

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mengandung upaya pembinaan, pengembangan, peningkatan potensi, serta peningkatan kemampuan yang dimiliki anak untuk mencapai kemajuan dalam hidupnya. Salah satunya adalah pendidikan anak usia dini yang mengalami perkembangan sangat pesat. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi 2014:22). Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu usaha bimbingan belajar bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang mempersiapkan anak untuk pendidikan lebih lanjut dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, sehingga anak siap melanjutkan pendidikan melalui jalur formal, jalur nonformal dan informal.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelektual (kemampuan berpikir, kreativitas, kecerdasan emosional, kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku, dan keyakinan agama), bahasa dan komunikasi, sesuai

dengan keunikan dan tahapan perkembangan yang dialami pada anak usia dini. Penyelenggaraan PAUD dalam jalur pendidikan formal meliputi: 1) Taman Kanak-kanak (TK), salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan program pendidikan anak usia 4-6 tahun atau usia pra sekolah; 2) Raudhatul Athfal (RA)/ Bustanul Athfal (BA), sama seperti TK lembaga RA/BA ini adalah lembaga pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan pendidikan untuk anak usia 4-6 tahun namun dalam lingkup Kementerian Agama; dan bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini dalam jalur non-formal meliputi: 1) Taman Penitipan Anak (TPA), merupakan salah satu bentuk layanan pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan program kesejahteraan yang mencakup perawatan, pengasuhan, dan pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun; 2) Kelompok Bermain (KB), merupakan layanan pendidikan anak usia dini yang menyelenggarakan pelayanan pendidikan untuk anak usia 2-4 tahun dan dapat melayani anak hingga usia 6 tahun apabila dilingkungan sekitarnya belum ada TK/RA; 3) Satuan Paud Sejenis (SPS), merupakan bentuk satuan PAUD selain TK/RA, Kelompok Bermain, taman Penitipan Anak yang penyelenggaraannya dapat diintegrasikan dengan kegiatan anak usia dini lainnya di masyarakat seperti Posyandu, Bina Keluarga Balita, Taman pendidikan Al-Qurán, dan layanan lainnya; atau bentuk lain yang sederajat (Sulaeman, D. 2022)

Tujuan program pembelajaran siswa taman kanak-kanak adalah memberikan landasan bagi pertumbuhan dan perkembangan dengan

mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas yang dibutuhkan anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Menurut Khoiruzzadi dkk (2020) salah satu potensi yang perlu dikembangkan sejak dini adalah meningkatkan perkembangan sosial anak. Menurut Siti Fadryana Fitroh, dkk (2020:25) Perkembangan sosial anak adalah bagaimana anak berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik. Dengan kata lain, keberhasilan perkembangan sosial anak sangat bergantung pada individu anak, peran orang tua yang dominan, orang dewasa disekitar anak, lingkungan masyarakat yang mendukung dan lembaga pendidikan.

Kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak dilakukan dengan cara bermain sesuai dengan prinsip taman kanak-kanak yaitu prinsip “belajar sambil bermain, dan bermain sambil belajar ”. Menurut Sari, R (2013) bermain sambil belajar merupakan inti dari PAUD yaitu bermain dapat menghidupkan setiap kegiatan belajar. Menurut Rina Roudhotul Jannah (2018:61) Bermain adalah dunia anak-anak usia dini. Dengan bermain mereka belajar banyak hal. Hakikat bermain adalah kebahagiaan, demokrasi, prakarsa, tanpa paksaan, dan kemandirian, yang merupakan jiwa dari setiap aktivitas. Inti dari belajar sambil bermain adalah belajar harus menarik, dan anak harus tertarik untuk berpartisipasi bukan karena terpaksa. Guru menambahkan unsur pendidikan ke dalam kegiatan permainan, sehingga anak-anak belajar berbagai hal secara tidak sadar. Menurut

Fadlillah, M (2022) bermain juga menjadi puncak kegiatan belajar anak usia dini.

Menurut Zaini, A. (2015) bermain merupakan kegiatan yang dipilih anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, banyak aspek perkembangan anak yang dapat ditingkatkan. Melalui permainan bebas, anak-anak memperkuat apa yang mereka ketahui dan jelajahi untuk menemukan hal-hal baru. Menurut Zaidah, Z. (2019) bermain dipilih sebagai metode yang tepat karena memiliki beberapa keunggulan dalam mengatasi masalah yang dihadapi anak, antara lain memotivasi anak, mengembangkan kemampuan bahasa anak, membantu individu untuk berpartisipasi dalam proses sosial, mengeksplorasi situasi dan emosi, mengajak anak berpikir kritis dan berperan aktif dalam situasi kehidupan nyata. Usia 3-6 tahun merupakan tahap bermain ketika anak mulai belajar berfantasi, berpikir lebih kreatif, dan mulai menjalin pertemanan yang memberikan dukungan dan berbagi. Belajar dari kegiatan-kegiatan tersebut yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembangnya. Banyak hal yang penting. Beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bermain merupakan sesuatu metode yang tepat bagi anak. Kegiatan bermain mempelajari banyak hal penting yang mengarah pada pertumbuhan optimal dan meningkatkan semua aspek perkembangan anak. Melalui permainan bebas, anak bereksplorasi untuk memperkuat apa yang diketahui dan menemukan hal-hal baru.

Salah satu cara untuk membangun rasa percaya diri anak adalah melalui kegiatan bermain peran. Menurut Supriyanti, R. (2017) metode bermain peran anak dapat memainkan peran yang akan mengembangkan rasa percaya diri anak, mengenali bentuk emosi, membiarkan anak menjalani perasaannya sendiri dan orang lain, serta memahami perasaannya sendiri. kelebihan dan kekurangannya sendiri. Sari, NSA (2018) juga menyatakan bahwa pendekatan bermain peran memiliki banyak manfaat. Salah satunya adalah belajar mengatasi rasa takut. Bermain peran berperan penting dalam meningkatkan rasa percaya diri anak. Amelia, L., & Ramadhani, L. (2016) juga berpendapat bahwa bermain peran sangat cocok dengan karakteristik anak usia dini, karena anak pada masa ini berpikir simbolik, sehingga menggunakan metode bermain peran sangat cocok dan optimal untuk perkembangan anak usia dini efektif dalam konteks potensi anak untuk mengembangkan kemampuan dasar (fisik, bahasa, kognitif, seni) dan perilaku (moral-religius dan sosio-emosional). Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran berperan penting dalam meningkatkan rasa percaya diri anak. Bermain peran sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini, karena anak pada masa ini berpikir secara simbolik, sehingga bermain peran merupakan salah satu cara perkembangan anak usia dini.

Menurut Jamilah, S. (2019) bermain peran sebuah permainan dimana pemain memainkan tokoh sesuai dengan karakter yang merajut suatu cerita. Bermain peran juga bisa dikatakan sebagai hal yang menyenangkan untuk

dilakukan, dengan nilai kreatifitas yang positif. Bermain peran dapat diatur dengan skrip atau aturan sistem, tetapi juga dapat dikombinasikan dengan improvisasi untuk setiap karakter yang dimainkan. Melalui bermain peran, anak-anak belajar untuk fokus, melatih imajinasi mereka, membaca ide-ide baru, mempraktikkan perilaku orang dewasa, dan meningkatkan rasa kendali atas dunia mereka. Anak-anak mengembangkan kesadaran yang tinggi akan keindahan, ritme, dan struktur lingkungan mereka, sementara tubuh mereka semakin belajar bagaimana berkomunikasi dengan pikiran, perasaan, dan emosi mereka. Bermain peran hampir selalu melibatkan anak-anak lain dan dengan demikian memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan sosial anak. Bermain peran terkadang melibatkan kerja sama dan perencanaan dengan teman. Sejalan dengan hal tersebut, maka kegiatan bermain peran memiliki peranan yang cukup besar dalam meningkatkan rasa percaya diri anak.

Kepercayaan diri merupakan salah satu prasyarat penting bagi individu untuk melatih semangat dan kreativitasnya untuk mencapai tujuan. Kepercayaan diri tidak tumbuh dengan sendirinya. Menurut Syam dan Amri (2017) “Kepercayaan diri tumbuh dari proses interaksi yang sehat di lingkungan sosial individu dan berlangsung secara kontinu dan berkesinambungan. Rasa percaya diri tidak muncul begitu saja pada diri seseorang, ada proses tertentu didalam pribadinya sehingga terjadilah pembentukan rasa percaya diri”. Percaya diri adalah kemampuan untuk mengatasi lingkungan dan percaya pada kemampuan sendiri.

Menurut Ahmad, A., & Fauzia, S. N. (2020) “Percaya diri adalah sifat yang bisa dan mau belajar, dapat mengendalikan perilaku diri sendiri, dan berhubungan dengan orang lain secara efektif”. Menurut Ahmad, A., & Fauzia, S. N. (2020) “Rasa percaya diri memiliki ciri-ciri sebagai berikut : Aktif tetapi tidak over, tidak terpengaruh oleh orang lain, mudah bergaul, berpikir positif dan bertanggung jawab, asa, mudah bekerja sama, mempunyai jiwa pemimpin”. Rasa percaya diri dapat membuat orang memahami dirinya sendiri. Orang baik harus belajar memecahkan masalah sederhana, berani tampil di depan umum, berani bertanya dan menjawab pertanyaan sederhana, berani mengungkapkan pikirannya, dan selalu berusaha menyelesaikan pekerjaan dan tidak mudah menyerah. Tanpa rasa percaya diri, anak menghadapi hambatan dan masalah dalam hidup, terutama saat berinteraksi dengan teman bermain atau memulai proses sosial dengan lingkungan

Anak perlu percaya diri saat melakukan aktivitas di depan umum. Orang tua dan pendidik harus bekerjasama untuk meningkatkan rasa percaya diri anak, karena pendidik memiliki ilmu yang cukup untuk mendidik anak. Yuliani, S., dkk (2022) berpendapat bahwa tujuan penanaman percaya diri adalah untuk memberikan rasa percaya diri pada anak terhadap kemampuannya sendiri sehingga anak dapat mengendalikan kehidupannya di masa depan. Salah satu kegiatan yang dipilih guru untuk membangun rasa percaya diri anak adalah mengajak anak bernyanyi, bercerita, bertanya dan menjawab pertanyaan, memberikan pendapat dan mencoba hal baru di

depan kelas. Sejalan dengan hal tersebut, maka kegiatan bermain peran untuk meningkatkan rasa percaya diri anak yaitu dengan bermain peran menggunakan boneka jari dianggap efektif menumbuhkan rasa percaya diri anak usia dini.

Menurut Amelia, L., & Marsella, A. (2018) boneka jari adalah boneka jari yang berbentuk seperti jari-jari orang dewasa. Boneka jari media yang dapat digunakan oleh guru berupa boneka yang terbuat dari kain flanel yang dapat dimasukkan ke jari tangan dan memiliki karakter dan bentuk tertentu. Boneka jari sebagai alat permainan edukatif memiliki berbagai manfaat yang berguna untuk peserta didik khususnya pada usia TK atau usia dini. Menurut Anindita, R. (2018) manfaat boneka jari adalah mengasah keterampilan motorik halus peserta didik. Boneka jari dimainkan dengan cara bercakap-cakap sambil menggerak-gerakkan jari supaya boneka tersebut nampak hidup, pergerakan pada jari-jari tersebutlah yang dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik, kemudian meningkatkan keterampilan berbahasa. Ketika bercakap-cakap ataupun bercerita menggunakan boneka jari, peserta didik akan berlatih untuk berinteraksi dengan boneka-boneka tersebut sehingga peserta didik akan berlatih menyusun kata ataupun kalimat dan berlatih bercakap-cakap dengan lawan bicaranya, sehingga kemampuan berbahasa atau bicara peserta didik dapat terasah dan terlatih dengan cara yang menyenangkan, manfaat berikutnya yaitu meningkatkan keterampilan sosial.

Menurut Anindita, R. (2018) melalui boneka jari juga, anak-anak dilatih untuk percaya diri dan secara bertahap kemampuan berbicara anak akan terus berkembang karena semakin banyak menemukan kosakata baru. Dari sisi guru juga akan lebih mudah mengembangkan kemampuan berbicara anak karena pada dasarnya anak usia dini senang mendengarkan cerita, apalagi saat ada alat peraga yang menarik di depannya. Boneka jari dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga peserta didik akan bersama-sama menyusun skenario untuk bermain. Dengan bermain bersama, maka peserta didik akan terbiasa bersosialisasi dengan teman lain dan akan membiasakan anak untuk memiliki jiwa sosial, dan yang terakhir adalah melatih kemandirian. Anak usia 3-6 tahun senang mendengar dan menceritakan kisah-kisah sederhana yang teratur dan mudah dipahami. Oleh karena itu, selama pembelajaran, anak-anak diminta untuk bermain boneka jari dengan cerita sederhana

Sesuai dengan tema yang dipilih, guru menggunakan seluruh kreativitasnya untuk membuat boneka jari. Misalnya, jika materi pelajaran adalah pilihan keluarga, maka karakter pada boneka jari setidaknya memiliki anggota keluarga, yaitu ayah, ibu, saudara. Cara penggunaan boneka jari yaitu guru menggunakan boneka jari sebagai media bercerita sesuai tema yang dipilih. Setelah itu, biarkan anak menceritakan kembali isinya sesuai dengan contoh guru. Selain meningkatkan rasa percaya diri, bermain peran dengan boneka jari juga mengembangkan keterampilan berbahasa pada anak usia dini.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Aryenis, A (2018) berjudul “Peningkatan Rasa Percaya Diri Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Restu Ibu”. Penyebab rendahnya percaya diri anak kelompok B TK Restu Ibu kecamatan Tilatang Kamang, diantaranya; anak tidak memiliki keberanian untuk tampil di depan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainnya, anak tidak memiliki keberanian mengemukakan keinginan dan pendapatnya, karena anak merasa ragu dan takut kalau salah. Selain itu anak-anak juga kurang memiliki keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, anak takut jawabannya salah atau pertanyaannya tidak direspon, dan hal ini menyebabkan anak memiliki sifat pesimis dan mudah menyerah, dan ditertawakan teman, tidak mau berusaha untuk mendapatkan dan menyelesaikan suatu pekerjaan. Hasil penelitian Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus 1 terdiri dari 3 kali pertemuan dan siklus II, 3 kali pertemuan. Data diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi. Hasil observasi dianalisis dengan teknik persentase. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri anak dalam pembelajaran. Pada kondisi awal, nilai berkembang sangat baik (BSB) 7%, pada siklus 1 nilai berkembang sangat baik (BSB) meningkat menjadi 33%. Pada siklus 2 meningkat menjadi 80% dan setiap aspeknya telah mencapai KKM. Jadi dapat disimpulkan bahwa rasa percaya diri anak dapat meningkat melalui kegiatan bermain peran.

Berdasarkan pengamatan observasi yang dilakukan peneliti selama 2 Minggu di TK Al-Choiriyah Seblak Diwek Jombang Kelompok B1 yang Terdiri 15 anak terdapat 8 anak yang masih kurang dalam hal percaya diri dan kelompok B2 terdiri 15 anak terdapat 6 anak yang masih kurang dalam percaya diri, hal tersebut dapat dilihat ketika guru meminta anak-anak untuk melanjutkan kegiatan, tetapi tidak semuanya mau maju dan melakukannya. Hal ini menunjukkan anak belum mempunyai rasa percaya diri yang tinggi sehingga tidak berani untuk maju dan tampil di depan kelas. Peneliti juga menemukan anak yang masih kurang rasa percaya dirinya, dalam hal peneliti mengajak anak itu berbicara, menanyakan siapa namanya, atau memperkenalkan dirinya masih malu-malu dan diam, kemudian pada saat bernyanyi di depan kelas mereka masih tidak mau melakukannya, berdoa masih menggunakan suara yang pelan, dan bermain dengan teman lainnya masih timbul rasa malu di dalam diri anak bahkan mereka lebih senang menjadi penonton ketika teman-temannya sedang bermain serta peneliti menemukan kurangnya komunikasi anak satu dengan lainnya anak takut untuk melakukan interaksi sosial dengan orang lain.

Dari permasalahan tersebut dapat dilihat kurangnya metode yang diberikan guru dalam membangun rasa percaya diri anak. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan suatu kegiatan bermain yaitu bermain peran dengan menggunakan media boneka jari untuk menimbulkan rasa percaya diri anak. Melalui kegiatan bermain peran dengan boneka jari diharapkan anak bisa menunjukkan sikap rasa percaya diri mereka pada saat memainkan

sebuah peran yang dimainkan, berani bermain peran, berani melakukan dialog/percakapan dengan teman sebayanya, merasakan sensasi karakter yang anak mainkan, dan berani tampil di depan umum, dan mengekspresikan diri atau gaya mereka pada saat anak memainkannya. Bermain peran dengan boneka jari memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain peran bersama temannya dalam ruangan belajar sehingga dengan bermain anak tidak hanya dapat meningkatkan rasa percaya diri tetapi sikap sosialnya kepada teman. Hal inilah yang mau dikembangkan kepada anak melalui kegiatan bermain peran dengan boneka jari.

Maka dari itu, peneliti menanggapi hal tersebut perlu diadakan kegiatan yang mampu meningkatkan rasa percaya diri anak. Oleh karena itu, peneliti akan mencoba meningkatkan rasa percaya diri pada anak-anak dengan cara metode bermain peran dengan boneka jari. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Metode Bermain Peran Dengan Media Boneka Jari Terhadap Rasa Percaya Diri Anak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh metode bermain peran dengan media boneka jari terhadap rasa percaya diri anak ?

C. Tujuan Penelitian

Dari penjelasan rumusan masalah diatas dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran dengan media boneka jari terhadap rasa percaya diri anak.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Secara akademis penelitian ini diharapkan akan memperkaya khasanah penelitian khususnya program pendidikan guru anak usia dini menambah pemahaman dan wawasan khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini.
- b. Sebagai tambahan khasanah ilmu bagi guru dan peneliti mengenai penggunaan metode bermain peran terhadap rasa percaya diri anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik anak usia dini sebagai alat dan bahan refleksi dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini agar lebih sesuai dengan perkembangan dan kemampuan anak sesuai dengan latar belakang individu masing-masing anak.
- b. Bagi guru dan orang tua dapat memberikan pengetahuan mengenai metode mengasuh dan mendidik anak sebagai upaya diharapkan dapat mengembangkan rasa percaya diri anak

- c. Bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai bahan acuan atau referensi dan perbandingan yang berkaitan dengan masalah penelitian yang diteliti.

E. Batasan Penelitian

Peneliti merasa perlu membatasi penelitian untuk menghindari kekeliruan terhadap kajian dalam skripsi ini, yaitu pada kajian tentang :

1. Bermain peran dengan media boneka jari.
2. Rasa percaya diri anak..
3. Kelompok B
4. Tempat di TK Al-Choiriyah Seblak Diwek Jombang.

F. Definisi Istilah

- a. Metode Bermain peran merupakan permainan tindakan meniru karakter dan perilaku dari seseorang yang berbeda dari diri anak sendiri. Pada permainan ini, anak bisa bertindak dan berbicara seolah-olah ia adalah karakter yang ia perankan dalam skenario yang ia buat sendiri.
- b. Media boneka jari boneka yang dapat dimasukkan ke jari tangan, bentuknya kecil seukuran jari tangan orang. Jenis boneka yang digunakan adalah boneka jari yang terbuat dari potongan kain flanel. Boneka jari adalah media yang dapat digunakan oleh guru berupa boneka yang terbuat dari kain flanel yang dapat dimasukkan ke jari tangan yang memiliki karakter dan bentuk yang tertentu.
- c. Rasa percaya diri anak suatu keyakinan terhadap segala aspek yang dimiliki dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya.

- d. Anak usia dini merupakan periode keemasan dalam rentang kehidupan seorang individu. Pada masa ini anak sangat peka/sensitif dalam menerima berbagai rangsangan. Pada masa ini juga merupakan peletak dasar pertama untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak pada tahap berikutnya.