**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Masa anak-anak tidak terlepas dengan yang namanya bermain. Hampir sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bermain karena bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Oleh sebab itulah dunia anak disebut juga dengan “dunia bermain”, yaitu suatu keadaan yang menggambarkan menyatunya bermain dengan jiwa anak-anak.[[1]](#footnote-1)

Bermain bukan hanya sekedar kegiatan yang tanpa arti. Kegiatan ini memiliki peran penting bagi tumbuh kembang anak karena lewat bermainlah mereka dapat mengekspresikan perasaan dan pikirannya. Oleh sebab itu bermain idealnya dilakukan atas inisiatif anak dan dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.[[2]](#footnote-2)

Dalam tahapan perkembangan anak, anak usia dini adalah kelompok yang banyak menggunakan waktunya untuk bermain. Berdasarkan kenyataan tersebut diciptakanlah metode-metode untuk mendukung tumbuh kembangnya dengan sarana permainan. Usia dini anak atau disebut sebagai usia emas *(golden age)*, sebetulnya adalah masa-masa kritis dimana seorang anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Periode ini merupakan masa yang penting sebagai landasan untuk perkembangan pada masa-masa berikutnya. Menurut freud, dalam tahap ini, anak harus diberi landasan yang kuat agar terhindar dari gangguan kepribadian ataupun emosi.[[3]](#footnote-3)

Saat bermain, anak akan melakukan sebuah kegiatan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh dan perasaan rileks. Hal ini terjadi karena bermain merupakan kegiatan yang alamiah dan diinginkan oleh anak-anak, sehingga anak akan merasa bebas dan senang. Melalui bermain ini jugalah anak mengungkapkan hasil pemikiran dan perasaannya, biasanya melalui bentuk permainan tertentu, sehingga bermain selain bermanfaat untuk melatih kemampuan eksplorasi juga bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan sosialisasi dengan sesama anak ataupun dengan orang dewasa.[[4]](#footnote-4)

Vigotsky menyebutkan bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Hampir semua benda dapat dijadikan sebagai alat permainan. Pada saat bermain anak belajar suatu objek, secara sadar atau tidak sadar ia belajar dari sifat-sifat objek tersebut.[[5]](#footnote-5) Dalam periode tersebut, anak akan memperoleh informasi demi informasi melalui interaksinya dengan objek dan kelak informasi tersebut disusun menjadi struktur pengetahuan melalui objek yang disentuh dan aktivitas yang dilakukan.

Salah satu metode bermain yang dikenal adalah bermain peran. Bermain peran *(role playing)* adalah strategi pengajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial *(social models)* yang diterapkan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang anak baik secara sosial maupun intelektual. Melalui permainan ini anak belajar mengenal dunianya dan belajar mengenai berbagai peran orang-orang dewasa yang ada di sekelilingnya.[[6]](#footnote-6)

Berdasakan hasil pengamatan, metode bermain peran ini banyak dipergunakan oleh hampir sebagian besar lembaga pendidikan, dengan berbagai bentuk dan jenisnya. Bagi lembaga pendidikan, metode ini begitu populer dan menjadi metode favorit dalam mengembangkan bakat, keterampilan, maupun kecerdasan emosional siswa. Salah satu lembaga pendidikan tersebut adalah PAUD Darul Ehsan Cilegon. Metode ini telah lama dipraktikkan oleh PAUD tersebut dan diyakini memberikan hasil yang positif dalam pertumbuhan dan perkembangan anak di usia dini, meskipun dalam pelaksanaanya belum mampu mencapai target yang maksimal dan merata dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa didiknya.

Sekolah PAUD Darul Ehsan berada di kota cilegon, alasan Penulis memilih penelitian di PAUD Darul Ehsan Cilegon ini karena masih banyak anak yang kurang percaya diri dalam bermain peran dengan teman sebayanya dan lokasi penelitian mudah di jangkau untuk Penulis.

Berdasarkan uraian di atas, Penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian guna penyusunan skripsi dengan judul ***“***Metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri anak di PAUD Darul Ehsan Cilegon***”***.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana metode bermain peran diterapkan dalam meningkatkan kepercayaan diri anak di PAUD Darul Ehsan Cilegon ?
2. Seberapa efektif metode bermain peran dalam meningkatkan kepercayaan diri anak di PAUD Darul Ehsan Cilegon ?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan metode bermain peran di PAUD Darul Ehsan Cilegon ?
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah mencari jawaban atas rumusan masalah yang diajukan, yakni :

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan meode bermain peran dalam meningkatkan kepercayaan diri anak di PAUD Darul Ehsan Cilegon ?
2. Untuk mendeskripsikan seberapa efektif metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri anak di PAUD Darul Ehsan Cilegon ?
3. Untuk menjelaskan apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan metode bermain peran di PAUD Darul Ehsan Cilegon ?
4. **Manfaat Penelitian**
5. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih bagi ilmu pengetahuan pada umumnya, khususnya yang berkaitan dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak.

1. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para siswa, pendidik (guru PAUD), dan khususnya peneliti sendiri.

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan dan mengembangkan kepercayaan diri.
2. Bagi pendidik (guru PAUD) diharapkan penelitian ini mampu memberikan masukan dan meningkaatkan kreatifitas dalam pengajaran dengan pengalaman-pengalaman baru mengenai gaya bermain peran.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan wawasan berkaitan dengan tema yang akan diteliti.
4. **Kajian Pustaka**

Penelitian dengan judul Metode bermain peran untuk meningkatkan kepercayaan diri anak di PAUD Darul Ehsan Cilegon sudah banyak dilakukan oleh orang lian. Namun demikian dari tinjauan literatur ada beberapa hasil penelitian yang memiliki beberapa kemiripan dengan tema yang akan peneliti tulis, yakni sebagai berikut :

1. Skripsi yang berjudul : Keefektifan Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemandirian Anak Usia Prasekolah Kelompok B Usia Lima Tahun. ditulis oleh Hasni pada Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dengan terjun langsung ke lapangan (*field research*) menggunakan metode observasi (pengamatan langsung) untuk menghasilkan data yang kemudian diolah menjadi sumber data penelitian.

Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah adanya kemandirian bagi peserta didik yang dapat dilihat dari situasi kompleksitas kehidupan dewasa ini, yang secara langsung atau tidak langsung mempengaruhi kehidupan peserta didik.[[7]](#footnote-7)

1. Artikel yang berjudul : Metode Bermain Peran Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 Tahun) ditulis oleh Halida yang dimuat dalam Jurnal Cakrawala Kependidikan. Volume 9, Nomor 1 Tahun 2011.

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode Quasi Eksperimen (eksperimen semu) dengan subjek penelitian adalah manusia (siswa) yang mendapat perlakukan sama karena berstatus sebagai *group control*. Pengumpulan data dilakukan melalui metode pengamatan (observasi) pada saat pembelajaran konvensional (metode ceramah) dengan menggunakan lembar observasi.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah bahwa bermain peran adalah motode yang tepat untuk menjembatani anak untuk lebih leluasa dalam berbicara dan meningkatkan kreatifitas berkomunikasi.[[8]](#footnote-8)

1. Skripsi yang berjudul : Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak ditulis oleh Anggit Rachmawati pada jurusan PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam penelitian kuantitatif eksperimen yaitu suatu penelitian atau riset dimana satu atau lebih variabel independen secara sengaja dimanipulasi oleh peneliti dengan menggunakan perlakuan, layanan, intervensi sosial atau *treatment* tertentu. Kesimpulannya perkembangan sosial emosional anak ada pengaruhnya dalam metode bermain peran.[[9]](#footnote-9)

Dari kajian pustaka di atas bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki beberapa persamaan dan perbedaan-perbedaan, yaitu dalam hal dijadikannya metode atau teknik bermain peran sebagai tema penelitiannya. Sementara perbedaannya adalah bahwa teknik bermain peran oleh ketiga penulis tersebut dihubungkan dengan peningkatan kemandirian, kemampuan berbicara dan perkembangan sosial emosional.

1. **Kerangka Pemikiran**
2. **Bermain Peran**

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

*Role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam *Role playing*, murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat ini pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa inggris.

Shaftel dan Shaftel (E. Mulyasa, 2003) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi:

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik;
2. Memilih peran;
3. Menyusun tahap-tahap peran;
4. Menyiapkan pengamat;
5. Tahap pemeranan;
6. Diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap;
7. Pemeranan ulang;dan
8. Diskusi dan evaluasi tahap II; dan
9. Mengambil pengalaman dan pengambilan keputusan. [[10]](#footnote-10)

Bermain peran mempunyai empat macam arti, yaitu: (1) sesuatu yang bersifat sandiwara, di mana pemain memainkan peranan tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditulis, dan memainkannya untuk tujuan hiburan; (2) sesuatu yang bersifat sosiologis, atau pola-pola prilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial; (3) suatu prilaku tiruan atau prilaku tipuan di mana seorang berusaha memperbodoh oranglain dengan jalan berprilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan, dirasakan atau diinginkan; dan (4) sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan.[[11]](#footnote-11)

Bermain peran juga pernah dilakukan oleh Rasulullah Saw. Ketika beliau bermain kuda-kudaan bersama-sama dengan Hasan dan Husain. Hal ini diungkapkan dalam sebuah hadits yang riwayatkan oleh Jabir Ra., ia berkata:

*“ Saya pernah masuk (datang) kepada Rasulullah Saw. Ketika itu, beliau sedang merangkak. Di punggungnya ada Hasan dan Husain yang bergelantungan di samping beliau. Beliau berjalan dengan membawa keduanya (beban itu) dan bersabda, ‘sebaik-baik ‘unta’ adalah unta kalian berdua, dan sebaik-baik ‘karung’* *(muatan)* *adalah kalian berdua.”* (HR. Thabrani).[[12]](#footnote-12)

Hakikat dalam kegiatan ini bagi pendidik adalah pembelajaran, karena pendidik menyadari sepenuhnya bahwa anak termasuk individu yang unik yang mempunyai eksistensi dan memiliki jiwa sendiri, serta mempunyai hak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai dengan iramanya masing-masing yang khas. Bagi mereka bermain adalah sebuah kebutuhan dan di sisi lain atas diri mereka mempunyai hak untuk berkembang dengan segala potensi yang mereka miliki.[[13]](#footnote-13) Dalam kaitan tersebut guru yang baik dalam melaksanakan pendidikan yang efektif perlu memahami pertumbuhan dan perkembangan siswa didiknya secara komprehensif, terutama dalam aspek perkembangan. Perkembangan menggambarkan perubahan kualitas dan apabilitas dalam diri seseorang, yaitu adanya perubahan dalam struktur, kapasitas, fungsi dan efisiensi yang bersifat menyeluruh misalnya intelektual, emosional dan spiritual.[[14]](#footnote-14)

Moeslichatoen mengatakan bahwa dalam mengembangkan kemampuan kognisi anak inilah dipergunakan metode-metode yang dapat menggerakkan anak agar anak berfikir, memahami dan bernalar, mampu menarik kesimpulan, dengan cara memahami lingkungan sekitar, mengenal orang dan benda benda yang ada memahami tubuh dan persaan diri sendiri, melatih anak menggunakan bahasa untuk berhubungan dengan orang lain, salah satunya dengan metode bermain peran.[[15]](#footnote-15) Selain itu pembelajaran lewat permainan ini juga digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan perkembangan anak dalam aspek motorik, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai-nilai.[[16]](#footnote-16)

Bermain peran, atau disebut juga dengan istilah-istilah main simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi atau main drama secara umum dapat dibagi dalam dua jenis, yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro terjadi bila anak-anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Misalnya anak berpera sebagai guru, dokter, pedagang, petani dan lain-lain. Sedangkan bermain peran mikro terjadi dalam hal anak memegang atau menggerakan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan tertentu. adalah anak berperan sebagai alat atau barang.[[17]](#footnote-17)

Dalam pendidikan anak usia dini, bermain peran mikro lebih banyak diterapkan. Pemilihan model bermain peran ini didasarkan oleh adanya tujuan yang kompleks yang diharapkan dari pembelajaran bermain peran ini. Selain itu keterlibatan peserta didik dalam memainkan model ini lebih banyak sehingga peserta didik mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuan, atau potensinya secara individu maupun dalam bekerja sama dengan anggota kelompok (partisipan) lainnya.[[18]](#footnote-18)

Pengorganisasian peserta didik dan sarana bermain peran merupakan hal yang sangat penting dalam melaksanakan permainan peran model ini, dimana guru pun dituntut untuk mempersiapkan karakter atau peranan juga skenario yang kreatif agar anak termotiavasi untuk meningkatkan ide dan meningkatkan daya kreatiafitas serta daya imajinasinya.

1. **Kepercayaan Diri**

Kepercayaan diri adalah salah satu aspek kepribadian yang penting pada diri seseorang, tanpa adanya kepercayaan diri akan banyak menimbulkan masalah pada diri seseorang. Kepercayaan diri merupakan atribut yang paling berharga pada diri seseorang dalam kehidupan sosial masyarakat maupun dalam berbagai lingkup kehidupan lainnya.[[19]](#footnote-19)

Kepercayaan diri berasal dari kata “percaya diri” yang berasal dari Bahasa Inggris yakni *self confidence.* Sedangkan dalam kamus bahasa indonesia percaya diri merupakan mengakui/yakin pada diri sendiri pada kemampuan dan keyakinan kita sendiri. [[20]](#footnote-20)

Definisi mengenai kepercayaan diri salah satunya disampaikan oleh Afiatin dan Andayani, yang menyebutkan bahwa kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian yang berisi keyakinan tentang kekuatan, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya.[[21]](#footnote-21)

Kepercayaan diri merupakan modal dasar keberhasilan bagi setiap orang dalam segala bidang. Dengan kepercayaan diri seseorang mampu menjalani dan melewati berbagai rintangan yang ada dalam hidupnya. Dari pemahaman tersebut, hilangnya kepercayaan diri atau yang juga disebut dengan “krisis kepercayaan diri” menjadi salah satu faktor penyebab kegagalan seseorang untuk melangkah. Krisis kepercayaan diri ini dapat disebabkan oleh berbagai hal, salah satunya adalah karena rasa percaya diri yang tidak dipupuk sejak dini.[[22]](#footnote-22)

Anak yang memiliki kepercayaan diri akan mampu menguasi bidang tertentu dan lebih mudah menyerap hal yang diinformasikan kepadanya di kemudian hari. Saat ia dewasa anak tersebut akan lebih mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan secara maksimal tanpa meminta bantuan pada orang lain karena rasa percaya diri yang dipupuk sejak awal ini berpengaruh pada perkembangan mental dan karakter. Mental dan karakter anak yang kuat akan menjadi modal penting bagi masa depannya ketika menginjak usia dewasa, sehingga mampu mererpon setiap tantangan dengan lebih realistis.

Pengertian kepercayaan diri sendiri adalah keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan membuat kemampuan untuk mencapai berbagai tujuan hidup**.** Pemily dalam Desmita, mengatakan bahwa kepercayaan diri adalah konsep diri sebagai sistem yang dinamis dan kompleks dari keyakinan yang dimiliki seseorang tentang dirinya, termasuk sikap, perasaan, persepsi, nilai-nilai dan tingkah laku yang unik dari individu tersebut.[[23]](#footnote-23) Sementara Fatimah menyebutkan bahwa Kepercayaan diri merupakan sikap positif seseorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan atau situasi yang dihadapinya.[[24]](#footnote-24)

Terdapat beberapa ciri-ciri terkait kepercayaan diri ini, yaitu:[[25]](#footnote-25)

1. Percaya pada 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.

1. Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan

Yaitu dapat bertindak dalam mengambil keputusan terhadap diri yang dilakukan secara mandiri atau tanpa adanya keterlibatan orang lain dan mampu untuk meyakini tindakan yang diambil.

1. Memiliki rasa positif terhadap diri sendiri

Yaitu adanya penilaian yang baik dari dalam diri sendiri, baik dari pandangan maupun tindakan yang dilakukan yang menimbulkan rasa positif terhadap diri dan masa depannya.

1. Berani mengungkapkan pendapat

Adanya suatu sikap untuk mampu mengutarakan sesuatu dalam diri yang ingin diungkapkan kepada orang lain tanpa adanya paksaan atau rasa yang dapat menghambat pengungkapan tersebut.

Dalam buku menumbuhkan kepercayaan diri, penulis Aprianti Yofita Rahayu Lindenfield, mengemukakan ada dua jenis percaya diri, yaitu percaya diri lahir dan percaya diri batin. Percaya diri lahir memungkinkan individu untuk tampil dan berperilaku dengan cara menunjukkan kepada dunia luar bahwa individu tersebut yakin akan dirinya. Sedangkan percaya diri batin adalah percaya diri yang memberi kita perasaan dan anggapan bahwa kita dalam keadaan baik. Ciri utama orang yang memiliki kepercayaan diri batin ada empat, yaitu :[[26]](#footnote-26)

1. Cinta diri

Orang yang percaya diri mencintai diri mereka, dan cinta diri bukanlah sesuatu yang dirahasiakan. Orang luar dapat mengetahui dengan jelas kalau mereka peduli tentang diri mereka karena perilaku dan gaya hidup mereka untuk memelihara diri.

1. Pemahaman diri

Orang tidak akan terus menerus merenungi diri sendiri tetapi secara teratur mereka memikirkan perasaan, pikiran, dan perilaku mereka, serta selalu ingin tahu bagaimana pendapat orang lain tentang diri mereka.

1. Tujuan yang jelas

Orang yang percaya diri selalu tahu tujuan hidupnya. Ini disebabkan karena mereka mempunyai pikiran yang jelas mengapa mereka melakukan tindakan tertentu dan mereka tahu hasil apa yang bias diharapkan.

1. Berpikir positif

Orang yang percaya diri biasanya merupakan teman yang menyenangkan. Salah satu sebabnya ialah karena mereka biasa melihat kehidupan dari sisi yang cerah dan mereka mengharap serta mencari pengalaman dan hasil yang bagus.

Kepercayaan diri lahir memungkinkan anak untuk tampil dan berperilaku dengan cara menunjukkan kepada dunia luar bahwa ia yakin terhadap kemampuan dirinya. Ciri utama anak yang memiliki kepercayaan diri lahir, yaitu:[[27]](#footnote-27)

1. Komunikasi

Keterampilan berkomunikasi merupakan dasar yang baik dalam pembentukan sikap percaya diri. Keterampilan berkomunikasi yang dimaksud antara lain mampu berbincang dengan orang segala usia dan latar belakang, tahu kapan dan bagaimana berganti topik, selain itu ia memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi verbal maupun non-verbal yang menunjukkan ia memiliki rasa percaya diri.

1. Ketegasan

Dengan memiliki ketegasan dalam bersikap maka akan jarang sekali

individu berlaku agresif, mereka akn berlaku asertif dan aktif demi mendapatkan keberhasilan dalam hidup dan hubungan sosialnya.

1. Penampilan diri

Seseorang yang percaya diri akan memperhatikan penampilan dirinya. Ia akan berpenampilan seperti keinginannya bukan untuk selalu menyenangkan orang lain.

1. Pengendalian perasaan

Kalau perasaan tidak dikelola dengan baik maka bisa membentuk suatu kekuatan besar yang tidak terduga. Dengan mampu mengendalikan perasaan maka seseorang akan mampu menghadapi tantangan dan

resiko karena mereka bisa mengatasi rasa takut, khawatir, dan frustasi.

1. **Metodologi Penelitian**
2. Jenis Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian lapangan yang berbasis pada jenis kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan yang diucapkan oleh orang lain dan perilaku yang diamati. Dalam penelitian kulitatif ini tidak dipergunakan kaidah-kaidah statistik yang merupakan dasar dalam penelitian kuantitatif.[[28]](#footnote-28)

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian sistematis yang digunakan untuk mengkaji atau meneliti suatu objek pada latar alamiah tanpa ada manipulasi di dalamnya dan tanpa ada pengujian hipotesa. [[29]](#footnote-29)

1. Metode Pengumpulan Data
2. Wawancara

Wawancara merupakan alat pengumpul data untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya dengan cara tatap muka dan bercaka-cakap. Atau memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan tanya-jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara).[[30]](#footnote-30)

Dalam penelitian ini penulis mewawancarai kepada 3 orang anak, 3 orang tua dan 4 orang guru.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumplan data dengan cara pengamatan langsung di lapangan. Sutrisno Hadi dalam Sugiono, menyebutkan bahwa observasi merupakan suatu proses biologis dan psikologis.[[31]](#footnote-31)

Dalam observasi penulis mengamati 20 orang siswa perbedaan siswa sebelum dan setelah bermain peran, dan pengaruhnya kepada siswa.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Darul Ehsan Kota Cilegon yang berlokasi Kelurahan Jombang Kali, Kecamatan Cilegon, Kota Cilegon. Pada tanggal 1 Januari sampai dengan 20 April 2017 dengan subjek penelitian adalah para siswa didik dan pendidik pada PAUD Darul Ehsan Kota Cilegon.

1. Metode Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan dalam unit-unit melakukan sintesa menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.[[32]](#footnote-32)

Peneliti selanjutnya akan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan kepada siswa didik dan guru PAUD Darul Ehsan Kota Cilegon.

1. **Sistematika Pembahasan**

Tujuan dari sistematika pembahasan ini dimaksudkan agar penulis dapat menyusun secara sistemasis dan memperoleh gambaran pembahasan-pembahasan dalam bab perbab, maka penulis susun menjadi lima bab, yang masing-masing babnya dirinci secara garis besar dalam sub-sub bab dengan rincian sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN. Dalam bab ini penulis membahas : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, Metodologi Penelitian.

BAB II. PROFIL PAUD DARUL EHSAN. Dalam bab ini penulis Membahas: Mengenai Sejarah Singkat PAUD Darul Ehsan, Letak dan Lokasi PAUD Darul Ehsan, Profil Pengajar dan Siswa Didik PAUD Darul Ehsan, Visi dan Misi PAUD Darul Ehsan, Kurikulum Darul Ehsan, Kegiatan Darul Ehsan.

BAB III. Dalam bab ini akan dibahas mengenai Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak di PAUD Darul Ehsan meliputi: Kedudukan Teknik Bermain Peran dalam Kurikulum PAUD Darul Ehsan Cilegon, Pelaksanaan Teknik Bermain Peran Di PAUD Darul Ehsan Cilegon.

BAB IV. Dalam bab ini akan dibahas mengenai Efektifitas Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak di PAUD Darul Ehsan meliputi: Efektifitas Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kepercayaan diri Anak di PAUD Darul Ehsan, Faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan bermain peran di PAUD Darul Ehsan Cilegon.

BAB V. PENUTUP. Dalam bab ini, penulis akan menyampaikan kesimpulan dan saran-saran berdasarkan hasil penelitian.

**BAB II**

**PROFIL PAUD DARUL EHSAN**

1. **Sejarah Singkat PAUD Darul Ehsan**

Pendidikan Anak Usia Dini Darul Ehsan Cilegon (PAUD Darul Ehsan) Kota Cilegon didirikan pada Tahun 2007, tepatnya pada tanggal 01 Juli 2007 oleh Haji Samlawi. Haji Samlawi merupakan salah satu tokoh masyarakat dan sekaligus pengurus sebuah yayasan yang berada di Lingkungan Jombang Kali, Kota Cilegon. Yayasan tersebut bernama Yayasan Pendidikan Abdurrazaq.

Dengan keberadaan dan posisi pendiri PAUD Darul Ehsan yang merupakan pengurus yayasan tersebut di atas, maka dalam pendiriannya, PAUD Darul Ehsan tidak dapat dilepaskan dan memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan Yayasan Pendidikan Abdurrazaq. PAUD Darul Ehsan berdiri di bawah naungan Yayasan Pendidikan Abdurrazaq.[[33]](#footnote-33)

Secara historis latar belakang berdirinya PAUD Darul Ehsan ini didasari atas permintaan dari kelompok masyarakat di Lingkungan Jombang Kali kepada Yayasan Abdurrazaq untuk mendirikan kelompok bermain dan belajar yang berkesinambungan bagi anak-anak usia dini agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar. Permintaan tersebut tidak serta merta dapat diwujudkan karena mempertimbangkan persiapan dan kesiapan dari Yayasan Abdurrazaq. Namun seiring berjalannya waktu dan dukungan yang tak henti-hentinya akhirnya keinginan mulia tersebut terwujud. Salah satu pertimbangan yang mendasar adalah atas dasar pentingnya pendidikan di usia dini yang harus ditanamkan secara baik dan benar. Peran tersebut menjadi bagian dan tanggung jawab sosial Yayasan Abdurrazaq yang berada ditengah-tengan masyarakat.

21

Pada awal tahun pendiriannya, PAUD Darul Ehsan memiliki 20 siswa didik. Siswa-siswi tersebut kebanyakan berasal dari lingkungan sekitar dan masyarakat terdekat. Sangat jarang, bahkan tidak ada peserta didik yang berasal dari luar kecamatan tempat berdirinya PAUD tersebut. Saat itu secara struktural PAUD dipimpin oleh Ibu Mastinah, S.Pdi sebagai kepala sekolah namun dalam hal formalitas dan prosedural PAUD tersebut belum memiliki ijin operasional.

Seiring berjalannya waktu dan berbekal modal dukungan serta kepercayaan masyarakat yang menaruh harapan besar terhadap perkembangan PAUD ini, maka diuruslah segi perijinan kepada pemerintah setempat sehingga diperoleh ijin operasional pada bulan April Tahun 2010 sehingga dalam lingkungan pendidikan di Kota Cilegon dan secara nasional, PAUD Darul Ehsan memiliki pengesahan yang dikenal dengan Nomor Pokok Peserta Sekolah (NPSN) 456/BI/PR/2013.[[34]](#footnote-34)

Selengkapnya identitas nasional tersebut adalah sebagai berikut :

1. Nama Sekolah : PAUD Darul Ehsan Kota Cilegon
2. Didirikan : 01 Juli 2007
3. Penanggung Jawab : Yayasan Abdurrazaq
4. Alamat : Lingkungan Jombang Kali, Rukun Tetangga 001, Rukun Warga 001, Kelurahan Masigit, Kecamatan Jombang, Kota Cilegon.
5. NPSN : 456/BI/PR/2013
6. PAUD SPS : 69766159

* Kepemilikan Bangunan : Milik Sendiri
* Nomor Ijin Operasional : 4219/089/PNFI
* Tanggal Pengesahan : 25 Januari 2011

1. Propinsi : Banten
2. Kota : Cilegon
3. Kecamatan : Jombang
4. Kelurahan : Masigit
5. Kode Pos : 42411
6. Telepon : 0254 – 390841
7. Luas Tanah : 1300 M²
8. Luas Bangunan : 300 M²

1. **Letak dan Lokasi PAUD Darul Ehsan**

PAUD Darul Ehsan memiliki letak yang sangat strategis yang berada di pusat keramaian dan jantung Kota Cilegon. Lokasinya yang berada di tengah-tengah masyarakat dapat dijangkau dengan berbagai cara dan moda transportasi. Baik kendaraan umum, Angkutan Kota (Angkot) dengan berbagai Jurusan (Merak, Anyer maupun PCI) ataupun dapat dijangkau dengan Taksi, dan Ojek yang banyak tersedia di lingkungan menuju ke sana.[[35]](#footnote-35)

Secara administratif PAUD Darul Ehsan berada di Lingkungan Jombang Kali, Rukun Tetangga 001, Rukun Warga 001, Kelurahan Masigit, Kecamatan Jombang, Kota Cilegon. Adapun deskripsi letak keberadaan PAUD tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :

1. Sebelah Utara berbatasan dengan perumahan penduduk lingkungan Jombang Kali.
2. Sebelah Selatan berbatasan dengan perumahan penduduk lingkungan Jombang Kali.
3. Sebelah Barat berbatasan dengan perumahan penduduk lingkungan Jombang Kali.
4. Sebelah Timur berbatasan dengan perumahan penduduk lingkungan Jombang Kali.

Di sekitar lokasi juga terdapat tempat ibadah berupa Masjid Darul Najjah yang telah lama berdiri di lingkungan tersebut dan menjadi masjid utama bagi masyarakat sekitar. Masjid ini termasuk masjid yang ramai dalam hal aktifitas keIslamannya seperti pengajian, kegiatan-kegiatan keIslaman (ceramah dan kajian keIslaman) serta setiap jumatnya dipergunakan untuk ibadah sholat jumat. Tak jauh dari lokasi ini juga terdapat Pos Rukun Tetangga yang sering digunakan sebagai sentra perkumpulan ibu-ibu PKK (Pelayanan Kesehatan Keluarga), penyuluhan kelurahan, juga sebagai tempat Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu) warga sekitar.

Dibandingkan saat pendiriannya, kini PAUD Darul Ehsan telah jauh berkembang. Saat ini bahkan terbilang memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses pendidikan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkannya. Adapun sarana dan prasarana untuk mendukung pendidikan tersebut adalah :

1. Kelas ber AC (*Air Conditioner*) sebanyak 2 kelas
2. Kelas sentra sebanyak 9 kelas
3. Loker penyimpanan untuk masing-masing anak (tas, sepatu, sandal)
4. Arena dan kelengkapan bermain, baik dalam (*indoor*) maupun luar (*outdoor*) ruangan.
5. Kamar mandi 2
6. Laboratorium computer
7. Media permainan
8. Ruang makan
9. Perpustakaan, dan lain-lain.
10. **Profil Pengajar dan Siswa Didik PAUD Darul Ehsan**

Guru atau tenaga pendidik merupakan subjek penting dalam proses pembelajaran di setiap lembaga pendidikan termasuk di PAUD Darul Ehsan Cilegon. Guru juga menjadi ujung tombak dalam keberhasilan pendidikan anak usia dini di sekolah dimana guru yang mampu menyelami kebutuhan dan psikologis anak dapat memberikan pendidikan yang maksimal bagi peserta didiknya sehingga pendidikan dapat berjalan dengan baik.

Profil pendidik di PAUD Darul Ehsan dapat dideskripsikan sebagai berikut.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | N a ma | Tempat &  Tanggal Lahir | Jabatan | Pendidikan |
| 1. | Mastinah, S.Pd.I | Serang, 07-11-1970 | Pengelola | S1 PAI |
| 2. | Latifahturizqiah, S.Pd.I | Serang, 02-01-1991 | TU dan Bendahara | S1 PAI |
| 3. | Ismi Azizah, S.Pd.I | Serang, 06-06-1992 | Wali Kelas B | S1 PAI |
| 4. | Umi Puspujiyani | Serang, 22-10-1993 | Wali Kelas B | MAN |
| 5. | Masnawiyah | Serang, 10-06-1993 | Wali Kelas B | MAN |
| 6. | Fitriyani | Serang, 07-04-1991 | Wali Kelas A | S1 |
| 7. | Putri Wulandari | Serang, 19-12-1988 | Pendamping | MAN |
| 8. | Popi Puspita Sari | Serang, 13-07-1997 | Pendamping | MAN |

Dari tabel di atas dapat digambarkan bahwa separuh tenaga pendidik (guru) pada PAUD Darul Ehsan secara akademik berjenjang pendidikan Sarjana (S1). Adapun beberapa orang yang masih tercatat dengan pendidikan terakhir Sekolah Menengah dan sederajat (Madrasah Aliyah Negeri), saat ini dalam proses melanjutkan pendidikan S 1 untuk menempuh gelar sarjananya.

Berdasarkan latar belakang pendidikan atau kelulusannya, diketahui pendidik pada PAUD Darul Ehsan kebanyakan berlatar belakang jurusan pendidikan Islam (Sarjana Pendidikan Agama Islam). Hal ini sejalan dengan kebijakan yayasan sendiri yang ingin menitikberatkan nilai-nilai Islami pada anak didik dengan memberikan pendidikan yang benar dan tepat.[[36]](#footnote-36)

Sementara mengenai profil peserta didik PAUD Darul Ehsan pada tahun ajaran 2016-2017 dapat digambarkan bahwa Peserta didik pada PAUD Darul Ehsan adalah sebanyak 44 siswa dengan rentang umur antara 4 sampai 6 Tahun. Secara umum jumlah tersebut terbagi dalam 2 (dua) kelas, yakni Kelas A dan Kelas B. Sebagian besar adalah warga penduduk sekitar dan berdasarkan tempat kelahirannya, sebagian besar siswa diketahui berasal atau memiliki tempat lahir di Kota Cilegon, selain Serang (1 siswa) dan Surabaya (1 siswa). Latar belakang pekerjaan orang tua atau wali murid peserta didik bermacam-macam. Ada pegawai swasta, wirausaha/wiraswasta, dan ada juga pegawai pemerintah. Sementara dilihat dari latar belakang pendidikannya rata-rata orang tua peserta didik sudah berpendidikan sarjana.

1. **Visi dan Misi PAUD Darul Ehsan**

PAUD Darul Ehsan berdiri atas dasar dan tujuan yang jelas sebagaimana ditetapkan dalam awal pendiriannya. Sebagai sebuah lembaga pendidikan formal, PAUD Darul Ehsan yang berada dibawah naungan Yayasan Abdurrazaq memiliki visi dan misi. Adapun visi dan misi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Visi :

Menciptakan sebuah lembaga pendidikan yang bernuansa Islami dan berwawasan global sehingga mampu menghasilkan generasi yang berkualitas.

1. Misi :

(1). Memberikan rangsangan tubuh kembang sesuai tahapan usia anak dalam suasana bermain yang menyenangkan, gembira dan berbobot.

(2). Membentuk generasi sedini mungkin yang berpedoman kepada Al Qur’an dan As Sunnah.

1. **Kurikulum Darul Ehsan**

Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Dalam bidang pendidikan dengan pengertian tersebut dijabarkan bahwa bahan belajar sudah ditentukan secara pasti, dari mana mulai diajarkan dan kapan diakhiri, dan bagaimana cara untuk menguasai bahan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kurilukum yang saat ini digunakan di PAUD Darul Ehsan merupakan Kurikulum 2013, dimana penggunaan kurikulum ini diatur dan ditegaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (saat ini kementrian ini dikenal dengan Kementrian Kebudayaan dan Pedidikan Dasar dan Menengah) Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dan diberlakukan sejak tahun ajaran 2014/2015 sampai saat ini.

Penggunaan kurikulum ini mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang didasarkan atas kedudukan dan tujuan PAUD itu sendiri sebagaimana ditetapkan oleh pemerintah, yaitu sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Karakter Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dirancang dengan karakteristik sebagai berikut :[[37]](#footnote-37)

1. Mengoptimalkan perkembangan anak yang meliputi: aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni yang tercermin dalam keseimbangan kompetensi sikap, pengetahun, dan keterampilan;

2. Menggunakan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik dalam pemberian rangsangan pendidikan;

3. Menggunakan penilaian autentik dalam memantau perkembangan anak, dan

4. Memberdayakan peran orang tua dalam proses pembelajaran.

Penerapan kurikulum tersebut didasarkan atas pembagian kelompok umur dimana hal ini berkaitan dengan kegiatan (jenis layanan) yang dilaksanakan oleh PAUD itu sendiri yang terbagi atas kelompok dengan penamaan sebagai berikut :[[38]](#footnote-38)

1. Layanan PAUD untuk usia sejak lahir sampai dengan 6 (enam) tahun terdiri atas Taman Penitipan Anak dan Satuan PAUD Sejenis (SPS), dan yang sederajat.
2. Layanan PAUD untuk usia 2 (dua) sampai dengan 4 (empat) tahun terdiri atas Kelompok Bermain (KB) dan yang sejenisnya.
3. Layanan PAUD untuk usia 4 (empat) sampai dengan 6 (enam) tahun terdiri atas Taman Kanak-kanak (TK)/Raudhatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA), dan yang sederajat.

Berdasarkan hal tersebut di atas diterapkanlah pembagian kelas di PAUD Darul Ehsan untuk memfokuskan dan mengoptimalkan pembelajaran yaitu :[[39]](#footnote-39)

Tabel I

Siswa Berdasarkan Kelompok Umur

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kelas A | Lk | Pr | Jumlah |
| kelompok umur 3 – 5 Tahun | 3 | 5 | 8 |

Tabel II

Siswa Berdasarkan Kelompok Umur

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kelas A | Lk | Pr | Jumlah |
| kelompok umur 5 – 6 Tahun | 21 | 15 | 36 |

Dilihat dari struktur kurikulum PAUD tersebut secara umum memuat program-program pengembangan siswa yang mencakup :[[40]](#footnote-40)

1. Nilai agama dan moral

Program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.

1. Fisik - motorik

Program pengembangan fisik-motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain.

1. Kognitif

Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain.

1. Bahasa

Program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain

1. Sosial - emosional

Program pengembangan sosial-emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.

1. Seni.

Program pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain

Tujuan yang ingin dicapai dari akhir pembelajaran dalam penerapan kurikulum saat anak usia 6 (enam) tahun, disebut sebagai Kompetensi Inti (KI) yang merupakan tujuan dari kurikulum ini. Kompetensi Inti terbagi 4 (empat) aspek, yakni kompetensi inti sikap spiritual (KI-1), kompetensi inti sikap sosial (KI-2), kompetensi inti pengetahuan (KI-3), dan kompetensi inti keterampilan (KI-4).[[41]](#footnote-41)

|  |  |
| --- | --- |
| **Kompetensi Inti** | |
| KI-1 | Menerima ajaran agama yang dianutnya |
| KI-2 | Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman |
| KI-3 | Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain. |
| KI-4 | Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia |

Selain Kompetensi Inti (KI) terdapat juga Kompetensi Dasar (KD) yang merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan.

Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokkan kompetensi inti yaitu:

1. Kelompok 1: kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;
2. Kelompok 2: kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;
3. Kelompok 3: kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3; dan
4. Kelompok 4: kelompok Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Uraian dari setiap Kompetensi Dasar untuk setiap kompetensi inti adalah sebagai berikut :[[42]](#footnote-42)

|  |  |
| --- | --- |
| **KOMPETENSI INTI** | **KOMPETENSI DASAR** |
| KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya | 1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya. 2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan. |
| KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman | 1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat 2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu 3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif 4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis 5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri 6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. 7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan 8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian 9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya 10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain 11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri 12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab 13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur 14. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman |
| KI-3. Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain. | 1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari 2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia 3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus 4. Mengetahui cara hidup seha 5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif 6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri- ciri lainnya) 7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) 8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu- batuan, dll) 9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) 10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) 11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 12. Mengenal keaksaraan awal melalui Bermain 13. Mengenal emosi diri dan orang lain 14. Mengenali kebutuhan, keinginan, dan minat diri 15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni |
| KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia | 1. Melakukan kegiatan beribadah seharihari dengan tuntunan orang dewasa 2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia 3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus 4. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat 5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif 6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya 7. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan social (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh 8. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh 9. Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) 10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) 11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal) 12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya |

Muatan program-program pengembangan siswa dituangkan dalam Program Tahunan (Protah) yang jabarkan dalam Program Semester (Prosem) yang terdiri dari Semester I (satu) dan Semester II (dua). Prosem tersebut kemudian diuraikan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan dirinci lebih lanjut dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

1. **Kegiatan Darul Ehsan**

Pendidikan anak usia dini membutuhkan banyak kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satunya kegiatan pembelajaran yang berpusat pada suatu area yang biasa disebut dengan sentra.

Sentra merupakan komponen khusus yang membolehkan anak-anak untuk berpatisipasi dalam kegiatan bermain yang mereka inginkan sendiri.

**JADWAL HARIAN PAUD DARUL EHSAN**

|  |  |
| --- | --- |
| **JAM** | **KEGIATAN** |
| 07.45 | Penataan lingkungan main |
| 07.45 – 08.00 | Proses penyambutan kedatangan anak |
| 07.45 – 08.00 | Jurnal pagi |
| 08.00 – 08.20 | Meteri pagi (memelihara lingkungan dan tanaman) |
| 08.20 – 08.45 | Bermain Motorik Kasar |
| 08.45 – 09.00 | Transisi sebelum masuk kelompok (menyanyi/membacakan cerita terkait dengan penanaman akhlaq, ikhrar) |
| 09.00 - 09.15 | Snack pagi |
| 09.15 – 10.45 | Main di sentra   * Pijakan sebelum main * Pijakan selama main * Pijakan setelah main |
| 10.45 – 11.15 | Istirahat |
| 11.15 – 11.30 | Recalling  Penutup |

**BAB III**

**METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK DI PAUD DARUL EHSAN CILEGON**

1. **Kedudukan Metode Bermain Peran Dalam Kurikulum PAUD Darul Ehsan Cilegon**

Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang Standar Pendidikan Nasional, yang dimaksud kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum adalah mencakup semua kesempatan belajar yang disediakan oleh sekolah atau lembaga semua pengalaman yang akan ditemui atau didapatkan pelajar di sekolah atau di lembaga.[[43]](#footnote-43)

Bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran dalam kurikulum PAUD Darul Ehsan Cilegon masuk ke dalam kategori program pengembangan atau disebut dengan Sentra, yaitu Sentra Peran di samping ada sentra-sentra pembelajaran lainnya seperti Sentra Persiapan, Sentra Olahraga, Sentra Alam, Sentra Seni, Sentra Balok, Sentra Alam Semesta dan Sentra Imtaq (Iman dan Takwa). Ditetapkannya bermain peran sebagai salah satu metode tidak semata-mata sebuah keharusan yang telah ditetapkan undang-undang dan pemerintah, namun yang lebih utama adalah bahwa penggunaan motode atau teknik ini dirasakan membawa manfaat besar serta sejalan dengan tujuan yang diharapkan oleh pererta (guru) itu sendiri.

40

Sesuai dengan kurikulum PAUD Darul Ehsan Cilegon Tahun Ajaran 2016-2017 yang terlihat dari Program Tahunan (Prota) dan Program Semester (Promes), yakni Semester Ganjil dan Semester Genap, maka Bermain Peran dilaksanakan secara periodik hampir dalam setiap bulan dengan berbagai tema yang ada, misalnya pada Oktober 2016 dengan Tema Alam Semesta, November 2016 dengan Tema Tanaman, Januari 2017 dengan Tema Profesi, dan sebagainya.

1. **Pelaksanaan Metode Bermain Peran Di PAUD Darul Ehsan Cilegon**

Bermain peran sebagai sebuah teknik pembelajaran pada PAUD Darul Ehsan Cilegon dilaksanakana secara berkesinambungan sesuai rencana yang terdapat dalam kurikulum pengajaran di setiap tahunnya. Beberapa bentuk dan contoh bermain peran berdasarkan beberapa tema yang diterapkan di PAUD Darul Ehsan Cilegon dapat digambarkan sebagai berikut :

1. **Nama Permainan : Indomaret-indomaretan.**

**Tema : Kebutuhanku. Subtema: Perdagangan**

**Alat dan bahan : Spidol, White board, Uang Mainan, Barang/Kardus/Kotak Bekas.**

**Waktu : 16 Januari 2017**

**Naskah dan Skenario :**

Dalam permainan ini anak-anak dikenalkan tentang kebutuhan sehari-hari, yang dimulai untuk dirinya atau melekat pada sendiri maupun kebutuhan anggota keluarga lainnya.

Guru menggambarkan beberapa kebutuhan di papan tulis seperti, baju, celana, makanan, susu, beras, gula dan lain sebagainya.

Selanjutnya, guru menjelaskan bahwa sebagian besar kebutuhan tersebut tidaklah dapat dipenuhi dengan sendirinya tetapi dilakukan dengan membeli kepada orang yang menjualnya (pedagang) di sekitar kita. Misalnya buku di toko buku, susu dan makanan di Indomaret, beras, kopi, gula di pasar, dan lain sebagainya.

Setelah menjelaskan hal tersebut guru juga menjelaskan kegunaan atau arti penting dari barang/barang yang kita gunakan atau kita konsumsi. Dari narasi tersebut, guru menjelaskan bahwa baik di toko, pasar, maupun di Indomaret pasti ada yang namanya penjual dan pembeli. Semua memegang peranan masing-masing.

Setelah diberikan penjelasan tersebut guru membagi sebagaian anak untuk menjadi pembeli dan sebagian lagi menjadi penjual (pegawai dan kasir). Kondisi yang digambarkan sebagaimana pengalaman sebagian besar anak telah mengalaminya, yakni jual beli di Indomaret. Sebagian besar anak-anak mengambil beberapa barang belanjaan kebutuhan sehari-hari yang digambarkan dengan kotak/kardus bekas. Dan mereka akan menamakan barang tersebut dengan kreatifitas mereka sendiri sesuai kebutuhannya. Mereka juga dibekali uang mainan untuk membayarnya.

**Langkah dan prosedur :**

1. **Persiapan**

Langkah persiapan meliputi pembagian skenario drama, pembagian tokoh dan pengamat, serta penjelasan mengenai tugas-tugas yang harus dijalankan saat pementasan drama berlangsung di sebuah white board/papan tulis.

Dalam tahap persiapan ini guru menunjuk beberapa siswa-siswi untuk menjadi/memerankan tokoh dalam permainan ini yakni sebagai berikut :

1. Muhamad Andika, sebagai kasir
2. Rizkya Oktaviani, sebagai kasir
3. Navin Navaro Al Farizi, sebagai pramuniaga/pelayan toko
4. Haikal Darwinsyah, sebagai pramuniaga/pelayan toko
5. Balqis Zahra Ramadhani, sebagai konsumen/pembeli
6. Wisnu Maulana, sebagai konsumen/pembeli
7. Hufazudin Al Haq, sebagai konsumen/pembeli
8. Putra Pratama Wardani, sebagai konsumen/pembeli
9. **Persiapan permainan peran**

Dalam tahap persiapan permainan guru memberikan gambaran umum mengenai alur cerita yang akan diperankan oleh tokoh. Guru menjelaskan secara sederhana tentang apa yang dilakukan (tugas dan tanggung jawab) seorang kasir yang diperankan oleh Muhamad Andika dan Rizkya Oktaviani, yakni menghitung jumlah belanjaan yang dibeli oleh pembeli/konsumen dengan terlebih dahulu men-scan barang-barang tersebut sehingga muncul harganya.

Navin Navaro Al Farizi dan Haikal Darwinsyah yang berperan sebagai pramuniaga/pelayan toko bertugas menata dan membantu/melayani pembeli jika mereka kesulitan menemukan barang-barang yang mereka cari/butuhkan. Konsumen/pembeli yang diperankan oleh Balqis Zahra Ramadhani, Wisnu Maulana, Hufazudin Al Haq dan Putra Pratama Wardani dijelaskan mengenai barang-barang apa saja yang dapat dibeli di toko tersebut. Terdiri dari makanan, minuman, alat kebersihan/kesehatan dan lain sebagainya.

Sebelum tokoh dan peranan tersebut diatas dijelaskan, guru pendamping melakukan tata letak alat peraga permainan seperti mesin kasir, tempat/bungkus kosong/kotak bekas beberapa makanan dan minuman, serta pembagian uang mainan yang digunakan sebagai alat transaksi jual-beli di toko tersebut.

1. **Pementasan bermain peran**

Tahap ini merupakan tahapan inti kegiatan yakni tahap pementasan. Pementasan dilakukan setelah sarana dan prasarana permainan telah siap dan pengarahan yang dilakukan oleh guru telah selesai.

Permainan drama dimulai dengan aba-aba yang dilakukan oleh guru setelah Muhamad Andika dan Rizkya Oktaviani yang berperan sebagai kasir telah berada dalam posisinya. Guru memberikan narasi dengan menyebutkan “Waktu telah menunjukan pukul 8 (delapan) pagi. Toko sudah mulai buka dan dengan segera pembeli memasuki toko tersebut mencari berbagai kebutuhan yang mereka perlukan. Wisnu Maulana berjalan menuju tempat barang-barang kebutuhan mandi berupa pasta gigi dan sabun mandi. Diambilah dua barang tersebut sambil menanyakan dengan ragu kepada Haikal Darwinsyah “Pak kalau pepsodent ini bukan?” (karena alat peraga berupa bungkus pasta gigi merek Ciptadent). Dan Haikal Darwinsyah kembali menanyakan kepada ibu guru dengan ragu apakah ini Pepsodent atau bukan? Bu gurupun menjawab “Iya”.

Sementara ditempat lainnya Balqis Zahra Ramadhani nampak dengan santainya seolah-olah sedang memilih susu (bungkus/kotak Dancow) dan mengambil barang yang dimaksud. Hufazudin Al Haq dan Putra Pratama Wardani nampak selalu bersama karena kebingungan mengenai barang apa yang akan dibeli. Sesekali mereka saling menanyakan “Kamu beli apa”?

Para pembeli/konsumen yang diperankan oleh masing-masing siswa-siswi masih belum selesai dengan aktifitas belanjanya dengan memutari (melihat dan memegang) barang-barang yang dijual. Namun beberapa saat kemudian sang gurupun memberikan instruksi untuk menyelesaikan transaksi dengan membayar barang-barang yang akan mereka beli di kasir. Para pembelipun akhirnya bergegas menuju kasir yang di setting terletak di dekat pintu keluar secara berebutan. Dan terjadilah dialog antara pembeli dan penjual. Setelah menscan barang-barang yang dibeli satu per satu kasirpun menyampiakan harga yang harus dibayar oleh pembeli. Demikian suasana yang terjadi sampai dirasakan mencapai klimaks, kemudian gurupun menghentikan permainan peran ini. Permainan peran indomaret-indomaretan ini dilakukan dengan alokasi waktu kurang lebih 60 menit.

1. **Diskusi dan evaluasi**

Selesai bermain peran, guru bersama anak-anak berdiskusi, mengidentifikasi dan mengevaluasi terhadap tokoh yang sudah diperankan oleh masing-masing anak dengan menanyakan perasaan anak-anak setelah atau selama bermain peran.

Sebelumnya guru menyampaikan beberapa catatan atas apa yang terjadi selama permainan ini, pertama terhadap “Pepsodent dan Ciptadent”. Guru menjelaskan bahwa Pepsoden dan Ciptadent adalah sama-sama pasta gigi atau yang biasa disebut “odol” dalam kehidupan sehari-hari. Yang membedakan hanyalah mereknya saja. Ada odol merek Pepsodent dan ada merek Ciptadent. Kedua, terhadap Hufazudin Al Haq dan Putra Pratama Wardani yang selalu “bersama-sama” dalam berbelanja. Guru menjelaskan bahwa mereka harusnya berpisah karena apa yang dibeli pasti berbeda kebutuhannya dan harus sudah mempersiapkan apa yang mau dibeli.

1. **Kesimpulan**

Guru dan anak-anak menilai, menarik kesimpulan dan berbagi pengalaman mengenai tokoh yang telah diperankan secara lisan maupun tertulis. Penilaian ditujukan kepada kelompok drama, tokoh, alur cerita dan penyimpangan pada saat berlangsungnya drama. Secara umum anak-anak mendapatkan pengalaman baru dalam berinteraksi sosial jual-beli ini. Pelajaran yang diambil dari permainan ini adalah berupa pengetahuan tentang barang-barang sejenis dengan berbagai merek (jika tidak ada masih ada alaternatif barang lainnya/substitusi). Pelajaran tentang kepercayaan diri (tidak bergantung pada teman atau orang lain) dan merencanakan sebelum bertindak (mandiri) dengan mempersiapkan barang-barang yang akan dibeli, serta pelajaran kedisiplinan dengan budaya mengantri di kasir (tidak berebut atau saling mendahului).

1. **Nama Permainan : Dokter-dokteran.**

**Tema : Profesi. Subtema : Dokter**

**Alat dan bahan : Spidol, White board, HVS, Gunting, Lem, Termometer dan Stetoskop Mainan.**

**Waktu : 26 Januari 2017**

**Naskah dan Skenario :**

Dalam permainan ini anak-anak dikenalkan tentang profesi salah satunya adalah dokter. Selanjutnya guru menceritakan bagaimana dokter bekerja dan siapa saja yang berkaitan dengan profesi ini.

Guru menjelaskan bahwa manusia adalah mahluk ciptakan Allah SWT. Manusia diberikan organ tubuh yang sempurna (mata, telinga, hidung dan lain-lain). Juga memiliki perasaan (bahagia, sedih, gembira, marah dan lain-lain). Dijelaskan juga bahwa manusia hidup pasti sesekali merasakan apa yang dinamakan sakit, misalnya panas, pilek, batuk, dan-lain-lain. Oleh sebab itulah dibutuhkan seorang dokter yang memiliki ilmu dalam mengobati orang yang sedang sakit.

Guru menggambarkan beberapa hal yang berkaitan dengan profesi dokter, misalnya baju dokter putih, orang-orang yang berada di sekitar dokter termasuk yang membantu dokter yang dinamakan suster/perawat, orang yang sakit dan berobat ke dokter namanya pasien dan-lain-lain.

**Langkah dan prosedur :**

1. **Persiapan**

Langkah persiapan meliputi pembagian skenario drama, pembagian tokoh dan pengamat (siapa yang jadi dokter, jadi pasen, maupun jadi suster/perawat), serta penjelasan mengenai peranan yang harus dijalankan saat pementasan drama berlangsung.

Dalam tahap persiapan ini guru menunjuk beberapa siswa-siswi untuk menjadi/memerankan tokoh dalam permainan ini yakni sebagai berikut :

1. Fiqih Ahmad Akbar, sebagai Dokter
2. Ayu Yuanita Putri Rahayu, sebagai Perawat/Suster
3. Putri Ria Celia Apriliani, sebagai staff bagian administrasi (Pendaftaran)
4. Qinan Maudy Ayundya, sebagai petugas farmasi (Apoteker)
5. Dinar Putra Ramadhan, sebagai Pasien
6. Tirta Wiraguna, sebagai Pasien
7. Achmad Wildan, sebagai Pasien
8. **Persiapan permainan peran**

Guru memberikan gambaran umum mengenai alur cerita yang akan diperankan oleh tokoh-tokoh dalam permainan ini. Guru menjelaskan secara sederhana tentang apa yang dilakukan (tugas dan tanggung jawab) seorang dokter yang diperankan oleh Fiqih Ahmad Akbar, yakni memeriksa dan mengobati orang yang sakit. Dalam pekerjaan tersebut, dokter dibantu oleh suster yang diperankan oleh Ayu Yuanita Putri Rahayu, dan bagian-bagian lain seperti bagian administrasi pendaftaran yang diperankan oleh Putri Ria Celia Apriliani. Setelah diperiksa, dokter akan memberikan resep obat yang dapat dibeli di apotik atau farmasi yang diperankan oleh Qinan Maudy Ayundya.

Sebelum tokoh dan peranan tersebut di atas dijelaskan, guru pendamping menyiapkan sarana dan prasarana yang berkaitan dengan permainan ini, yakni meja dokter, meja pendaftaran, ruang periksa, ruang apotik, kertas yang telah digunting (untuk menulis resep dan registrasi pendaftaran), dan-lain-lain.

1. **Pementasan bermain peran**

Saat semua telah siap dalam posisinya masing-masing, baik dokter, suster, pasien, bagian pendaftaran dan apoteker serta pasien. Guru memberikan aba-aba permainan dimulai. Anak-anak yang memerankan tokoh sebagai pasien yakni Tirta Wiraguna, Dinar Putra Ramadhan dan Achmad Wildan satu per satu menuju ke Administrasi/meja pendaftaran. Kemudian mereka mendaftarkan diri dan menyatakan akan berobat.

Setelah semuanya terdaftar mereka duduk mengantri menunggu panggilan suster untuk menemui dokter. Tirta Wiraguna sebagai pasien pertama dipanggil oleh suster. Ia pun kemudian datang menuju meja dokter. Dokter menanyakan “Sakit apa pak”?. Dan pasien pun menjawab “Saya batuk dokter”. Kemudian percakapan terhenti sampai disitu. Gurupun menginstruksikan agar dokter memeriksa pasien di meja periksa. Pasien diminta untuk terlentang. Guru memerintahkan suster untuk memberikan alat untuk memeriksa pasien berupa thermometer dan stetoskop. Dokterpun memeriksa pasien dengan alat tersebut.

Selanjutnya setelah diperiksa pasien bergegas langsung pulang dan guru memcegah dan memberikan intruski agar pasien tetap disitu dan kembali ke meja dokter. Dokter diminta untuk menuliskan resep pada secarik kertas dengan tulisan “obat batuk”. Setelah itu pasien diarahkan ke ruang apotik untuk memberikan resep tersebut. Dengan segera petugas apotik pun seolah-olah memberikan obat batuk dan menyampaikan “diminum yah pak obatnya, biat cepet sembuh”.

Scenario berikutnya adalah suster memanggil Dinar Putra Ramadhan sebagai pasien kedua. Dalam scenario ini dokter Nampak mulai lebih mengerti/menguasai peran yang dilakukannya. Dokter langsung bertanya kepada pasien setelah duduk di depan meja dokter sambil bertanya “Sakit apa pak?”. Sang pasienpun menjawab “Saya pilek dokter. Minta obat”. Adeganpun berulang seperti pasien pertama. Sang dokter meminta pasien tiduran dan memeriksanya serta diakhir pemeriksaan memeberikan resep, namun dengan pertanyaan “Dinar dikasih obat apa bu guru?”. Sang gurupun meminta dokter menuliskan obat pilek diresepnya.

Pasien ketiga dipanggil oleh suster yakni Achmad Wildan. Skenariopun berulang namun dengan sakit yang berbeda yakni panas demam. Kedua pasien tersebut diperiksa sampai diberikan resep dan dibawa ke apotik untuk mendapatkan obat gabi penyakitnya.

Setelah mencapai klimaks, guru menghentikan permainan peran. Permainan peran dilakukan dengan alokasi waktu kurang lebih 60 menit.

1. **Diskusi dan evaluasi**

Selesai memainkan peranan tersebut, guru bersama anak-anak berdiskusi, mengidentifikasi dan mengevaluasi terhadap tokoh yang sudah diperankan dengan menanyakan perasaan anak-anak setelah atau selama bermain peran ini. Pada umumnya anak-anak merasa senang terhadap permainan ini dan guru memberikan beberapa masukan atau catatan terkait permainan dokter-dokteran tersebut.

Pesan yang disampaikan oleh guru adalah bahwa dokter harus memberikan pelayanan yang baik kepada pasiennya. Pasiannya harus ditanyakan terlebih dahulu apa yang dirasakan (sakit apa) dan pasienpun harus jujur menjawab tentang apa yang dia rasakan. Kedua sebagai pasien tidak boleh minta obat kepada dokter, tetapi dokter yang dapat menilai obat apa yang baik atau cocok dengan penyakit yang dirasakan. Ketiga, dokter dalam bekerja/melakukan pekerjaan tidaklah sendiri. Ia dibantu oleh suster, apoteker dan bagian administrasi. Kesemuanya mempunyai peranan dan fungsi yang sama-sama penting. Bayangkan jika salah satu bagian tidak ada. Keempat, anak-anak diajak untuk berperilaku hidup sehat misalnya dengan rajin berolah raga dan makan makanan yang sehat serta sayur mayor agar tetap sehat dan tidak sakit.

1. **Kesimpulan**

Guru dan anak-anak menilai, menarik kesimpulan dan berbagi pengalaman mengenai tokoh yang telah diperankan secara lisan maupun tertulis. Penilaian ditujukan kepada kelompok drama, tokoh, alur cerita dan penyimpangan pada saat berlangsungnya drama.

Secara umum guru menggambarkan profesi seorang dokter adalah pekerjaan yang mulia yang membantu menyembuhkan orang sakit. Dengan demikian anak-anak tumbuh kepercayaan dirinya dalam bercita-cita menjadi seorang dokter dengan syarat harus rajin dan giat belajar untuk meraih cita-cita tersebut.

1. **Nama Permainan : Ojek-ojekan.**

**Tema : Kendaraan. Subtema : Tukang Ojek**

**Alat dan bahan : Spidol, White board, Bangku, Alat-alat yang ada.**

**Waktu : 23 Maret 2017**

**Naskah dan Skenario :**

Dalam permainan ini anak-anak dikenalkan tentang berbagai jenis kendaraan sehari-hari, mulai dari angkutan kota (angkot), bis, kereta, pesawat terbang, sampai angkutan alternatif seperti ojek. Guru menggambarkan beberapa jenis kendaraan tersebut di papan tulis.

Selanjutnya, guru menjelaskan bahwa kendaraan tersebut merupakan alat transportasi umum yang dapat digunakan oleh siapa saja, termasuk anak-anak. Mereka dapat bepergian kemana saja dengan kendaraan umum tersebut.

Sebagai pengguna jasa kendaraan umum mereka disebut penumpang dan mereka diharuskan membayar kepada bapak supir atau abang ojek atau sebutan lainnya, untuk dapat menggunakan kendaraan umum tersebut.

Setelah konsep dipahami maka guru membagi beberapa siswa untuk berperan sebagai penumpang dan supir kendaraan umum tersebut. Mereka diberikan kreatifitas mereka sendiri untuk tujuan dan naik kendaraan umum tersebut kemana sesuai kebutuhannya. Mereka juga dibekali uang mainan untuk membayarnya..

**Langkah dan prosedur :**

1. **Persiapan**

Langkah persiapan meliputi pembagian skenario drama, pembagian tokoh dan pengamat, serta penjelasan mengenai tugas-tugas yang harus dijalankan saat pementasan drama berlangsung.

Dalam tahap ini guru menunjuk beberapa siswa-siswi untuk memerankan tokoh dalam permainan ini yakni sebagai berikut :

1. Putra Pratama Wardani, sebagai tukang ojek 1
2. Firman Achmad Praja, sebagai tukang ojek 2
3. M. Azril, sebagai penumpang 1
4. Destiyana Lesmana Putri, sebagai penumpang 2
5. Wisnu Maulana, sebagai penumpang 3
6. **Persiapan permainan peran**

Guru memberikan gambaran umum mengenai alur cerita yang akan diperankan oleh tokoh dan bagaimana tokoh berperan dalam permainan ini. Guru menjelaskan secara sederhana tentang apa yang dilakukan oleh tukang ojek. Bagaimana interaksi antara calon penumpang dan tukang ojek saat pertama kali dan sampai kepada apabila penumpang sebagai pengguna jasa tukang ojek telah sampai di tujuan yang diinginkan.

Selama penjelasan berlangsung, guru pendamping menyiapkan sarana dan prasarana yang berkaitan dengan permainan ini, yakni menata bangku berbaris 2 bangku dirapatkan berbaris/depan belakang), menyiapkan helm kecil, menyiapkan uang kertas mainan sebagai sarana pembayaran, dan-lain-lain.

1. **Pementasan bermain peran**

Saat semua telah siap dalam posisinya masing-masing, baik tukang ojek dan para calon penumpang. Guru memberikan aba-aba permainan dimulai. Kondisinya digambarkan ada dua tukang ojek yang berada di pangkalan sedang menunggu penumpangnya. M. Azril yang memainkan peran sebagai penumpang 1 diinstruksikan oleh gurunya berjalan mendekati Putra Pratama Wardani yang berperan sebagai tukang ojek 1. Namun setelah Azril menghampiri Putra terjadi kebuntuan (percakapan), sang guru mengajarkan agar Azril sebagai penumpang mengajukan permintaan kepada Putra dengan kalimat “Pak antarkan saya ke Sekolah yuk”, “Berapa ongkosnya”?. Sang pemeran tukang ojek pun dengan yakin menjawab “Lima ribu” dan terjadilah kesepakatan antara penumpang dan tukang ojek tersebut. Kemudian Azril diminta menaiki motor ojeknya yang diumpamakan dengan bangku yang berbaris dibelakang bangku Putra dan Putra pun dengan segera menyalakan dan menjalankan motornya. Setelah kurang lebih satu menit diceritakan ojek yang mengangkut Azril telah sampai di tujuan yakni Sekolah Darul Ehsan dan Azrilpun turun dan menyerahkan selembar uang kertas mainan sebagai ongkos jasa. Putra pun diinstruksikan kembali ke pangkalan ojeknya oleh sang guru.

Skenario selanjutnya ialah penumpang kedua yang diperankan oleh Destiyana Lesmana Putri. Desti nampaknya memperhatikan skenario pertama sehingga saat diberi aba-aba oleh sang guru, Desti langsung mengerti apa yang harus dilakukannya. Destipun tanpa ragu berjalan menghampiri Firman Achmad Praja sebagai tukang ojek 2. “Bang ojek” kalimat pembuka yang diajukan oleh Desti. “Mau kemana bu”?. Tanya Firman polos menanggapi calon penumpangnya. “Ke pasar kranggot, Berapa ongkosnya bang”. “Sepuluh ribu” ucap tukang ojek membuka harga. “Lima ribu saja yah” dan tanpa banyak perbincangan lagi (tawar menawar) sang tukang ojek pun mempersilahkan Desti naik ke motor. Motor pun mulai berjalan dan setelah sampai ke tujuan sang penumpang pun memberikan selembar uang sebagai ongkos jasa ojek tersebut. Firmanpun menerima ongkos tersebut dan kembali ke pangkalan ojek.

Drama ketiga diperankan oleh Wisnu Maulana. Saat berjalan mendekati pangkalan ojek, sebagai penumpang Wisnu nampak kebingungan hendak menaiki ojek siapa. Putra atau Firman. Keduanya telah siap menyambut Wisnu. Keadaan berhenti sejenak sampai pada akhirnya Wisnu memilih Firman kembali untuk mengantarkannya ke Bi Endah (menyebut nama bibi nya). *“Bang ojek ke rumah bi endah”* ucapnya. Sang tukang ojekpun dengan siap mempersilahkan Wisnu naik ke motornya. Diantar lah Wisnu ke tempat bibinya. Selang beberapa menit perjalanan dengan ojek, tukang ojekpun memberikan aba-aba bahwa kita telah sampai ke tujuan (rumah bi endah). Sang penumpangpun turun dari kursi dan memberikan ongkos ojeknya dan berlalu.

Setelah peserta memainkan permainan perannya masing-masing dan mencapai klimaks, guru menghentikan permainan peran. Permainan peran dilakukan dengan alokasi waktu 60 menit.

1. **Diskusi dan evaluasi**

Selesai memainkan peranan tersebut, guru bersama anak-anak berdiskusi, mengidentifikasi dan mengevaluasi terhadap tokoh yang sudah diperankan dengan menanyakan perasaan anak-anak setelah atau selama bermain peran ini. Pada umumnya anak-anak merasa senang terhadap permainan ini dan guru memberikan beberapa masukan atau catatan terkait permainan ojek-ojekan ini.

Catatan yang pertama yang disampaikan oleh guru adalah saat skenario pertama antara Putra dan M. Azril. Guru menyampaikan bahwa jika naik (sepeda) motor. Baik tukang ojek dan penumpang harus menggunakan helm untuk menjaga keselamatan saat berkendara. Kalau terjadi kecelakaan bagaimana dengan kepala kita jika tidak pakai helm. Hal pertama yang harus dilindungi adalah kepala kita. Ucap guru.

Kedua adalah saat Desti yang akan pergi ke pasar. Guru memberikan catatan bahwa antara tukang ojek dan calon penumpangnya boleh terjadi tawar menawar harga. Misalkan Firman merasa pasarnya terlalu jauh dan mengajukan penawaran sepuluh ribu dan kemudian Desti memberikan tawaran lima ribu. Apabila Firman berkeberatan dengan ongkos lima ribu tersebut, maka Firman boleh mengajukan penawaran (ongkos) misalnya tujuh ribu atau delapan ribu rupiah. Yang penting sama-sama setuju (ikhlas), catatan guru dalam hal ini.

Ketiga ialah saat Wisnu kebingungan hendak naik ojek Firman untuk kedua kalinya. Putrapun menampakan kekecewaannya dengan bahasa “Kan Firman udah nganterin Desti tadi Bu”. Disini guru mengingatkan anak-anak untuk tidak saling berebut di mana semua (rezeki) sudah ada yang ngatur, yakni Allah SWT. Dan terakhir adalah kesemuanya lupa bahwa saat telah diantarkan ke tempat tujuannya masing-masing, sang penumpangpun lupa mengucapkan “terima kasih” kepada tukang ojek yang telah membantu mengantarkannya. “Mungucapkan terima kasih dapat membuat orang seneng (bahagia) dan dihargai” ucap bu guru.

1. **Kesimpulan**

Guru dan anak-anak menilai, menarik kesimpulan dan berbagi pengalaman mengenai tokoh yang telah diperankan secara lisan maupun tertulis dalam permainan ojek-ojekan ini. Penilaian ditujukan kepada kelompok drama, tokoh, alur cerita dan penyimpangan pada saat berlangsungnya drama.

Secara umum guru menggambarkan pekerjaan apapun, termasuk tukang ojek adalah pekerjaan mulia yang harus kita hargai. Kitapun terbantu dengan adanya jasa tukang ojek ini, baik mau pergi ke sekolah, ke pasar, ke kantor dan ke tempat-tempat lainnya. Dengan demikian anak-anakpun belajar menghargai pekerjaan dan profesi orang lain, serta mengerti lingkungannya sehingga tumbuh kepercayaan dirinya dalam menjalankan hidupnya kelak.

**BAB IV**

**EFEKTIF METODE BERMAIN PERAN**

**UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK DI PAUD DARUL EHSAN CILEGON**

1. **Efektif Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Pada PAUD Darul Ehsan Cilegon**

Percaya diri merupakan aspek pengembangan yang termasuk dalam pengembangan sikap sosial yang menjadi salah satu tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada PAUD Darul Ehsan Cilegon.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada murid-murid PAUD Darul Ehsan Cilegon, tujuan pembelajaran ini dapat disebut tercapai atau berhasil meskipun tidak optimal dan secara merata dampaknya kepada seluruh murid-murid PAUD Darul Ehsan Cilegon yang terlibat di dalamnya. Indikasi tercapainya tujuan permainan tersebut disampaikan oleh Ismi Azizah, S.Pd.I, yang merupakan salah satu wali kelas di PAUD Darul Ehsan Cilegon, yang menyebutkan bahwa anak-anak perserta didiknya sebagian besar saat ini telah mengalami perkembangan sosial (kepribadian) yang cukup signifikan dalam melaksanakan setiap aktifitas di kelas. Di antaranya anak-anak lebih merasa nyaman dalam bergaul dan berinteraksi dengan sesama temannya, menunjukkan sikap yang saling peduli dan menghormati, serta mampu, bahkan bersemangat dalam menghadapi setiap hal-hal yang baru.[[44]](#footnote-44)

59

Perkembangan sikap mental dan sosial yang nampak jelas salah satunya yang terjadi pada murid bernama Wisnu. Putri Wulandari sebagai guru pendamping menjelaskan bahwa Wisnu awalnya merupakan pribadi yang pendiam dan tidak mudah bergaul dengan sesama temannya (tertutup). Namun berkat pengajaran yang diterapkan dalam bermain peran ia sekarang memiliki banyak teman dan terlihat lebih luwes dalam bergaul, sehingga terkesan saat ini ia menjadi murid yang cerewet atau aktif di dalam kelasnya.[[45]](#footnote-45) Begitupun yang terjadi pada Ayu Yuanita dan Putri Rahayu, yang dalam beberapa kesempatan peneliti tanyakan tentang cita-citanya kelak maka ia secara konsisten menjawab dengan mantap ingin menjadi dokter.

Berbeda dengan Wisnu dan Ayu, Ibu Anita yang merupakan orang tua dari murid yang bernama Qinan Maudy Ayundya yang sempat peneliti wawancara melalui obrolan singkat menyampaikan tentang perkembangan anak yang semakin terlihat lebih disiplin dalam kegiatan sehari-hari di rumah, serta semakin kreatif dalam arti kosa kata (bahasa) nya semakin beragam yang merasa ia tidak mengajarkan secara khusus akan hal tersebut. Misalnya ia mampu menggambarkan proses orang berobat di dokter bagaimana sampai kepada istilah “resep” obat yang cukup ia mengerti.[[46]](#footnote-46)

Secara keseluruhan berdasarkan penilaian guru kelas dan pendamping, sikap anak-anak kini lebih bersifat terbuka, toleran (menghargai) dan peduli terhadap teman-teman lainnya, memiliki dan tertanam rasa disiplin, serta dalam aktifitas kelas terlihat mampu bekerja sama dengan baik dan terlihat kekompakannya. Dengan modal tersebut diharapkan anak-anak didiknya memiliki rasa percaya diri yang tinggi sehingga mampu menjalankan kehidupan nya kelak dengan baik dengan modal sikap mental yang tertanam dengan benar sejak dini.

1. **Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Bermain Peran Pada PAUD Darul Ehsan Cilegon**

Bermain peran merupakan sebuah model pembelajaran yang bertujuan dan memiliki manfaat penting untuk mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam menghadapi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Melalui bermain peran juga peserta didik dapat mengekplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsinya mengenai suatu hal, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi dan mengekplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam pembelajaran melalui teknik bermain ini bukanlah hal yang mudah, diperlukan usaha-usaha yang terarah dan berkesinambungan demi mendukung tercapainya manfaat-manfaat yang diinginkan.

1. **Faktor Pendukung Dalam Pelaksanaan Bermain Peran Pada PAUD Darul Ehsan Cilegon**

Berdasarkan hasil penelitian maka di bawah ini akan diuraikan beberapa faktor pendukung dalam pelaksanaan bermain peran di PAUD Darul Ehsan Kota Cilegon.

1. Guru

Guru atau tenaga pendidik merupakan sosok kunci yang memiliki peranan penting dalam pelaksanaan bermain peran dan tercapainya tujuan pembelajaran ini dengan optimal.

Guru, baik guru kelas maupun guru pendamping, sama-sama memiliki peranan masing-masing. Guru kelas pada PAUD Darul Ehsan Kota Cilegon berdasarkan hasil pengamatan di lapangan senantiasa selalu berusaha mempersiapkan permainan ini dengan baik dan matang, baik dari materi permainan (tema) maupun pelaksanaannya. Sementara guru pendamping, selain bertugas membantu guru kelas atau guru sentra, juga selalu mempersiapkan alat-alat peraga yang diperlukan yang dimiliki oleh PAUD Darul Ehsan demi terlaksananya kegiatan ini dengan baik dan optimal.

Guru dalam hal ini cenderung memilih tema permainan yang paling dekat dengan keseharian peserta didik dan bersifat kekinian (*up to date*), misalnya dalam permainan peran dengan tema kebutuhanku dengan subtema perdagangan yakni indomaret-indomaretan. Hal ini menunjukan sebuah tema yang realistis dan paling dekat dengan anak-anak karena saat ini tidak dapat dipungkiri keberadaan toko atau gerai ini sangat lekat bagi anak-anak yang keberadaannya telah menjamur di tengah masyarakat moderen saat ini.

Faktor kemampuan dan kreatifitas guru dalam pelaksanaan bermain peran juga menjadi faktor pendukung yang penting dalam bermain peran, di mana guru yang sangat mengenal karakter masing-masing siswa-siswi pemeran tokoh tertentu dalam sebuah tema mampu mencairkan suasana dan mengembalikan keadaan saat terjadi kebuntuan dalam pelaksanan bermain peran sehingga permainan dapat berlanjut tanpa menghilangkan tujuan pembelajarannya.

1. Siswa

Keinginan yang cukup tinggi (antusiasme) siswa-siwai PAUD Darul Ehsan Kota Cilegon dalam pembelajaran melalui model bermain peran ini merupakan faktor penting dalam pelaksanaan bermain peran. Hal ini terlihat dari penelitian dengan banyaknya siswa-siswi yang ingin mencoba, bahkan berebut ingin memerankan tokoh-tokoh tertentu dalam sebuah tema.

Kondisi ini merupakan potensi sekaligus nilai positif yang selalu diwadahi dan dimaksimalkan oleh tenaga pengajar untuk memberikan kesempatan lebih banyak lagi kepada peserta didik lainnya berperan dan menghayati tokoh-tokoh tertentu dalam permainan peran ini, dengan catatan jika waktu dan klimaks permainan belum tercapai.

1. Ruangan kelas yang nyaman

Ruang kelas yang nyaman juga sebagai salah satu proses pendukung untuk proses pembelajaran anak-anak. Ruang kelas yang bersih dan ruangannya luas memberikan kenyamanan tersendiri bagi peserta didik maupun tenaga pengajar untuk melaksanakan permainan peran ini.

1. **Faktor Penghambat Dalam Pelaksanaan Bermain Peran Pada PAUD Darul Ehsan Cilegon**

Dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam penerapan bermain peran ini. Kendala-kendala tersebut secara garis besar akan diuraikan sebagai berikut :

1. Guru tidak linier

Guru sebagai perancang dalam kegiatan bermain peran memegang fungsi dan peran yang sangat menentukan. Permainan ini harus didesain sedemikian rupa sesuai dengan tingkat kebutuhan dan rata-rata kemampuan (pemahaman) anak peserta didik terhadap tema dan subtema yang akan diterapkan.

Dalam beberapa kesempatan nampak terlihat fungsi dan peranan guru yang kurang maksimal karena satu dan lain hal, misalnya karena dari tenaga pengajarnya bukan lulusan asli PAUD dan ada juga hanya dari lulusan SMA, tetapi kebanyakan dari lulusan PAI, sehingga hal ini mau tidak mau berdampak terhadap kesuksesan pelaksanann permainan itu sendiri, kepala sekolahnya pun bukan lulusan dari PAUD, seharusnya lembaga PAUD Darul Ehsan mengambil tenaga pengajar dari lulusan PAUD asli.

1. Latar belakang yang berbeda-beda

Latar belakang siswa-siswi yang berbeda-beda menjadi salah satu kendala dalam pelaksanaan bermain peran pada PAUD Darul Ehsan Cilegon. Hal ini diakui oleh tenaga pendidik yang menyebutkan bahwa selain kemampuan individu (kecerdasan) yang tidak sama, latar belakang sosial keluarga juga turut mempengaruhi pelaksanaan bermain peran ini. Secara individu ada beberapa anak yang memang memiliki kecerdasan di atas rata-rata, namun ada juga yang sebaliknya. Hal ini ditambah lagi dengan sifat pemalu serta berkepribadian yang tertutup (sikap mental) yang dimilikinya. Tentunya hal tersebut sangat jauh dari sifat-sifat dasar yang diharapkan.

Selanjutnya dari sisi siswa juga terkadang ditemukan sifat kanak-kanak yang memang tak dapat dilepaskan dari keberadaan anak usia dini siswa-siswi PAUD Darul Ehsan Cilegon. Kondisi ini terkadang tak sepenuhnya bisa dikendalikan atau diarahkan oleh gurunya. Dalam hal ini misalnya nampak terlihat berdasarkan hasil pengamatan di lapangan saat dilaksanakan kegiatan bermain peran ini masih ada saja ada beberapa anak, bahkan dengan kelompoknya begitu asik dengan kesibukannya sendiri, baik itu dengan mainannya ataupun bersendagurau sesama teman sekelasnya, yang hal tersebut dapat memecah dan menggangu konsentrasi teman-teman lainnya, meskipun sudah diperingatkan oleh gurunya.

1. Alat bantu tidak representatif

Sarana dan prasarana merupakan faktor penunjang dalam pelaksanaan bermain peran. Namun demikian faktor sarana dan prasarana dapat dikelompokan menjadi kendala dalam pembelajaran mengingat kondisi siswa-siswi PAUD Darul Ehsan Cilegon yang berusia dini. Alat bantu yang kurang tepat atau sesuai untuk diterapkan di PAUD Darul Ehsan Cilegon, menjadi suatu kendala bagi PAUD itu sendiri.

Dalam usia dini nampak agak susah mendeskripsikan sesuatu secara abstrak. Kalaupun dapat dideskripsikan yang abstrak tersebut, para siswa-siswi tidak mampu menangkap maksud dari hal tersebut secara utuh. Misalnya dalam permainan indomaret-indomaretan, masih terlihat beberapa kesalahan yang dilakukan oleh (tokoh) pembeli dengan salah mengambil barang yang hendak dibeli karena barang tersebut digantikan wujudnya dengan benda-benda (kotak bekas) yang bukan kemasan aslinya.

1. **Upaya Yang Dilakukan Oleh PAUD Darul Ehsan Cilegon Untuk Mengatasi Hambatan Dalam Pelaksanaan Bermain Peran**

PAUD Darul Ehsan Cilegon sebagai lembaga pendidikan formal memiliki tanggung jawab sosial untuk menjadi bagian dalam upaya mencerdaskan generasi bangsa, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini dengan senantiasa menanamkan nilai-nilai islami dalam setiap kegiatannya sebagaimana visinya yakni menciptakan sebuah lembaga pendidikan yang bernuansa islami dan berwawasan global sehingga mampu menghasilkan generasi yang berkualitas.

Atas dasar peran dan tanggung jawab yang dimilikinya tersebut adanya kendala dalam setiap perjalanan senantiasa dihadapi dengan sikap terbuka (berusaha dan pembenahan), termasuk adanya hambatan dalam melaksanakan kegiatan bermain peran yang merupakan bagian dari kurikulum pendidikan pada PAUD Darul Ehsan Cilegon.

Beberapa upaya mendasar yang dilakukan oleh PAUD Darul Ehsan Cilegon dalam menghadapi hambatan tersebut adalah dengan melakukan evaluasi dalam setiap kesempatan. Para pendidik dalam periode tertentu diajak untuk berdiskusi dan bertukar pikiran atas hambatan yang terjadi dan secara bersama-sama merumuskan atau mencari solusi terbaik dari setiap hambatan yang ada[[47]](#footnote-47). Dari sisi sumber daya manusia (guru kelas/sentra serta guru pendamping) dibebankan tanggungjawab untuk mampu meningkatkan motivasi siswa-siswi nya.

Sementara itu berkaitan dengan sarana dan prasarana pendukung dalam bermain peran ini, dari tahun ke tahun pihak sekolah bersama yayasan selalu berusaha untuk melengkapi sarana dan prasarana pendukung sekolah, termasuk perangkat-perangkat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran ini.

**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya, maka peneliti menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut;

1. Bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran dalam kurikulum PAUD Darul Ehsan Cilegon masuk ke dalam kategori program pengembangan atau disebut dengan sentra, yaitu Sentra peran disamping ada sentra-sentra pembelajaran lainnya seperti Sentra persiapan, Sentra Olahraga, Sentra Alam, Sentra Seni, Sentra Balok, Sentra Alam Semesta dan Sentra Imtaq (Iman dan Takwa). Teknik bermain peran ini terdiri dari bebrapa permainan yaitu: permainan indomaret-indomaretan, dokter-dokteran, dan ojek-ojekan.
2. Metode Bermain Peran ini di PAUD Darul Ehsan Cilegon, memberikan perubahan yang positif dalam perkembangan kepercayaan diri siswa. Mereka menjadi lebih berani, lebih merasa nyaman dalam bergaul dan berinteraksi dengan sesama temannya, menunjukan sikap yang saling peduli dan menghormati dan lebih bersemangat dalam menghadapi hal-hal yang baru.
3. Faktor yang mendukung dilaksanakan metode bermain peran yaitu guru yang profesional, anak-anak sangat antusias, dan ruangannya yang mendukung. Sedangkan faktor yang menghambat yaitu stamina guru yang kurang linier. Para tenaga pengajarnya bukan lulusan asli PAUD, sehingga hal ini mau tidak mau berdampak terhadap kesuksesan pelaksanaan permainan, faktor pendukung yang lain adalah anak-anak yang antusia dan ruangan yang mendukung.

68

1. **Saran-Saran**

Selanjutnya peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada Lembaga PAUD Darul Ehsan

Hendaknya memperhatikan keadaan lembaganya dan menambah sarana dan prasarana yang lebih baik sehingga dapat menunjang dalam proses pembelajaran. Terutama menambah ruangan kelas dan alat permainan yang dapat merangsang kreatifitas anak dalam belajar.

1. Kepada Guru atau Pendidik

Pendidik hendaknya kreatif dan inovatif dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan menyenangkan. Guru atau pendidik dan peserta didik dalam hal ini anak-anak, hendaknya mampu memanfaatkan waktu secara efektif dan efisien agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar.

1. Kepada Pembaca

Kepada para pembaca karya ilmiah ini semoga dapat memberikan infirasi dan khozanah pengetahuan dalam mengembangkan pendidikan terhadap anak yang masih tergolong pada usia dini atau usia 4-6 tahun.

1. Tuhana Tufiq Andrianto, *Mengembangkan Karakter Sukses Anak*, (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), cet ke-1, p. 127-128. [↑](#footnote-ref-1)
2. Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2010), Cet I, p. 91. [↑](#footnote-ref-2)
3. Wiwien Dinar Pratisi, *Psikologi Anak Usia Dini* (Bogor : PT Indeks, 2008), p. 56. [↑](#footnote-ref-3)
4. Yunus Abidin, *Bermain Pengantar Bagi Penerapan Beyond Centres And Circle Time (BCCT)*, (Bandung: Rizqi Press, 2009), p. 91. [↑](#footnote-ref-4)
5. Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan* (Jakarta: Grasindo, 2008), p.. 9. [↑](#footnote-ref-5)
6. Shoba Dewey Chugani, *Anak Yang Cerdas, Anak Yang Bermain*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009), p. 30. [↑](#footnote-ref-6)
7. Hasni Datau, *Keefektifan Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemandirian Anak Usia Prasekolah Kelompok B Usia Lima Tahun*, (Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo). [↑](#footnote-ref-7)
8. Halida, Metode Bermain Peran Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 Tahun), dalam *Jurnal Cakrawala Kependidikan*. Volume 9, Nomor 1 Tahun 2011, p. 27-32. [↑](#footnote-ref-8)
9. Anggit Rachmawati,*Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak*, (Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014). [↑](#footnote-ref-9)
10. Jumanta Hamdayama, *Metode-Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014), p. 189-190. [↑](#footnote-ref-10)
11. Ahmad Munjih Nasih, *Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung:PT Refika Aditama, 2013), p. 77. [↑](#footnote-ref-11)
12. Imam Masbukin, *Buku Pintar Paud*, (Jogjakarta: Laksana, 2010), p. 107. [↑](#footnote-ref-12)
13. Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), p. 29. [↑](#footnote-ref-13)
14. Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), cet. Ke XV, p. 94. [↑](#footnote-ref-14)
15. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak Kanak*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), p. 32. [↑](#footnote-ref-15)
16. Moeslichatoen, *Metode Pengajaran* …, p. 34. [↑](#footnote-ref-16)
17. Diana Mutiah, *Psikologi Bermain* …, p. 115. [↑](#footnote-ref-17)
18. Jumanta Hamdayama ..., p. 191. [↑](#footnote-ref-18)
19. <https://www.google.co.id/ur?sa=t&source=web&rct=j&url=http://www.e-jurnal.com/2014/03/pengertian-(diakses> pada tanggal 27 Januari 2017). [↑](#footnote-ref-19)
20. Htpps://KBBI.ac.id.(diakses pada 07 November 2017). [↑](#footnote-ref-20)
21. M. Nur Ghufron dan Rini Risnawita, *Teori-teori Psikologi,* (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), p. 34. [↑](#footnote-ref-21)
22. Aprianti Yofita Rahayu, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*, (Jakarta: Indeks, 2013), p. 61. [↑](#footnote-ref-22)
23. Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung, Rosdakarya, 2009, p. 164. [↑](#footnote-ref-23)
24. Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010), p. 149. [↑](#footnote-ref-24)
25. Alsa Asmadi dkk., Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua Dengan Kepercayaan Diri Remaja, dalam *Jurnal psikologi*. No.1. 47, hal. 5. Dikutip dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/2246/6/08410130_Bab_2.pdf>. (diakses pada tanggal 09 Febuari 2017). [↑](#footnote-ref-25)
26. Aprianti Yofita Rahayu, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri…,* p. 65 [↑](#footnote-ref-26)
27. Aprianti Yofita Rahayu, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri…,* p. 66. [↑](#footnote-ref-27)
28. Hermawan Wasito, *Pengantar Metode Penelitian*, (Jakarta: Gramedia Pustaka, 1992, cet. III. P. 70. [↑](#footnote-ref-28)
29. Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Prespektif Rancangan Peneliian*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), cet. II, p. 24. [↑](#footnote-ref-29)
30. Moh. Nazir*, Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), p. 193. [↑](#footnote-ref-30)
31. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2014), cet. XX, p. 145. [↑](#footnote-ref-31)
32. Sugiyono, *Metode…,* p.244. [↑](#footnote-ref-32)
33. Mastinah (Kepala Sekolah PAUD Darul Ehsan Kota Cilegon) diwawancarai oleh Intan Nurjanah, tanggal 27 Febuari 2017. [↑](#footnote-ref-33)
34. Mastinah (Kepala Sekolah PAUD Darul Ehsan Kota Cilegon) diwawancarai oleh Intan Nurjanah, tanggal 27 Febuari 2017. [↑](#footnote-ref-34)
35. Hasil Observasi pada 22 Febuari 2017. [↑](#footnote-ref-35)
36. Mastinah (Kepala Sekolah PAUD Darul Ehsan Kota Cilegon) diwawancarai oleh Intan Nurjanah, tanggal 27 Febuari 2017. [↑](#footnote-ref-36)
37. Kadarsih, *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum PAUD 2013*, Makalah dalam [www.pgpaud.uad.ac.id](http://www.pgpaud.uad.ac.id)., diakses pada 10 Maret 2017. [↑](#footnote-ref-37)
38. Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. [↑](#footnote-ref-38)
39. Mastinah (Kepala Sekolah PAUD Darul Ehsan Kota Cilegon) diwawancarai oleh Intan Nurjanah, tanggal 27 Febuari 2017. [↑](#footnote-ref-39)
40. Mastinah (Kepala Sekolah PAUD Darul Ehsan Kota Cilegon) diwawancarai oleh Intan Nurjanah, tanggal 27 Febuari 2017. [↑](#footnote-ref-40)
41. Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. [↑](#footnote-ref-41)
42. Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. [↑](#footnote-ref-42)
43. Pedoman Penyelenggaraan Satuan PAUD Sejenis (SPS) Provinsi Banten, P. 23. [↑](#footnote-ref-43)
44. Ismi Azizah (Wali Kelas PAUD Darul Ehsan Kota Cilegon), diwawancarai oleh Intan Nurjanah, tanggal 1 April 2017. [↑](#footnote-ref-44)
45. Putri Wulandari (Guru Pendamping PAUD Darul Ehsan Kota Cilegon), diwawancarai oleh Intan Nurjanah, tanggal 1 April 2017). [↑](#footnote-ref-45)
46. Ibu Anita (Orang Tua Siswa), diwawancarai oleh Intan Nurjanah, tanggal 1 April 2017. [↑](#footnote-ref-46)
47. Hasil wawancara dengan Ibu Mastinah, S. Pd, Kepala Sekolah PAUD Darul Ehsan Kota Cilegon, Pada Tanggal 1 April 2017. [↑](#footnote-ref-47)