RAKA EFENDI	4				4				4				4				4				16
14	HANDIKA PRATAMA	4				4				4				4				4				16
15	HAQQI QOLBI RAMADHAN		3				3				3				3				3			12
16	NAISYA QIRATUL SONIA	4				4				4				4				4				16
17	PUTRI KENTARI	4					3				3				3				3			13
18	REZA FAHLEVI	4					3				3				3				3			13
19	RICHA RIZKIA RIDWAN	4				4					3				3				3			14
20	RISKY FAHRIZA	4				4				4				4				4				16
21	RIZKA AIRI FARADILLA	4				4				4				4				4				16
22	RULLI HIZDAN	4				4				4				4				4				16
23	SELLO ADITIA	4				4				4				4				4				16
24	SUCI SULISTIA ANDINI	4				4				4				4				4				16
25	SYIFA AZZAHRA	4				4				4				4				4				16
26	ZAHRA ANGGRAINI GULTOM	4				4				4				4				4				16
27	ZAHREFA APRILIA	4				4				4				4				4				16
28	ZAHREFI APRILIA	4				4				4				4				4				16

No	Nama Anak	Sebelum Tindakan				Skor	Nama anak	Siklus I Tindakan 1				Hasil		No	Nama Anak	Siklus I Tindakan 2				Hasil		No	Nama anak	Siklus II Tindakan 1				Hasil			
		a	b	c	d			a	b	c	d	Skor	Ket			a	b	c	d	Skor	Ket			a	b	c	d	Skor	Ket		
1	AK	2	2	2	2	2.0	MB	1	AK	3	2	3	2	2.5	BSH	1	AK	3	3	3	2	2.8	BSH	1	AK	4	4	4	4	4.0	BSB
2	AH	2	2	2	2	2.0	MB	2	AH	3	3	3	3	3.0	BSH	2	AH	4	3	4	3	3.5	BSB	2	AH	4	4	4	4	4.0	BSB
3	AN	2	2	2	2	2.0	MB	3	AN	2	2	2	2	2.0	MB	3	AN	3	3	3	3	3.0	BSH	3	AN	4	4	4	4	4.0	BSB
4	AA	2	2	2	2	2.0	MB	4	AA	3	3	3	3	3.0	BSH	4	AA	4	3	4	3	3.5	BSB	4	AA	4	4	4	4	4.0	BSB
5	AS	2	2	2	2	2.0	MB	5	AS	3	2	2	2	2.3	MB	5	AS	3	3	3	3	3.0	BSH	5	AS	4	4	4	4	4.0	BSB
6	BD	1	1	1	1	1.0	BB	6	BD	1	1	1	1	1.0	BB	6	BD	2	2	2	2	2.0	MB	6	BD	3	3	3	3	3.0	BSH
7	BS	1	1	1	1	1.0	BB	7	BS	2	2	2	2	2.3	MB	7	BS	3	3	3	3	3.0	BSH	7	BS	4	4	4	4	4.0	BSB
8	CB	2	2	2	2	2.0	MB	8	CB	3	3	2	2	2.5	BSH	8	CB	3	3	3	3	3.0	BSH	8	CB	4	4	4	4	4.0	BSB
9	DQ	2	2	2	2	2.0	MB	9	DQ	2	3	2	2	2.3	MB	9	DQ	3	3	3	3	3.0	BSH	9	DQ	4	4	4	4	4.0	BSB
10	DA	1	1	1	1	1.0	BB	10	DA	2	1	2	2	1.8	MB	10	DA	3	2	2	2	2.3	MB	10	DA	4	3	3	3	3.3	BSH
11	FR	2	2	2	2	2.0	MB	11	FR	3	3	2	2	2.5	BSH	11	FR	3	3	4	3	3.3	BSH	11	FR	4	4	4	4	4.0	BSB
12	FA	1	1	1	1	1.0	BB	12	FA	3	2	2	2	2.3	MB	12	FA	3	3	4	3	3.3	BSH	12	FA	4	4	4	4	4.0	BSB
13	FI	1	1	1	1	1.0	BB	13	FI	3	2	2	2	2.3	MB	13	FI	3	3	3	3	3.0	BSH	13	FI	4	4	4	4	4.0	BSB
14	HP	2	2	2	2	2.0	MB	14	HP	2	2	2	2	2.0	MB	14	HP	3	3	4	3	3.3	BSH	14	HP	4	4	4	4	4.0	BSB
15	HQR	1	1	1	1	1.0	BB	15	HQR	2	1	1	1	1.3	BB	15	HQR	3	2	2	2	2.3	MB	15	HQR	3	3	3	3	3.0	BSH
16	NQS	1	1	1	1	1.0	BB	16	NQS	3	3	2	2	2.5	BSH	16	NQS	3	3	3	3	3.0	BSH	16	NQS	4	4	4	4	4.0	BSB
17	PK	2	2	2	2	2.0	MB	17	PK	3	3	2	2	2.5	BSH	17	PK	3	3	2	2	2.5	BSH	17	PK	4	3	3	3	3.3	BSH
18	RF	1	1	1	1	1.0	BB	18	RF	1	1	1	1	1.0	BB	18	RF	3	2	2	3	2.5	BSH	18	RF	4	3	3	3	3.3	BSH
19	RRR	2	2	2	2	2.0	MB	19	RRR	3	2	2	2	2.3	MB	19	RRR	4	3	3	2	3.0	BSH	19	RRR	4	4	3	3	3.5	BSB
20	RY	1	1	1	1	1.0	BB	20	RY	2	2	2	2	2.0	MB	20	RY	3	3	3	3	3.0	BSH	20	RY	4	4	4	4	4.0	BSB
21	RAF	2	2	2	2	2.0	MB	21	RAF	3	3	3	3	3.0	BSH	21	RAF	3	3	3	3	3.0	BSH	21	RAF	4	4	4	4	4.0	BSB
22	RH	2	2	2	2	2.0	MB	22	RH	3	3	3	3	3.0	BSH	22	RH	4	4	3	3	3.5	BSB	22	RH	4	4	4	4	4.0	BSB
23	SD	1	1	1	1	1.0	BB	23	SD	3	3	2	2	2.5	BSH	23	SD	3	3	3	3	3.0	BSH	23	SD	4	4	4	4	4.0	BSB
24	SS	2	2	2	2	2.0	MB	24	SS	3	2	2	2	2.3	MB	24	SS	3	3	3	3	3.0	BSH	24	SS	4	4	4	4	4.0	BSB
25	SA	2	2	2	2	2.0	MB	25	SA	3	3	3	3	3.0	BSH	25	SA	3	3	3	3	3.0	BSH	25	SA	4	4	4	4	4.0	BSB
26	ZG	1	1	1	1	1.0	BB	26	ZG	2	2	2	2	2.0	MB	26	ZG	3	2	3	3	2.8	BSH	26	ZG	4	4	4	4	4.0	BSB
27	ZA	2	2	2	2	2.0	MB	27	ZA	3	3	3	2	2.8	BSH	27	ZA	3	3	3	3	3.0	BSH	27	ZA	4	4	4	4	4.0	BSB
28	ZI	2	2	2	2	2.0	MB	28	ZI	3	3	3	3	3.0	BSH	28	ZI	4	3	3	3	3.3	BSH	28	ZI	4	4	4	4	4.0	BSB
		BSE	0	0	0	0	0			0	0	0	0	0			5	1	5	0	2.75	3			26	23	22	22	23.3	23	
		BSH	0	0	0	0	0			18	13	9	6	10	13			22	22	18	22	21	22			2	5	6	6	4.8	5
		MB	17	17	17	17	17			8	11	16	19	8.75	12			1	5	5	6	4.25	3			0	0	0	0	0.0	0
		BB	11	11	11	11	11			2	4	3	3	2.25	3			0	0	0	0	0	0			0	0	0	0	0.0	0

Keterangan:  
 a. Berani Tampil Di Depan Kelas  
 b. Menyelesaikan Tugas Sendiri  
 c. Berani Menjawab Pertanyaan  
 d. Bangga Terhadap Hasil Karyanya  
 1 = BB  
 2 = MB  
 3 = BSH  
 4 = BSB

a. Berani Tampil Di Depan Kelas  
 b. Menyelesaikan Tugas Sendiri  
 c. Berani Menjawab Pertanyaan  
 d. Bangga Terhadap Hasil Karyanya  
 1 = BB  
 2 = MB  
 3 = BSH  
 4 = BSB

a. Berani Tampil Di Depan Kelas  
 b. Menyelesaikan Tugas Sendiri  
 c. Berani Menjawab Pertanyaan  
 d. Bangga Terhadap Hasil Karyanya  
 1 = BB  
 2 = MB  
 3 = BSH  
 4 = BSB

a. Berani Tampil Di Depan Kelas  
 b. Menyelesaikan Tugas Sendiri  
 c. Berani Menjawab Pertanyaan  
 d. Bangga Terhadap Hasil Karyanya  
 1 = BB  
 2 = MB  
 3 = BSH  
 4 = BSB

No	Nama Anak	A				Ket	B				Ket	C				Ket	D				Ket	ABCD				Hasil	
		Berani Tampil					Menyelesaikan Tugas Sendiri					Berani Menjawab Pertanyaan					Bangga Terhadap Hasil Karyanya					PERCAYA DIRI				Skor	Ket
		pra	S1.1	S1.2	S2.1		pra	S1.1	S1.2	S2.1		pra	S1.1	S1.2	S2.1		pra	S1.1	S1.2	S2.1		A	B	C	D		
1	AK	2	3	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	2	3	3	4	BSB	2	2	2	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
2	AH	2	3	4	4	BSB	2	3	3	4	BSB	2	3	4	4	BSB	2	3	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
3	AN	2	2	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
4	AA	2	3	4	4	BSB	2	3	3	4	BSB	2	3	4	4	BSB	2	3	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
5	AS	2	3	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
6	BD	1	1	2	3	BSh	1	1	2	3	BSh	1	1	2	3	BSh	1	1	2	3	BSh	3	3	3	3	3.0	BSh
7	BS	1	2	3	4	BSB	1	2	3	4	BSB	1	3	3	4	BSB	1	2	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
8	CB	2	3	3	4	BSB	2	3	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
9	DQ	2	2	3	4	BSB	2	3	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
10	DA	1	2	3	4	BSB	1	1	2	3	BSh	1	2	2	3	BSh	1	2	2	3	BSh	4	3	3	3	3.3	BSh
11	FR	2	3	3	4	BSB	2	3	3	4	BSB	2	2	4	4	BSB	2	2	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
12	FA	1	3	3	4	BSB	1	2	3	4	BSB	1	2	4	4	BSB	1	2	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
13	FI	1	3	3	4	BSB	1	2	3	4	BSB	1	2	3	4	BSB	1	2	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
14	HP	2	2	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	2	2	4	4	BSB	2	2	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
15	HQR	1	2	3	3	BSh	1	1	2	3	BSh	1	1	2	3	BSh	1	1	2	3	BSh	3	3	3	3	3.0	BSh
16	NQS	1	3	3	4	BSB	1	3	3	4	BSB	1	2	3	4	BSB	1	2	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
17	PK	2	3	3	4	BSB	2	3	3	3	BSh	2	2	2	3	BSh	2	2	2	3	BSh	4	3	3	3	3.3	BSh
18	RF	1	1	3	4	BSB	1	1	2	3	BSh	1	1	2	3	BSh	1	1	3	3	BSh	4	3	3	3	3.3	BSh
19	RRR	2	3	4	4	BSB	2	2	3	4	BSB	2	2	3	3	BSh	2	2	2	3	BSh	4	4	3	3	3.5	BSB
20	RY	1	2	3	4	BSB	1	2	3	4	BSB	1	2	3	4	BSB	1	2	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
21	RAF	2	3	3	4	BSB	2	3	3	4	BSB	2	3	3	4	BSB	2	3	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
22	RH	2	3	4	4	BSB	2	3	4	4	BSB	2	3	3	4	BSB	2	3	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
23	SD	1	3	3	4	BSB	1	3	3	4	BSB	1	2	3	4	BSB	1	2	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
24	SS	2	3	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
25	SA	2	3	3	4	BSB	2	3	3	4	BSB	2	3	3	4	BSB	2	3	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
26	ZG	1	2	3	4	BSB	1	2	2	4	BSB	1	2	3	4	BSB	1	2	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
27	ZA	2	3	3	4	BSB	2	3	3	4	BSB	2	3	3	4	BSB	2	2	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB
28	ZI	2	3	4	4	BSB	2	3	3	4	BSB	2	3	3	4	BSB	2	3	3	4	BSB	4	4	4	4	4.0	BSB

	Berani Tampil				Menyelesaikan Tugas Sendiri				Berani Menjawab Pertanyaan				Bangga Terhadap Hasil Karyanya				PERCAYA DIRI				%					
BSB	0	0	5	26	26	0	0	1	23	23	0	0	5	22	22	0	0	0	22	22	26	23	22	22	82.1	23
BSh	0	18	22	2	2	0	13	22	5	5	0	9	18	6	6	0	6	22	6	6	2	5	6	6	17.9	5
MB	17	8	1	0	0	17	11	5	0	0	17	16	5	0	0	17	19	6	0	0	0	0	0	0	0.0	0
BB	11	2	0	0	0	11	4	0	0	0	11	3	0	0	0	11	3	0	0	0	0	0	0	0	0.0	0



Pra Tindakan

0	BSB	0
0	BSH	0
17	MB	60.7
11	BB	39.3

Siklus I tindakan 1

0	BSB	0
13	BSH	46.4
12	MB	42.9
3	BB	10.7

Siklus I Tindakan 2

3	BSB	10.7
22	BSH	78.6
3	MB	10.7
0	BB	0

Siklus II Tindakan 1

23	BSB	82.1
5	BSH	17.9
0	MB	0
0	BB	0





Siklus I tindakan 1

0	BSB	0
0	BSH	0
17	MB	60.7
11	BB	39.3

Siklus I Tindakan 2

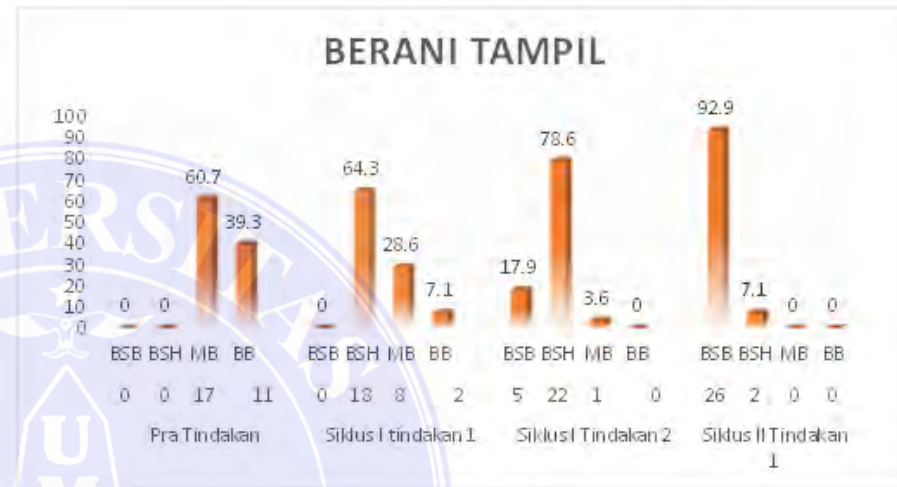
0	BSB	0
13	BSH	46.4
11	MB	39.3
4	BB	14.3

Siklus II Tindakan 1

1	BSB	3.6
22	BSH	78.6
5	MB	17.9
0	BB	0
23	BSB	82.1
5	BSH	17.9
0	MB	0
0	BB	0



Pra Tindakan	0	BSB	0
	0	BSH	0
	17	MB	60.7
	11	BB	39.3
Siklus I tindakan 1	0	BSB	0
	18	BSH	64.3
	8	MB	28.6
	2	BB	7.1
Siklus I Tindakan 2	5	BSB	17.9
	22	BSH	78.6
	1	MB	3.6
	0	BB	0
Siklus II Tindakan 1	26	BSB	92.9
	2	BSH	7.1
	0	MB	0
	0	BB	0



**Tabel**  
**Perbandingan Siklus I Dan Siklus II**  
**Mampu Mengerjakan Tugas Sendiri**

No	Kreteria	Siklus I				Siklus II	
		Tindakan 1		Tindakan 2		Tindakan 1	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1	BSB						
2	BSH						
3	MB						
4	BB						

Pra Tindakan

0	BSB	0
0	BSH	0
17	MB	60.7
11	BB	39.3

Siklus I tindakan 1

0	BSB	0
9	BSH	32.1
16	MB	57.1
3	BB	10.7

Siklus I Tindakan 2

5	BSB	17.9
18	BSH	64.3
5	MB	17.9
0	BB	0

Siklus II Tindakan 1

22	BSB	78.6
6	BSH	21.4
0	MB	0
0	BB	0



Pra Tindakan	0	BSB	0
	0	BSH	0
	17	MB	60.7
	11	BB	39.3
Siklus I tindakan 1	0	BSB	0
	6	BSH	21.4
	19	MB	67.9
	3	BB	10.7
Siklus I Tindakan 2	0	BSB	0.0
	22	BSH	78.6
	6	MB	21.4
	0	BB	0
Siklus II Tindakan 1	22	BSB	78.6
	6	BSH	21.4
	0	MB	0
	0	BB	0





# LAMPIRAN 3

## Lembar Hasil Observasi Sebelum Tindakan, Siklus I Tindakan 1, Siklus I Tindakan 2, Siklus II Tindakan 1 Karakter Kerjasama

PRA TINDAKAN  
 BIDANG PENGEMBANGAN KERJASAMA

No	Nama	Indikator												Total Skor		
		Tanggung Jawab				Saling Berkontribusi				Pengerahan Kemampuan Secara Maksimal						
		Skala	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2		1	
1	AJENG KHEIRA SAPUTRI			2				2				2				6
2	ALVIANSYAH HAFI FORLAN			2				2				1				5
3	AMIRAH KHAIRUNNISA			2				2				2				6
4	ANDIKA		3					3				2				8
5	AYU PERMATA SARI			2				2				2				6
6	BANILA DERMAWAN				1					1					1	3
7	BUNGA SABILA				1					1		1				3
8	CINTA BELLA			2				2				2				6
9	DAFFA AQSHA			2				2				2				6
10	DAFFA ARWAN		3					2				2				7
11	FAHRUR ROZI		3					3				2				8
12	FAUZA RAKA EFENDI			2				2				2				6
13	FAUZI RAKA EFENDI			2				2				2				6
14	HANDIKA PRATAMA			2				2				2				6
15	HAQQI QOLBI RAMADHAN				1					1					1	3
16	NAISYA QIRATUL SONIA			2				3							1	6
17	PUTRI KENTARI		3					3				2				8
18	REZA FAHLEVI				1					1					1	3
19	RICHA RIZKIA RIDWAN			2				2				2				6
20	RISKY FAHRIZA		3					3				2				8
21	RIZKA AIRI FARADILLA			2				2				2				6
22	RULLI HIZDAN			2				2				2				6
23	SELLO ADITIA				1					1					1	3
24	SUCI SULISTIA ANDINI			2				2				2				6
25	SYIFA AZZAHRA				1			2				2				5
26	ZAHRA ANGGRAINI GULTOM		3					3				2				8
27	ZAHREFA APRILIA				1					1					1	3
28	ZAHREFI APRILIA		2					2				2				6

HASIL OBSERVASI  
SIKLUS I Tindakan 1  
BIDANG PENGEMBANGAN KERJASAMA

No	Nama	Indikator												Total Skor				
		Tanggung Jawab				Saling Berkontribusi				Pengerahan Kemampuan Secara Maksimal								
		Skala	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2		1			
1	AJENG KHEIRA SAPUTRI			3						3						2		8
2	ALVIANSYAH HAFI					2				2						2		6
3	AMIRAH KHAIRUNNISA			3						3						2		8
4	ANDIKA			3						3					3		9	
5	AYU PERMATA SARI			3						3						2		8
6	BANILA DERMAWAN						1						1				1	3
7	BUNGA SABILA					2					2						2	6
8	CINTA BELLA			3						3						2		8
9	DAFFA AQSHA			3						3						2		8
10	DAFFA ARWAN			3						3						2		8
11	FAHRUR ROZI			3						3					3			9
12	FAUZA RAKA EFENDI			3						3						2		8
13	FAUZI RAKA EFENDI			3						3						2		8
14	HANDIKA PRATAMA			3							2				3			8
15	HAQJI QOLBI RAMADHAN						1				1						1	3
16	NAISYA QIRATUL SONIA			3						3						2		8
17	PUTRI KENTARI			3						3					3			9
18	REZA FAHLEVI						1					1					1	3
19	RICHA RIZKIA RIDWAN			3						3						2		8
20	RISKY FAHRIZA			3						3					3			9
21	RIZKA AIRI FARADILLA			3						2					3			8
22	RULU HIZDAN			3						3					3			9
23	SELLO ADITIA					2					2					2		6
24	SUCI SULISTIA ANDINI					2					2				3			7
25	SYIFA AZZAHRA					2					2					2		6
26	ZAHRA ANGGRAINI GULTOM			3						3					3			9
27	ZAHREFA APRILIA					2					2					2		6
28	ZAHREFI APRILIA			3						3						2		8

HASIL OBSERVASI  
SIKLUS I Tindakan 2  
BIDANG PENGEMBANGAN KERJASAMA

No	Nama	Indikator												Total Skor					
		Tanggung Jawab				Saling Berkontribusi				Pengerahan Kemampuan Secara Maksimal									
		Skala	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2		1				
1	AJENG KHEIRA SAPUTRI			3						3					3				9
2	ALVIANSYAH HAFI FORLAN			3						3							2		8
3	AMIRAH KHAIRUNNISA			3						3					3				9
4	ANDIKA	4								3					3				10
5	AYU PERMATASARI			3						3					3				9
6	BANI LA DERMAWAN			3						3							2		8
7	BUNGA SABILA			3						3						2			8
8	CINTA BELLA			3						3					3				9
9	DAFFA AQSHA			3						3					3				9
10	DAFFA ARWAN			3						3					3				9
11	FAHRUR ROZI	4								3					3				10
12	FAUZA RAKA EFENDI			3						3					3				9
13	FAUZI RAKA EFENDI			3						3					3				9
14	HAN DIKA PRATAMA			3								2			3				8
15	HAQQI QOLBI RAMADHAN			3						3					3				9
16	NAISYA QJRATUL SONIA			3						3					3				9
17	PUTRI KENTARI	4								3					3				10
18	REZA FAHLEVI			3						3							2		8
19	RICHA RIZKIA RIDWAN			3						3					3				9
20	RISKY FAHRIZA	4								3					3				10
21	RIZKA AIRI FARADILLA			3						3					3				9
22	RULLI HIZDAN	4								3					3				10
23	SELLO ADITIA			3						3							2		8
24	SUCI SULISTIA ANDINI			3						3					3				9
25	SYIFA AZZAHRA				2							2			3				7
26	ZAHRA ANGGRAINI GULTOM	4								3					3				10
27	ZAHREFA APRILIA			3						3							2		8
28	ZAHREFI APRILIA			3						3					3				9

SIKLUS 2 Tindakan 1  
 BIDANG PENGEMBANGAN PERCAYA DIRI

No	Nama	Indikator												Total Skor	
		Tanggung Jawab				Saling Berkontribusi				Pengerahan Kemampuan Secara Maksimal					
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1		
1	AJENG KHEIRA SAPUTRI	4				4					3				11
2	ALVIANSYAH HAFI FORLAN	4				4					3				11
3	AMIRAH KHAIRUNNISA	4				4					3				11
4	ANDIKA	4				4				4					12
5	AYU PERMATA SARI	4				4					3				11
6	BANI LA DERMAWAN		3				3				3				9
7	BUNGA SABI LA		3				3				3				9
8	CINTA BELLA	4				4					3				11
9	DAFFA AQSHA	4					3			4					11
10	DAFFA ARWAN	4				4					3				11
11	FAHRUR ROZI	4				4				4					12
12	FAUZA RAKA EFENDI		3			4				4					11
13	FAUZI RAKA EFENDI	4					3			4					11
14	HANDIKA PRATAMA		3				3				3				9
15	HAQQI QOLBI RAMADHAN		3				3				3				9
16	NAISYA QIRATUL SONIA	4				4					3				11
17	PUTRI KENTARI	4				4				4					12
18	REZA FAHLEVI	4					3			4					11
19	RICHA RIZKIA RIDWAN	4					3			4					11
20	RISKY FAHRIZA	4				4				4					12
21	RIZKA AIRI FARADILLA	4				4				4					12
22	RULLI HIZDAN		3			4				4					11
23	SELLO ADITIA		3				3				3				9
24	SUCI SULISTIA ANDINI	4				4					3				11
25	SYIFA AZZAHRA			2			3				3				8
26	ZAHRA ANGGRAINI GULTOM	4				4				4					12
27	ZAHREFA APRILIA		3				3				3				9
28	ZAHREFI APRILIA		3			4				4					11



No	Nama Anak	Sebelum Tindakan			No	Nama Anak	Siklus I Tindakan 1			No	Nama Anak	Siklus I Tindakan 2			No	Nama Anak	Siklus II Tindakan 1						
		a	b	c			a	b	c			a	b	c			a	b	c		%		
1	AK	2	2	2	6	1	AK	3	3	2	8	1	AK	3	3	3	9	1	AK	4	4	3	11
2	AH	2	2	1	5	2	AH	2	2	2	6	2	AH	3	3	2	8	2	AH	4	4	3	11
3	AN	2	2	2	6	3	AN	3	3	2	8	3	AN	3	3	3	9	3	AN	4	4	3	11
4	AA	3	3	2	8	4	AA	3	3	3	9	4	AA	4	3	3	10	4	AA	4	4	4	12
5	AS	2	2	2	6	5	AS	3	3	2	8	5	AS	3	3	3	9	5	AS	4	4	3	11
6	BD	1	1	1	3	6	BD	1	1	1	3	6	BD	3	3	2	8	6	BD	3	3	3	9
7	BS	1	1	1	3	7	BS	2	2	2	6	7	BS	3	3	2	8	7	BS	3	3	3	9
8	CB	2	2	2	6	8	CB	3	3	2	8	8	CB	3	3	3	9	8	CB	4	4	3	11
9	DQ	2	2	2	6	9	DQ	3	3	2	8	9	DQ	3	3	3	9	9	DQ	4	3	4	11
10	DA	3	2	2	7	10	DA	3	3	2	8	10	DA	3	3	3	9	10	DA	4	4	3	11
11	FR	3	3	2	8	11	FR	3	3	3	9	11	FR	4	3	3	10	11	FR	4	4	4	12
12	FA	2	2	2	6	12	FA	3	3	2	8	12	FA	3	3	3	9	12	FA	3	4	4	11
13	FI	2	2	2	6	13	FI	3	3	2	8	13	FI	3	3	3	9	13	FI	4	3	4	11
14	HP	2	2	2	6	14	HP	3	2	3	8	14	HP	3	2	3	8	14	HP	3	3	3	9
15	HQR	1	1	1	3	15	HQR	1	1	1	3	15	HQR	3	3	3	9	15	HQR	3	3	3	9
16	NQS	2	3	1	6	16	NQS	3	3	2	8	16	NQS	3	3	3	9	16	NQS	4	4	3	11
17	PK	3	3	2	8	17	PK	3	3	3	9	17	PK	4	3	3	10	17	PK	4	4	4	12
18	RF	1	1	1	3	18	RF	1	1	1	3	18	RF	3	3	2	8	18	RF	4	3	4	11
19	RRR	2	2	2	6	19	RRR	3	3	2	8	19	RRR	3	3	3	9	19	RRR	4	3	4	11
20	RY	3	3	2	8	20	RY	3	3	3	9	20	RY	4	3	3	10	20	RY	4	4	4	12
21	RAF	2	2	2	6	21	RAF	3	2	3	8	21	RAF	3	3	3	9	21	RAF	4	4	4	12
22	RH	2	2	2	6	22	RH	3	3	3	9	22	RH	4	3	3	10	22	RH	3	4	4	11
23	SD	1	1	1	3	23	SD	2	2	2	6	23	SD	3	3	2	8	23	SD	3	3	3	9
24	SS	2	2	2	6	24	SS	2	2	3	7	24	SS	3	3	3	9	24	SS	4	4	3	11
25	SA	1	2	2	5	25	SA	2	2	2	6	25	SA	2	2	3	7	25	SA	2	3	3	8
26	ZG	3	3	2	8	26	ZG	3	3	3	9	26	ZG	4	3	3	10	26	ZG	4	4	4	12
27	ZA	1	1	1	3	27	ZA	2	2	2	6	27	ZA	3	3	2	8	27	ZA	3	3	3	9
28	ZI	2	2	2	6	28	ZI	3	3	2	8	28	ZI	3	3	3	9	28	ZI	3	4	4	11
	BSB	0	0	0			0	0	0			6	0	0				18	17	13		75	
	BSH	6	6	0			19	17	9			21	26	22				9	11	15		25	
	MB	15	16	20			6	8	16			1	2	6				1	0	0		0	
	BB	/	6	8			3	3	3			0	0	0				0	0	0		0	

Keterangan :

- a. Tanggung Jawab
- b. Saling Berkontribusi
- c. Pengerahan Kemampuan Secara Maks

- 1 = BB
- 2 = MB
- 3 = BSH
- 4 = BSB

- a. Tanggung Jawab
- b. Saling Berkontribusi
- c. Pengerahan Kemampuan Secara Maks

- 1 = BB
- 2 = MB
- 3 = BSH
- 4 = BSB

- a. Tanggung Jawab
- b. Saling Berkontribusi
- c. Pengerahan Kemampuan Secara Maks

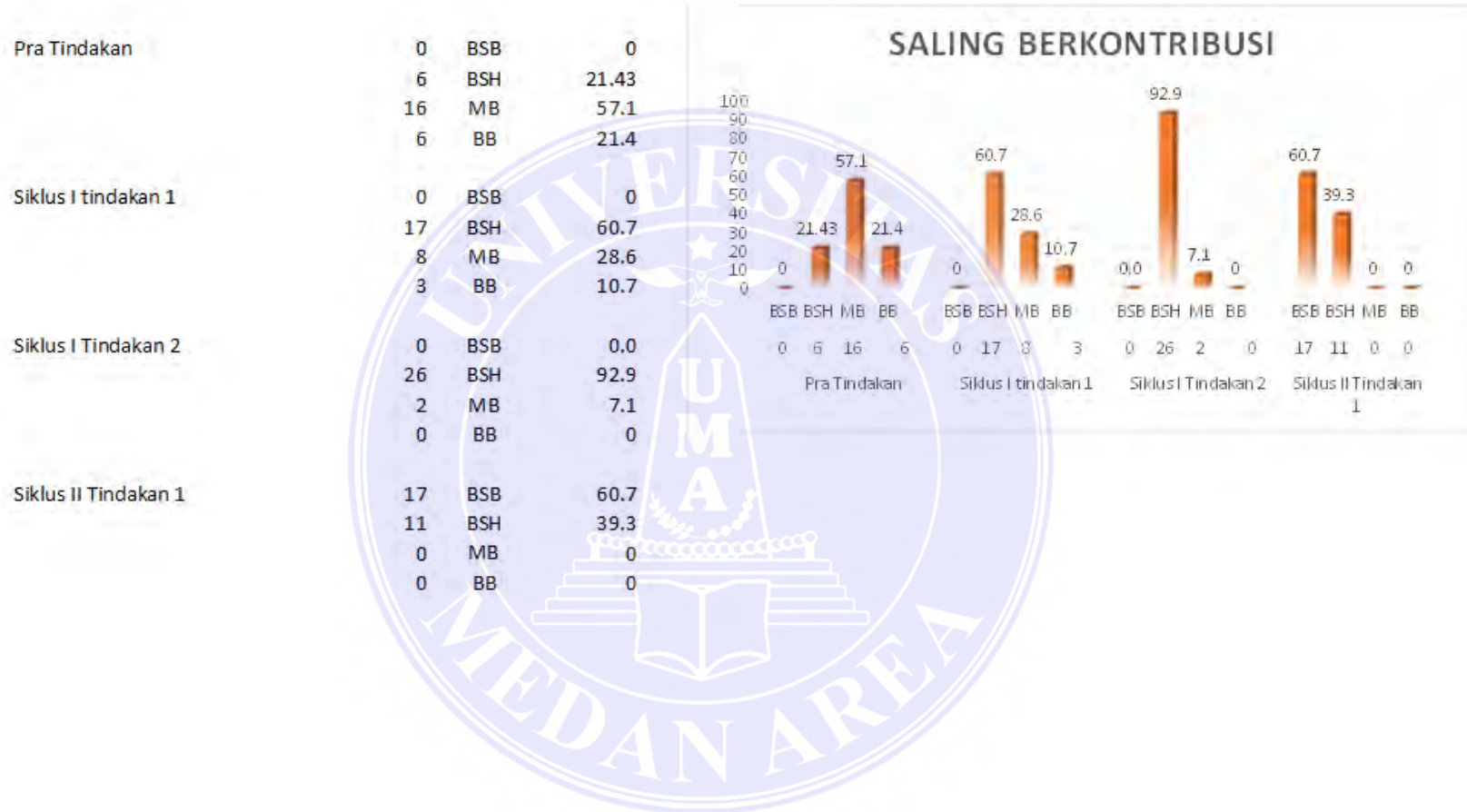
- 1 = BB
- 2 = MB
- 3 = BSH
- 4 = BSB

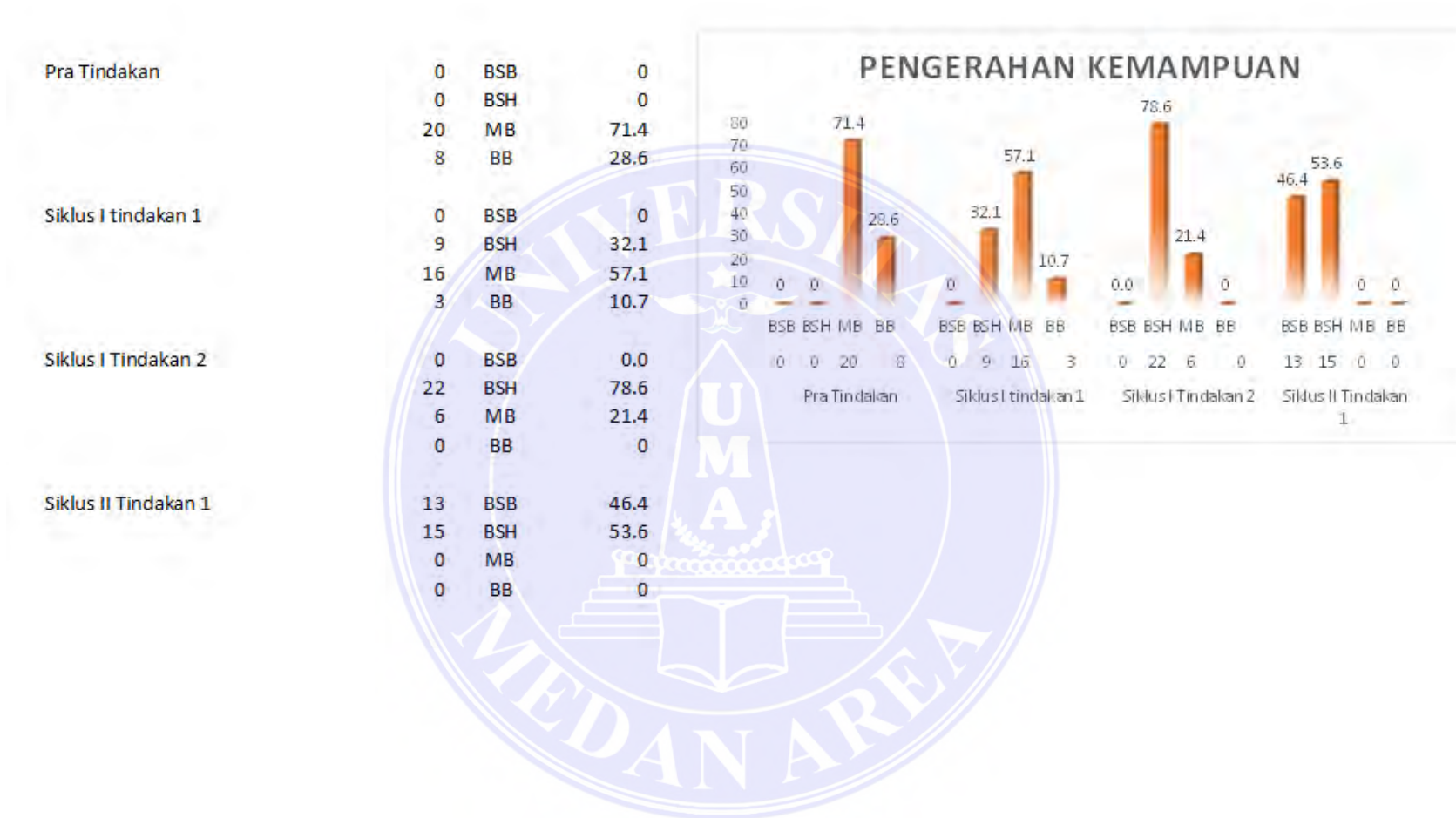
- a. Tanggung Jawab
- b. Saling Berkontribusi
- c. Pengerahan Kemampuan Secara Maks

- 1 = BB
- 2 = MB
- 3 = BSH
- 4 = BSB

No	Nama Anak	A					No	Nama Anak	B					No	Nama Anak	C					No	Nama Anak	ABCD			Hasil				
		Tanggung Jawab							Saling Berkontribusi							Pengerahan Kemampuan Secara							KERJASAMA			Skor	Ket			
		pra	S1.1	S1.2	S2.1	Skor			pra	S1.1	S1.2	S2.1	Skor			Ket	pra	S1.1	S1.2	S2.1			Skor	Ket	A			B	C	Skor
1	AK	2	3	3	4	3.0	BSB	1	AK	2	3	3	4	3.0	BSB	1	AK	2	2	3	3	2.5	BSh	1	AK	4	4	3	3.7	BSB
2	AH	2	2	3	4	2.8	BSB	2	AH	2	2	3	4	2.8	BSB	2	AH	1	2	2	3	2.0	BSh	2	AH	4	4	3	3.7	BSB
3	AN	2	3	3	4	3.0	BSB	3	AN	2	3	3	4	3.0	BSB	3	AN	2	2	3	3	2.5	BSh	3	AN	4	4	3	3.7	BSB
4	AA	3	3	4	4	3.5	BSB	4	AA	3	3	3	4	3.3	BSB	4	AA	2	3	3	4	3.0	BSB	4	AA	4	4	4	4.0	BSB
5	AS	2	3	3	4	3.0	BSB	5	AS	2	3	3	4	3.0	BSB	5	AS	2	2	3	3	2.5	BSh	5	AS	4	4	3	3.7	BSB
6	BD	1	1	3	3	2.0	BSh	6	BD	1	1	3	3	2.0	BSh	6	BD	1	1	2	3	1.8	BSh	6	BD	3	3	3	3.0	BSh
7	BS	1	2	3	3	2.3	BSh	7	BS	1	2	3	3	2.3	BSh	7	BS	1	2	2	3	2.0	BSh	7	BS	3	3	3	3.0	BSh
8	CB	2	3	3	4	3.0	BSB	8	CB	2	3	3	4	3.0	BSB	8	CB	2	2	3	3	2.5	BSh	8	CB	4	4	3	3.7	BSB
9	DQ	2	3	3	4	3.0	BSB	9	DQ	2	3	3	3	2.8	BSh	9	DQ	2	2	3	4	2.8	BSB	9	DQ	4	3	4	3.7	BSB
10	DA	3	3	3	4	3.3	BSB	10	DA	2	3	3	4	3.0	BSB	10	DA	2	2	3	3	2.5	BSh	10	DA	4	4	3	3.7	BSB
11	FR	3	3	4	4	3.5	BSB	11	FR	3	3	3	4	3.3	BSB	11	FR	2	3	3	4	3.0	BSB	11	FR	4	4	4	4.0	BSB
12	FA	2	3	3	3	2.8	BSh	12	FA	2	3	3	4	3.0	BSB	12	FA	2	2	3	4	2.8	BSB	12	FA	3	4	4	3.7	BSB
13	FI	2	3	3	4	3.0	BSB	13	FI	2	3	3	3	2.8	BSh	13	FI	2	2	3	4	2.8	BSB	13	FI	4	3	4	3.7	BSB
14	HP	2	3	3	3	2.8	BSh	14	HP	2	2	2	3	2.3	BSh	14	HP	2	3	3	3	2.8	BSh	14	HP	3	3	3	3.0	BSh
15	HQR	1	1	3	3	2.0	BSh	15	HQR	1	1	3	3	2.0	BSh	15	HQR	1	1	3	3	2.0	BSh	15	HQR	3	3	3	3.0	BSh
16	NQS	2	3	3	4	3.0	BSB	16	NQS	3	3	3	4	3.3	BSB	16	NQS	1	2	3	3	2.3	BSh	16	NQS	4	4	3	3.7	BSB
17	PK	3	3	4	4	3.5	BSB	17	PK	3	3	3	4	3.3	BSB	17	PK	2	3	3	4	3.0	BSB	17	PK	4	4	4	4.0	BSB
18	RF	1	1	3	4	2.3	BSB	18	RF	1	1	3	3	2.0	BSh	18	RF	1	1	2	4	2.0	BSB	18	RF	4	3	4	3.7	BSB
19	RRR	2	3	3	4	3.0	BSB	19	RRR	2	3	3	3	2.8	BSh	19	RRR	2	2	3	4	2.8	BSB	19	RRR	4	3	4	3.7	BSB
20	RY	3	3	4	4	3.5	BSB	20	RY	3	3	3	4	3.3	BSB	20	RY	2	3	3	4	3.0	BSB	20	RY	4	4	4	4.0	BSB
21	RAF	2	3	3	4	3.0	BSB	21	RAF	2	2	3	4	2.8	BSB	21	RAF	2	3	3	4	3.0	BSB	21	RAF	4	4	4	4.0	BSB
22	RH	2	3	4	3	3.0	BSh	22	RH	2	3	3	4	3.0	BSB	22	RH	2	3	3	4	3.0	BSB	22	RH	3	4	4	3.7	BSB
23	SD	1	2	3	3	2.3	BSh	23	SD	1	2	3	3	2.3	BSh	23	SD	1	2	2	3	2.0	BSh	23	SD	3	3	3	3.0	BSh
24	SS	2	2	3	4	2.8	BSB	24	SS	2	2	3	4	2.8	BSB	24	SS	2	3	3	3	2.8	BSh	24	SS	4	4	3	3.7	BSB
25	SA	1	2	2	2	1.8	MB	25	SA	2	2	2	3	2.3	BSh	25	SA	2	2	3	3	2.5	BSh	25	SA	2	3	3	2.7	BSh
26	ZG	3	3	4	4	3.5	BSB	26	ZG	3	3	3	4	3.3	BSB	26	ZG	2	3	3	4	3.0	BSB	26	ZG	4	4	4	4.0	BSB
27	ZA	1	2	3	3	2.3	BSh	27	ZA	1	2	3	3	2.3	BSh	27	ZA	1	2	2	3	2.0	BSh	27	ZA	3	3	3	3.0	BSh
28	ZI	2	3	3	3	2.8	BSh	28	ZI	2	3	3	4	3.0	BSB	28	ZI	2	2	3	4	2.8	BSB	28	ZI	3	4	4	3.7	BSB

Tanggung Jawab					%	Saling Berkontribusi					%	Pengerahan Kemampuan Secara					%	KERJASAMA					%			
BSB	0	0	6	18	18	64.3	BSB	0	0	0	17	17	60.7	BSB	0	0	0	13	13	46.4	BSB	18	17	13	21	75.0
BSh	6	19	21	9	9	32.1	BSh	6	17	26	11	11	39.3	BSh	0	9	22	15	15	53.6	BSh	9	11	15	7	25.0
MB	15	6	1	1	1	3.6	MB	16	8	2	0	0	0.0	MB	20	16	6	0	0	0.0	MB	1	0	0	0	0.0
BB	7	3	0	0	0	0.0	BB	6	3	0	0	0	0.0	BB	8	3	0	0	0	0.0	BB	0	0	0	0	0.0









# LAMPIRAN 4

## Rencana Kegiatan Harian (RKH)



Kelompok : B  
 Semester/Minggu : II / I  
 Tema / Sub Tema : Rekreasi/ Lokasi Hiburan  
 Hari, Tanggal : Senin, 11 Januari 2016  
 Waktu : 08.00 - 10.30

RENCANA KEGLATAN HARIAN

Nilai Karakter	Kewirausahaan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan	
					Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Berbaris di halaman sekolah ± 10 menit  Kegiatan awal ± 20 menit (klasikal)	Halaman sekolah, kerincing	Observasi	
Religius	Berani mengambil sikap	Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)	Bermyanyi, salam dan berdoa	peserta langsung	Observasi	
		pai	membaca doa pendek, surah-surah pendek, klasikal iqra	alat peraga huruf		
		bahasa	klasikal modul, bermyanyi	peserta langsung		
		motorik kasar	melakukan pesan berantai	guru dan anak		
<b>Kegiatan Inti ± 75 menit</b>						
Rasa Ingin Tahu	Kerja keras	bahasa	mengadakan kunjungan ke swalayan	peserta langsung	Observasi	
			kembali ke sekolah, mengadakan tanya jawab tentang kunjungan ke swalayan	guru dan anak	Observasi	
			memberi penjelasan tentang pengertian percaya diri dan kerjasama	guru	Observasi	
Religius	Disiplin	kognitif	membilang angka 11/15 dengan kartu angka	kartu angka	Observasi	
Disiplin	Disiplin	motorik halus	melipat origami bentuk segitiga	origami	Observasi	
<b>Istirahat / makan ± 15 menit</b>						
Disiplin	Realistis	Makan bersama	Baris, membaca do'a masuk kamar kecil, mencuci tangan, membaca do'a keluar kamar kecil, mengambil makanan sendiri, berdoa sebelum dan sesudah makan	Air, serbet, bekal anak	Observasi	
<b>Kegiatan Penutup ± 30 menit</b>						
Disiplin		bahasa	menyanyikan lagu Mari Pulang	Kelas dan Kerincingan	Observasi	
		pai	Berdiskus tentang kegiatan satu hari			
		pai	Do'a keluar pintu dan naik kendaraan serta salam			

Mengetahui  
Kepala RA

Khairul Amwar, M. A.

Medan, 11 Januari 2016  
Guru Kelas,

Siti Nafisah, S.PdI

Kelompok : B  
 Semester/Minggu : II / I  
 Tema / Sub Tema : Rekreasi/Lokasi Hiburan  
 Hari, Tanggal : Selasa, 12 Januari 2016  
 Waktu : 08.00 - 10.30

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Nilai Karakteristik	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian	
				Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Mengikuti arahan (ASK)	Berbaris di halaman sekolah ± 10 menit	Halaman sekolah, karincing	Observasi
<b>Kegiatan awal ± 20 menit (klasikal)</b>					
Religius	Berani mengemukakan pendapat	ask	Bernyanyi, salam dan berdoa	peserta langsung modul	Observasi
		pai	membaca doa pendek, surah- surah pendek, klasikal iqro		
		bhs	klasikal modul, bernyanyi		
		motorik kasar	meloncat dari ketinggian 50 cm.		
<b>Kegiatan inti ± 75 menit (LK)</b>					
Rasa Ingin Tahu	Kerja keras	bhs	bermain peran "Berbelanja Di Swalayan" - guru membagi anak ke dalam kelompok	peserta langsung guru dan anak	observasi Observasi
			- kelompok 1 bermain peran, dengan peran yang ada, satpam berada di muka pintu, pembeli berada di dalam swalayan, penjaga barang di tempat penitipan barang, kasir berada di meja kasir, dan pelayan di tempatnya	anak langsung	Observasi
			- kelompok 2 bermain peran, dengan peran yang ada, satpam berada di muka pintu, pembeli berada di dalam swalayan, penjaga barang di tempat penitipan barang, kasir berada di meja kasir, dan pelayan di tempatnya	anak langsung	Observasi
			- kelompok 3 bermain peran, dengan peran yang ada, satpam berada di muka pintu, pembeli berada di dalam swalayan, penjaga barang di tempat penitipan barang, kasir berada di meja kasir, dan pelayan di tempatnya	anak langsung	Observasi
			- mengadakan tanya jawab kepada anak- anak tentang pelaksanaan bermain peran	guru dan anak	Observasi
- memberikan penjelasan tentang pengertian percaya diri dan kerjasama dari bermain peran yang dilakukan	guru dan anak	Observasi			
- mengakhiri kegiatan dengan bertepuk tangan	guru dan anak	Observasi			
Religius	Disiplin	log	menebalkan tulisan " Kasir"	kertas, pensil	hasil karya
		Mkrls	memwarnai tulisan " Kasir"	crayon	hasil karya
<b>Istirahat / makan ± 15 menit</b>					
Disiplin	Realistis	Makan bersama	Baris, membaca do'a masuk kamar kecil, mencuci tangan, membaca do'a keluar kamar kecil, mengambill makanan sendiri, berdoa sebelum dan sesudah makan	Air, serbet, belal anak	Observasi
<b>Kegiatan Penutup ± 30 menit</b>					
Disiplin			bernyanyi lagu anak-anak	bernyanyi lagu "Mari Pulang"	Observasi
			Berdiskusi tentang kegiatan satu hari	Do'a keluar pintu dan naik kendaraan, salam dan pulang	Kelas dan Kerincing

Mengetahui,  
Kepala RA

Khairul Anwar, M. A.

Medan, 12 Januari 2016

Guru Kelas,

Siti Nafisah, S.PdI

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B  
 Semester/Minggu : II / I  
 Tema / Sub Tema : Rekreasi/ Lokasi Hiburan  
 Hari, Tanggal : Rabu, 13 Januari 2016  
 Waktu : 08.00 - 10.30

Nilai Karakter	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian	
				Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Mengikuti aturan (ASK)	Halaman sekolah, kerincing	Observasi	
<b>Kegiatan awal ± 20 menit (klasikal)</b>					
Religius	Berani mengemukakan sikap	ask	Bernyanyi, salam dan berdoa	peserta langsung, kartu modul dan karet	Observasi
		pai	membaca doa pendek, surah-surah pendek, klasikal igro		
		log	klasikal modul		
		motorik kasar	bermain karet		
<b>Kegiatan inti ± 75 menit</b>					
rasa ingin tahu	kerja keras	bahasa	Bermain Peran "Berbelanja Di Swalayan"	peserta langsung	observasi
			- anak mem bentuk kelompok sendiri, sebanyak 3 kelompok	peserta langsung	
			- anak menentukan peran sendiri	peserta langsung	
			- memberi contoh tentang cara bermain peran beserta dialog yang akan diucapkan	guru	
			- setiap kelompok melakukan bermain peran	peserta langsung	
			- mengadakan tanya jawab tentang pelaksanaan bermain peran	guru dan anak	
- menjelaskan kembali tentang pengertian percaya diri dan kerjasama	guru				
- mengakhiri kegiatan dengan bertepuk tangan	guru dan anak				
Religius	Disiplin	motorik halus	membuat lingkaran dengan baik dan benar	kertas, pensil	hasil karya
		log	membilang urutan angka 1115	kartu angka	observasi
<b>Istirahat / makan ± 15 menit</b>					
Disiplin	Realistis	Makan bersama	Baris, membaca do'a masuk kamar kecil, mencuci tangan, membaca do'a keluar kamar kecil, mengambil makanan sendiri, berdoa sebelum dan sesudah makan	Air, serbet, bekal anak	Observasi
<b>Kegiatan Penutup ± 30 menit</b>					
Disiplin		bahasa	Bernyanyi lagu "Mari Pulang"		Observasi
			Berdiskusi tentang kegiatan satu hari	Kelas dan Kerincing	
		pai	Do'a keluar pintu dan naik kendaraan serta salam		Unjuk Kerja

Mengetahui,  
 Kepala RA

Khairul Amwat, M. A.

Medan, 13 Januari 2016

Guru Kelas,

Siti Nafisah, S.PdI

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B  
 Semester/Minggu : I / I  
 Tema / Sub Tema : Rekreasi/ Lokasi Hiburan  
 Hari, Tanggal : Kamis, 14 Januari 2016  
 Waktu : 08.00 - 10.30

Nilai Karakter	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat / Sumber Belajar	Penilaian	
				Alat	Hasil
Disiplin	Disiplin	Berbaris di halaman sekolah ± 10 menit <b>Kegiatan awal ± 20 menit (klasikal)</b>	Halaman sekolah, kerincing	Observasi	
Religius	Berani mengemukakan pendapat	ask pai Bahasa motorik kasar	Berbaris, salam dan berdoa membaca doa pendek, surah-surah pendek, klasikal igro klasikal/modul mengucapkan gerak dengan nyanyian kepala pendek	peserta langsung modul/contoh gerakan	Observasi
	<b>Kegiatan Inti ± 75 menit (LK)</b>				
	Rasa Ingin Tahu	Kerja keras	Bahasa	Bermain Peran "Berbelanja Di Swalayan" - memberi contoh tentang cara bermain peran beserta dialog yang akan diucapkan - menjelaskan bahwa semua anak terlibat dalam bermain peran - menjelaskan peran yang ada dalam bermain peran lebih dari satu - anak bersama-sama menentukan peran - masing-masing peran berada di tempatnya - bermain peran di mulai - mengadakan tanya jawab kepada anak-anak tentang pelaksanaan bermain peran - memberikan penjelasan tentang pengertian percaya diri dan kerjasama dari bermain peran yang dilakukan - mengakhiri kegiatan dengan bertepuk tangan	peserta langsung guru peserta langsung guru dan anak guru guru dan anak
Rasa Ingin Tahu	Kerja keras	Kognitif	Menghubungkan Konsep Bilangan dengan benda melalui gambar segi empat	hasil karya	Unjuk Kerja
Religius	Disiplin	Motorik Halus	mewarnai segi empat	hasil karya	Unjuk Kerja
<b>Istirahat / makan ± 15 menit</b>					
Disiplin	Realistis	Makan bersama	Berbaris, membaca doa masuk kamar kecil, mencuci tangan, membaca doa keluar kamar kecil, mengambil makanan sendiri, berdoa sebelum dan sesudah makan	Air, serbet, bekal anak	Observasi
<b>Kegiatan Penutup ± 30 menit</b>					
Disiplin	Bahasa	bernyanyi lagu Mari Pulang	Kelas dan Kerincing	Observasi	
		Berdiskusi tentang kegiatan satu hari			
	pai	Do'a keluar pintu dan naik kendaraan serta salam			

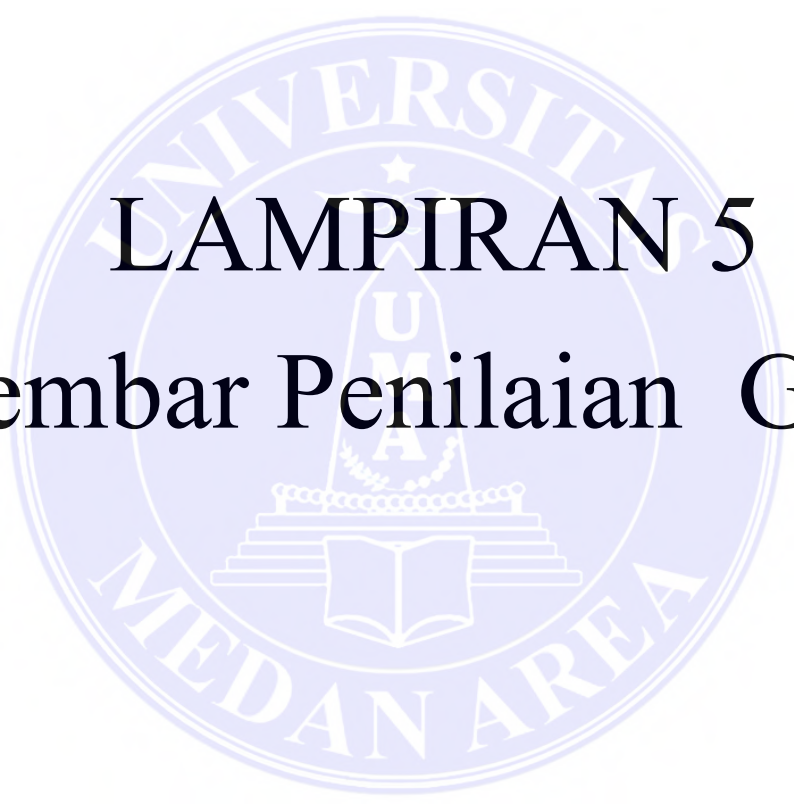
Mengetahui  
Kepala RA

Khairul Anwar, M. A.

Medan, 16 Januari 2016

Guru Kelas,

Siti Nafisah, S.PdI



# LAMPIRAN 5

## Lembar Penilaian Guru



LEMBAR PENILAIAN  
PELAKSANAAN KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B  
Semester/ Minggu : II / I  
Tema / Sub Tema : Rekreasi/ Lokasi Hiburan  
Hari, Tanggal : Senin, 11 Januari 2016  
Waktu : 08.00 - 10.30

Karakter	Nilai		Kegiatan Pembelajaran	Skor Penilaian aktivitas Guru					
	Kewirausahaan	Indikator		Tidak terlaksana	Dilaksanakan Kurang Sistematis	Dilaksanakan cukup baik	Dilaksanakan baik, kurang sistematis	Dilaksanakan sangat baik tepat dan sistematis	
				0	1	2	3	4	
Religius	Berani mengambil sikap	Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)	<b>Beribadah di Halaman ± 10 Menit</b>						
			Bernyanyi					√	
				Salam					√
				Berdoa					√
Pai			<b>Kegiatan Awal ±</b>						
			membaca doa pendek					√	
			membaca surah-surah pendek					√	
bahasa			klasikal iqra					√	
			klasikal modul					√	
			bernyanyi					√	
motorik kasar			melakukan pesan berantai					√	
			<b>Kegiatan Inti ± 30 menit</b>						
Rasa Ingin Tahu	Kerja keras	bahasa	mengadakan kunjungan ke swalayan					√	
			kembali ke sekolah, mengadakan tanya jawab tentang kunjungan ke swalayan					√	
			memberi penjelasan tentang pengertian percaya diri dan kerjasama					√	
Religius	Disiplin	kognitif	membilang angka 11/15 dengan kartu angka					√	
		motorik halus	melipat origami bentuk segitiga					√	
<b>Istirahat / makan ± 15 menit</b>									
Disiplin	Realistis	Makan bersama	Beribadah, membaca doa masuk kamar kecil, mencuci tangan, membaca doa keluar kamar kecil, mengambil makanan sendiri, berdoa sebelum dan sesudah makan					√	
			<b>Kegiatan Penutup ± 30 menit</b>						
Disiplin		Menyanyi lagu anak-anak (8/hs:15)	menyanyikan lagu Mari Pulang					√	
			Berdiskusi tentang kegiatan satu hari					√	
			Doa keluar pintu dan naik kendaraan serta salam					√	

Mengetahui,  
Kepala RA

Khairul Anwar, M. A.

Observer

Siti Nafisah

LEMBAR PENILAIAN  
PELAKSANAAN KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B  
Semester/ Minggu : II / I  
Tema / Sub Tema : Rekreasi/ Lokasi Hiburan  
Hari, Tanggal : Selasa, 12 Januari 2016  
Waktu : 08.00 - 10.30

Nilai			Skor Penilaian aktivitas Guru					
Karakter	Kewirausahaan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Tidak terlaksana	Dilaksanakan Kurang Sistematis	Dilaksanakan cukup baik	Dilaksanakan baik, kurang sistematis	Dilaksanakan sangat baik tepat dan sistematis
				0	1	2	3	4
			<b>Berisi Di Halaman ± 10 Menit</b>					
Religius	Berani mengambil sikap	Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)	Bernyanyi Salam Berdoa					√ √ √
		pai	<b>Kegiatan Awal +</b> membaca doa pendek membaca surat-surat pendek klasikal lagu					√ √ √
		bidis motonik kasar	Klasikal modul bernyanyi meloncat dari ketinggian 50 cm					√ √ √
			<b>Kegiatan Inti ± 30 menit</b>					
Rasa Ingin Tahu	Kerja keras	bahasa	bermain peran "Berbelanja Di Swalayan" - guru membagi anak ke dalam kelompok - kelompok 1 bermain peran, dengan peran yang ada, satpam berada di muka pintu, pembeli berada di dalam swalayan, penjaga barang di tempat penitipan barang, kasir berada di meja kasir, dan pelayan di tempatnya - kelompok 2 bermain peran, dengan peran yang ada, satpam berada di muka pintu, pembeli berada di dalam swalayan, penjaga barang di tempat penitipan barang, kasir berada di meja kasir, dan pelayan di tempatnya - kelompok 3 bermain peran, dengan peran yang ada, satpam berada di muka pintu, pembeli berada di dalam swalayan, penjaga barang di tempat penitipan barang, kasir berada di meja kasir, dan pelayan di tempatnya - mengadakan tanya jawab kepada anak-anak tentang pelaksanaan bermain peran					√     √
Religius	Disiplin	kognitif	menebalkan tulisan "Kasir"					√
Disiplin	Disiplin	motorik halus	mewarnai tulisan "Kasir"					√
			<b>Istirahat / makan ± 15 menit</b>					
Disiplin	Realistis	Makan bersama	Beris, membaca doa masuk kamar kecil, mencuci tangan, membaca doa keluar kamar kecil, mengambil makanan sendiri, berdoa sebelum dan sesudah makan					
			<b>Kegiatan Penutup ± 30 menit</b>					
Disiplin	Realistis	Menyanyi lagu anak-anak (bhs.15)	menyanyikan lagu Mari Pulang Berdiskus tentang kegiatan satu hari Doa keluar pintu dan naik kendaraan serta salam					

Mengetahui,  
Kepala RA

Khairil Anwar, M. A.

Observer

Siti nafisah

LEMBAR PENILAIAN  
PELAKSANAAN KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B  
Semester/ Minggu : II / I  
Tema / Sub Tema : Relokasi/ Lokasi Hiburan  
Hari, Tanggal : Rabu 13 Januari 2016  
Waktu : 08.00 - 10.30

Nilai			Skor Penilaian aktivitas Guru					
Karakter	Kewirausahaan	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Tidak terlaksana	Dilaksanakan Kurang Sistematis	Dilaksanakan cukup baik	Dilaksanakan baik, kuing sistematis	Dilaksanakan sangat baik tepat dan sistematis
				0	1	2	3	4
			<b>Baris Di Halaman ± 10 Menit</b>					
Religius	Berani mengambil sikap	Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK)	Bernyanyi Salam Berdoa					√ √ √
		pai	<b>Kegiatan Awal ±</b> membaca doa pendek membaca suh-suh pendek klasikal iqra					√ √ √
		bahasa motorik kasar	klasikal modal bernyanyi bermain kalet					√ √ √
			<b>Kegiatan Inti ± 30 menit</b>					
Rasa Ingin Tahu	Kerja keras	bahasa	Bermain Peran "Berbelanja Di Swalayan" - anak membentuk kelompok sendiri, sebanyak 3 kelompok - anak menentukan peran sendiri - memberi contoh tentang cara bermain peran beserta dialog yang akan diucapkan - setiap kelompok melakukan bermain peran - mengadakan tanya jawab tentang pelaksanaan bermain peran - menjelaskan kembali tentang pengertian percaya diri dan kerjasama - mengakhiri kegiatan dengan bertepak tangan					√ √ √ √ √ √
Religius	Disiplin	kognitif	membuat lingkaran dengan baik dan benar					√
Disiplin	Disiplin	motorik halus	membilang urutan angka 11/15					√
			<b>Istirahat / makan ± 15 menit</b>					
Disiplin	Realistis	Makan bersama	Baris, membaca doa masuk kamar kecil, mencuci tangan, membaca doa keluar kamar kecil, mengambil makanan sendiri, berdoa sebelum dan sesudah makan					√
			<b>Kegiatan Penutup ± 30 menit</b>					
Disiplin	kerja keras	Menyanyi lagu anak-anak (0/hs:15)	menyanyikan lagu Mari Pulang Berdiskus tentang kegiatan satu hari Doa keluar pintu dan naik kendaraan serta salam					√ √ √

Mengetahui,  
Kepala RA

Khairil Anwar, M. A.

Observer

Siti nafisah

LEMBAR PENILAIAN  
PELAKSANAAN KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B  
Semester/ Minggu : II / I  
Tema / Sub Tema : Rekreasi/ Lokasi Hiburan  
Hari, Tanggal : Kamis, 14 Januari 2016  
Waktu : 08.00 - 10.30

Nilai			Kegiatan Pembelajaran	Skor Penilaian aktivitas Guru					
Karakter	Kewirausahaan	Indikator		Tidak terlaksana	Dilaksanakan Kurang Sistematis	Dilaksanakan cukup baik	Dilaksanakan baik, kurang sistematis	Dilaksanakan sangat baik tepat dan sistematis	
				0	1	2	3	4	
			<b>Berisi Di Halaman ± 10 Menit</b>						
Religius	Bermni mengambil sikap	Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (ASK)	Bernyanyi					√	
			Salam					√	
	puji		Berdoa					√	
			Kegiatan Awal + membaca doa pendek					√	
bahasa	motorik kasar		membaca sajak-sajak pendek					√	
			klasikal tqa					√	
			klasikal modul					√	
			bernyanyi					√	
			mengekspresikan gerak dengan nyanyian "kepala Pundak"					√	
			<b>Kegiatan Inti ± 30 menit</b>						
Kerja keras	kognitif	bahasa	Bermain Peran "Berbelanja Di Swalayan"					√	
			- memberi contoh tentang cara bermain peran beserta dialog yang akan diucapkan					√	
			- menjelaskan bahwa semua anak terlibat dalam bermain peran					√	
			- menjelaskan peran yang ada dalam bermain peran lebih dari satu					√	
			- anak bersama-sama menentukan peran						
			- masing-masing peran berada di tempatnya						
			- bermain peran di mulai						
			- mengadakan tanya jawab kepada anak-anak tentang pelaksanaan bermain peran						√
			- memberikan penjelasan tentang pengertian percaya diri dan kerjasama dan bermain peran yang dilakukan						√
			- mengakhiri kegiatan dengan bertepuk tangan						√
Religius	Disiplin	motorik halus	Menghubungkan konsep Hilangan dengan benda melalui gambar segi empat					√	
			mewarnai segi empat					√	
			<b>Istirahat / makan ± 15 menit</b>						
Disiplin	Realistis	Makan bersama	Baris, membaca do'a masuk kamar kecil, mencuci tangan, membaca do'a keluar kamar kecil, mengambil makanan sendiri, berdo'a sebelum dan sesudah makan					√	
			<b>Kegiatan Penutup ± 30 menit</b>						
Disiplin		Menyanyi lagu anak-anak (bhs:15)	menyanyikan lagu Mari Pulang					√	
			Berdiskusi tentang kegiatan satu hari					√	
			Do'a keluar pintu dan naik kendaraan serta salam					√	

Mengetahui,  
Kepala RA

Observer

Khairil Anwar, M. A.

Siti nafisah





Guru dan anak sedang mengadakan kunjungan langsung ke swalayan  
Hari :Senin, Tanggal : 11 – Januari – 2016  
Jam : 09.00 – 10.00 wib





Barang- barang kebutuhan yang ada di Swalayan El-Hidayah





**Gambaran  
Swalayan El Hidayah**





Aktivitas anak yang berperan sebagai pemakai dan pembeli satpam



aktivitas anak yang berperan sebagai penjaga penitipan barang dan pembeli sedang melakukan kegiatan namun masih dibimbing oleh guru





**Aktivitas anak yang berperan sebagai pembeli dan pelayan dalam memilih barang yang akan dibeli dan pelayanan sedang melayani**

**aktivitas anak yang sedang berperan sebagai kasir dan pembeli sedang melakukan perannya tapi masih di bombing guru**



Lampiran:

## **GAMBAR SIKLUS I TINDAKAN 2**

**HARI : SELASA**

**TANGGAL : 12 JANUARI 2016-02-26**

**JAM : 09.00 – 09.45 WIB**





aktivitas anak yang sedang berperan sebagai pembeli sedang masuk ke swalayan untuk berbelanja



Aktivitas anak yang berperan sebagai penjaga penitipan barang dan pembeli sedang melakukan perannya



**Aktivitas anak yang berperan sebagai pembeli dan pelayan sedang memilih barang yang akan di beli di bantu oleh pelayan untuk mendapatkan barang yang dibutuhkan**



UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 30/8/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)30/8/23

**Aktivitas anak yang berperan sebagai pembeli dan kasir sedang  
ngantri dan membayar kepada kasir untuk barang yang di beli**



Lamp

**GAMBAR SIKLUS I TINDAKAN 2**

**HARI : RABU**

**TANGGAL : 13 JANUARI 2016-02-26**

**JAM : 09.00 – 09.45 WIB**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 30/8/23

Access From (repository.uma.ac.id)30/8/23





**Aktivitas anak yang berperan sebagai pembeli sedang menunggu di luar kelas untuk berbelanja di swalayan**



**Aktivitas anak yang berperan sebagai satpam sedang membukakan pintu swalayan**



**Aktivitas anak yang berperan sebagai penjaga penitipan barang dalam melakukan perannya**







**Aktivitas anak yang berperan sebagai pembeli sedang memilih barang yg akan dibeli, dan anak yg berperan sebagai pelayan sedang melayani**



**Aktivitas anak yang berperan sebagai kasir dan anak yang berperan sebagai pembeli sedang memainkan perannya**



**Aktivitas dari keseluruhan kegiatan bermain peran "Berbelanja Di Swalayan". Ada anak yang masih milih- milih barang, ada yang sedang membayar di kasir dan ada yang telah selesai berbelanja.**



**Anak- anak kelihatan senang dan bahagia serta bangga setelah selesai berbelanja dan telah selesai bermain peran**

**Lampiran:**

**GAMBAR SIKLUS II TINDAKAN I**

**HARI : KAMIS**

**TANGGAL : 14 JANUARI 2016-02-26**

**JAM : 09.00 – 09.45 WIB**

