

**UPAYA MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI  
ANAK KELOMPOK B MELALUI KEGIATAN BERMAIN AKTIF  
DI TK PEMBINA KECAMATAN BANTUL**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Adhita Restu Hanun Prawistri  
NIM 11111247025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
NOVEMBER 2013**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI ANAK KELOMPOK B MELALUI KEGIATAN BERMAIN AKTIF DI TK PEMBINA KECAMATAN BANTUL ” yang disusun oleh Adhita Restu Hanun Prawistri, NIM 11111247025 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I,



Amir Syamsudin, M. Ag.  
NIP 197000101 199903 1 001

Yogyakarta, 25 September 2013  
Pembimbing II,



Nur Hayati, M. Pd.  
NIP 19811211 200604 2 001



## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 25 September 2013  
Yang menyatakan,



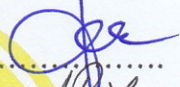

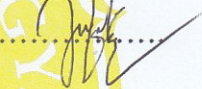
Adhita Restu Hanun Prawistri  
NIM 11111247025



## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI ANAK KELOMPOK B MELALUI KEGIATAN BERMAIN AKTIF DI TK PEMBINA KECAMATAN BANTUL” yang disusun oleh Adhita Restu Hanun Prawistri, NIM 11111247025 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 Oktober 2013 dan dinyatakan lulus.

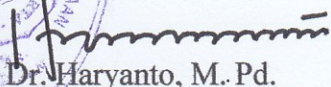
### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amir Syamsudin, M. Ag.	Ketua Penguji		11 - 11 - 2013
Nelva Rolina, M. Si.	Sekretaris Penguji		8 - 11 - 2013
Yulia Ayriza, M. Si., Ph. D.	Penguji Utama		12 - 11 - 2013

06 DEC 2013

Yogyakarta, .....  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 001



## **MOTTO**

Keyakinan menciptakan kenyataan.

(William James)

Tenang, percaya diri dan jauh dari kesombongan adalah keinginan untuk  
memperoleh kehidupan yang layak dan jauh dari keserakahan.

(Channing Pollock)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini ku persembahkan kepada :

- ✚ Ibuku tercinta Purwanti dan ayahku Is.Aman almarhum yang selalu memberikan doa, motivasi, bantuan, serta kasih sayang yang tulus.
- ✚ Suamiku tercinta Aldela yang selalu sabar membantu dan mendoakan di setiap langkahku.
- ✚ Kakakku tersayang Agung yang selalu mendoakan dan memberi dorongan.
- ✚ Almamaterku yang telah banyak memberiku ilmu, pengalaman dan kesempatan dalam belajar.



**MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI ANAK KELOMPOK B  
MELALUI KEGIATAN BERMAIN AKTIF  
DI TK PEMBINA KECAMATAN BANTUL**

Oleh  
Adhita Restu Hanun Prawistri  
NIM 11111247025

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak kelompok B TK Pembina Kecamatan Bantul.

Model penelitian ini menggunakan pendekatan PTK dengan mengambil model Kemmis dan Mc. Taggart. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B TK Pembina Kecamatan Bantul yang berjumlah 24 anak, yaitu 14 anak perempuan, 10 anak laki-laki, dengan rentan usia 5-6 tahun. Obyek penelitian adalah rasa percaya diri. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi dan dokumentasi dalam pengumpulan data. Teknik analisa data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain aktif yang dilakukan dalam 2 siklus dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Peningkatan rasa percaya diri tersebut dapat dilihat dari hasil data observasi yang diperoleh setiap siklus mengalami peningkatan. Sebelum tindakan ketuntasan rasa percaya diri anak pada kriteria belum berkembang 2 anak (8,33%), mulai berkembang 14 anak (58,3%), berkembang sesuai harapan 7 anak (29,17%), dan kriteria berkembang sangat baik hanya terdapat 1 anak (4,17%). Pada siklus I ketuntasan rasa percaya diri anak meningkat untuk kriteria belum berkembang sejumlah 0 anak(0%). Mulai berkembang 6 anak (25%) pada kriteria berkembang sesuai harapan 12 anak ( 50%) dan berkembang sangat baik ada 6 anak (25%). Pada siklus II mengalami peningkatan kriteria belum berkembang 0 anak (0%), mulai berkembang 1 anak (4,17%), pada kriteria berkembang sesuai harapan ada 10 anak (41,67%) dan berkembang sangat baik ada 13 anak (54,17%) sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena terdapat 23 anak (95,84%) dari 24 jumlah anak kelompok B di TK Pembina Kecamatan Bantul telah mencapai indikator keberhasilan. Penelitian ini dihentikan sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan.

Kata kunci : *Rasa Percaya Diri, Kegiatan Bermain Aktif*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan hanya pada Allah, Tuhan semesta alam. Semoga keselamatan senantiasa Allah berikan pada Nabi Muhammad SAW dan orang yang senantiasa mengikuti ajaran yang dibawanya. Atas segala yang Allah berikan akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok B di TK Pembina Kecamatan Bantul” dengan baik. Tanpa bantuan dari berbagai pihak maka skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga pada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas kebijaksanaan kepada penulis dalam melakukan penelitian.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam kelulusan studi.
3. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Koordinator program studi PG PAUD yang telah memberikan saran, motivasi dan nasehat pada penulis untuk menyelesaikan studi tepat waktu.
5. Bapak Amir Syamsudin, M. Ag, dan Ibu Nur Hayati, M. Pd, dosen pembimbing skripsi yang telah berkenan meluangkan waktu, selalu memberikan saran, arahan, dan motivasi pada penulis untuk tetap semangat menyelesaikan skripsi.



6. Kepala sekolah TK Pembina Kecamatan Bantul, guru, karyawan, dan siswa Kelompok B yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan dalam kegiatan penelitian.
7. Ibuku tercinta (Purwanti) dan ayahku (Is.aman) almarhum yang selalu memberikan doa dan motivasi.
8. Suamiku tercinta (Aldela) yang selalu sabar membantu dan mendoakan.
9. Kakakku tersayang (Agung) yang selalu mendoakan dan memberi dorongan.
10. Sahabat terbaikku (Bella) yang selalu memberiku bantuan, motivasi dan doa.
11. Ibu Indarti yang selalu setia mendampingi selama penelitian.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sangat menyadari betapa banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini dan penulis mengharapkan masukan dari semua pihak untuk dapat meningkatkan ketrampilan dalam menulis. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 25 September 2013  
Penulis

## DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

### BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8

### BAB II. KAJIAN TEORI

A. Aspek Perkembangan Sosial-Emosional.....	9
B. Percaya Diri .....	10
1. Pengertian Percaya Diri.....	10
2. Aspek-aspek Kepercayaan Diri .....	11
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri Individu .....	13
4. Unsur Percaya Diri Pada Anak.....	13
5. Aspek-aspek untuk Mengukur Kepercayaan Diri .....	15



C. Karakteristik Anak Usia Dini Umur 5-6 Tahun .....	17
1. Karakteristik Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun.....	18
2. Rasa Percaya Diri Pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	18
D. Bermain .....	19
1. Hakikat Bermain bagi Anak Usia Dini.....	19
2. Manfaat Bermain.....	19
3. Kategori Bermain .....	21
E. Kerangka Pikir. ....	27
F. Hipotesis Tindakan .....	28

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	30
C. Subyek Penelitian .....	30
D. Tahap-tahap Penelitian .....	30
1. Perencanaan .....	31
2. Tindakan ( <i>Act</i> ) dan Observasi ( <i>Observe</i> ).....	32
3. Refleksi ( <i>Reflect</i> ).....	32
E. Metode Pengumpulan Data .....	32
Observasi.....	32
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
Lembar Observasi .....	35
G. Validasi Instrumen Penelitian .....	35
H. Analisis Data .....	35
I. Indikator Keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas .....	38

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

A. Hasil Penelitian .....	39
1. Deskripsi Data Penelitian.....	39
2. Deskripsi Pembelajaran Sebelum Pelaksanaan Tindakan.....	40
3. Deskripsi Hasil Penelitian.....	41

B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	74
C. Keterbatasan Penelitian .....	78

## **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	79
B. Saran.....	81

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>84</b>
----------------------	-----------



## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Observasi Bermain Aktif.....	33
Tabel 2. Kisi-kisi Observasi Percaya Diri.....	34
Tabel 3. Hasil Observasi Percaya Diri Anak Pra Tindakan .....	42
Tabel 4. Hasil Observasi Percaya Diri Anak Siklus I.....	55
Tabel 5. Hasil Observasi Percaya Diri Anak Siklus II.....	69
Tabel 6. Hasil Observasi Percaya Diri Anak Pra Tindakan, Siklus I , dan Siklus II .....	72

## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Kerangka Pikir.....	28
Gambar 2. Rancangan Penelitian Perencanaan Kemmis dan Taggart .....	31
Gambar 3. Grafik Persentase Percaya Diri Pra Tindakan .....	41
Gambar 4. Grafik Persentase Percaya Diri Siklus I .....	54
Gambar 5. Grafik Persentase Percaya Diri Siklus II.....	68
Gambar 6. Grafik Persentase Percaya Diri Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II .....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Lembar Observasi Bermain Aktif.....	85
Lampiran 2. Lembar Observasi Percaya Diri.....	86
Lampiran 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas .....	87
Lampiran 4. Rencana Kegiatan Harian .....	88
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian.....	100
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan .....	102



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Usia awal anak yang sering disebut *golden age* merupakan masa dimana otak anak berkembang sangat pesat. Anak akan menyerap berbagai informasi yang diterima selama bersosialisasi dengan lingkungan. Pengalaman yang didapat oleh anak ternyata akan berpengaruh dan menentukan kemampuan anak dalam menghadapi tantangan kehidupan yang akan datang, oleh karena itu dibangunlah kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini mulai usia 0 sampai 6 tahun untuk mempersiapkan mereka menerima pendidikan yang lebih tinggi. Freud mengungkapkan dalam [www.bimbingan.org/goldenage](http://www.bimbingan.org/goldenage) bahwa *golden age* di bawah usia lima tahun. Pada masa-masa terpenting adalah masa pertama kehidupan anak, oleh karena itu orangtua memerankan peranan yang sangat penting dalam mengoptimalkan kecerdasan anak dengan memberikan rangsangan dan pembiasaan yang baik serta nutrisi untuk kesehatannya. Hurlock juga mengungkapkan bahwa usia 0-5 tahun adalah saat perkembangan terbaik dalam kehidupan manusia, atau biasa disebut *golden age*. Masa ini hanya terjadi sekali dan tidak akan terulang lagi, jadi bagi kita orang tua dan pendidik kita harus menyikapi masa emas ini sebaik-baiknya, agar kemampuan anak dapat berkembang dengan baik, anak harus mendapatkan stimulasi dari luar.

Orang tua merupakan pendidik pertama untuk anak. Anak akan memperoleh pendidikan dari orang tua, tetapi alangkah lebih baiknya ketika anak sudah memasuki usia pra sekolah, sebaiknya anak masuk ke PAUD, agar anak-

anak mendapatkan stimulasi yang tepat dari para pendidik yang sudah berkompeten. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan, dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan. Anak-anak bisa mengeksplorasi pengalaman mereka melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Nurani, 2011).

Dalam proses pembelajaran seluruh kecerdasan yang ada pada anak akan terstimulus, baik yang bersifat akademik ataupun bukan. Anak-anak tidak hanya selalu dipembelajarkan dalam hal membaca atau menulis, tetapi kecerdasan intrapersonal juga harus dikembangkan. Percuma saja ketika anak pandai berhitung, membaca, menulis tetapi mereka tidak mempunyai rasa percaya diri dan malu untuk tampil. Sebagai contoh, anak disuruh untuk maju ke depan bernyanyi, atau bercerita tetapi tidak mau, karena anak-anak merasa tidak berani, anak-anak merasa tidak percaya diri. Menurut Budiono, dalam Hartuti (200:21),

orang yang memiliki rasa percaya diri memiliki keyakinan bahwa dirinya mampu melakukan tugas-tugas yang harus dikerjakan dan menyelesaikan dengan cara yang kreatif dan sikap positif terhadap kemampuan yang ada pada dirinya. Apabila kita memberi stimulasi yang baik, secara menyeluruh, kecerdasan anak akan berkembang secara optimal. Anak pandai dalam hal akademik, tetapi dari sisi kecerdasan sosial emosional anak juga berkembang, anak berani untuk melakukan sesuatu, melaksanakan tugas dan merasa percaya diri.

Dalam kenyataannya pendidik selalu memberikan kegiatan yang mampu melatih agar anak berani dan percaya diri. Guru memberikan kegiatan kepada anak sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan yang ada dalam Permendiknas seperti memberikan kesempatan kepada anak untuk bercerita di depan kelas, mengajak anak untuk melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan, kepala dalam menirukan tarian atau senam. Melalui hal tersebut guru melatih anak untuk tampil, agar anak merasa percaya diri, tapi orang tua tidak meneruskan stimulasi yang dilakukan oleh pendidik di sekolah dan hanya putus begitu saja. Anak hanya melakukan di sekolah saja, sehingga rasa percaya diri anak tidak tumbuh.

Pendidik memberikan kegiatan misal bermain di luar, seperti meloncat, memanjat, ke kamar mandi sendiri, melakukan sesuatu sendiri. Tetapi orang tua memperlakukan anak-anak secara berbeda di rumah, kebanyakan mereka terlalu memanjakan anak-anak. Hal ini sama saja, ketika pendidik sudah memberikan stimulasi agar keberanian, percaya diri anak tumbuh, tetapi di rumah tidak diteruskan oleh orang tua. Alangkah baiknya apabila ada komunikasi dan

kerjasama antara pendidik dan orang tua, agar stimulasi, kegiatan yang mereka berikan berkesinambungan dan tidak sia-sia. Dilihat dari sisi anak, mungkin kurangnya motivasi sehingga anak-anak kadang enggan melakukan kegiatan yang diberikan oleh pendidik, anak memilih diam dan tidak mau melakukan, sehingga keberanian dan percaya diri belum dapat berkembang, karena anak-anak merasa takut dan kurang motivasi. Menurut Affiatin dan Mulyani, (1998:66), untuk meningkatkan rasa percaya diri aspek kepribadian sangatlah penting dalam mengaktualisasikan segala potensi yang dimilikinya. Tanpa ada rasa percaya diri maka banyak masalah atau hambatan yang akan timbul pada anak. Rasa percaya diri pada anak sangatlah penting ketika anak tersebut akan mencoba bergaul dengan teman, atau memulai proses sosialisasi dengan lingkungan. Percaya diri juga dibutuhkan oleh anak-anak ketika mereka tampil di depan umum, ketika melakukan suatu kegiatan. Sebaiknya, orang tua dan pendidik saling bekerja sama memberikan suatu kegiatan yang dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, terlebih kepada pendidik. Pendidik harus memberikan kegiatan, latihan-latihan, ataupun motivasi untuk meningkatkan rasa percaya diri anak, karena pendidik mempunyai cukup banyak ilmu tentang mendidik anak.

Pada kelas B2 di TK Pembina Kecamatan Bantul, terdapat 24 anak yang terdiri dari 14 anak perempuan dan 10 laki-laki dengan karakter anak-anak berbeda-beda. Dari 24 anak tersebut masih banyak anak yang belum mempunyai rasa percaya diri tinggi, masih banyak anak yang rasa percaya diri mereka belum tumbuh. Hal tersebut ditunjukkan dengan belum adanya rasa percaya diri anak untuk melakukan kegiatan yang diberikan guru, mereka selalu berkata ”bu, aku



tidak bisa!” ketika akan mengerjakan tugas. Masih ada sebagian anak yang belum bisa bergaul dengan teman-temannya, mereka lebih senang menjadi penonton ketika teman-teman mereka sedang bermain. Selain itu, ketika anak-anak melakukan tugas kelompok, mereka masih sering belum bisa menerima kritik, saran, atau pendapat teman lain, ketika anak diberi masukan dari teman lain, mereka belum bisa menerima dan akhirnya menangis.

Berdasarkan pengamatan anak-anak juga cenderung pasif, bisa dilihat ketika ibu guru meminta anak-anak untuk maju melakukan suatu kegiatan, tidak semuanya mau maju untuk melakukan kegiatan tersebut. Mungkin hanya sebagian kecil anak yang aktif, bahkan mereka selalu mengangkat tangan dan meminta kepada bu guru untuk melakukan terlebih dulu sedangkan anak lainnya memilih untuk diam dan tidak maju, mereka belum mempunyai rasa percaya diri yang tinggi, sehingga tidak berani untuk maju dan tampil di depan. Selama ini guru memberikan kegiatan kepada anak-anak sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan dan Kurikulum saja, seperti menggunakan lembar kerja, selain itu guru selalu memberi motivasi kepada anak-anak semua dan memberikann kegiatan yang bisa menumbuhkan rasa percaya diri pada anak, misal dengan bercerita, bernyanyi di depan. Kegiatan yang diberikan guru sepertinya belum mampu menumbuhkan rasa percaya diri anak, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian tindakan kelas.

Dalam Indah Miyati (2003) dijelaskan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak melalui berkenalan dengan orang lain dan bermain. Melalui kemampuan mengenal orang lain, maka anak akan mencoba

untuk menjalin komunikasi. Bermain dapat melatih keberanian anak untuk melakukan suatu hal yang mereka anggap menyenangkan. Dalam Kumala Dewi (2013) disebutkan bahwa bermain peran juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak. Perkenalkan anak-anak dengan tokoh-tokoh cerita atau film. Sebagai contoh anak-anak diperdengarkan cerita Kancil dan Gajah, biarkan anak-anak mengenal karakter dari tokoh dalam cerita tersebut, lalu minta mereka untuk menceritakan ulang dari apa yang telah ia dengar dan pahami. Berdasarkan cerita tersebut guru dapat melihat tindakan ekspresif dan pendapat anak-anak. Bermain peran merupakan salah satu kegiatan bermain aktif.

Menanggapi hal tersebut maka 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 bermain aktif. Bermain aktif merupakan bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk bermain aktif, tetapi banyaknya waktu yang digunakan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Melalui kegiatan bermain aktif ini, diharapkan rasa percaya diri anak akan berkembang secara optimal, akan tetapi pendidik harus tetap membimbing, memberi motivasi, agar anak mau melakukan kegiatan yang diberikan oleh pendidik, dan orang tua di rumah juga harus meneruskan stimulasi yang sudah diberikan oleh pendidik di sekolah. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menyusun judul "Meningkatkan rasa percaya diri anak kelompok B melalui kegiatan bermain aktif di TK Pembina Kecamatan Bantul".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Anak-anak sering berkata tidak bisa ketika akan melakukan kegiatan.
2. Masih ada anak yang memilih bermain sendiri daripada bermain bersama teman-temannya karena mereka merasa tidak diterima oleh kelompok bermainnya.
3. Kurangnya kegiatan bermain aktif yang diberikan untuk anak yang menurut beberapa ahli mampu meningkatkan rasa percaya diri anak.
4. Masih banyak orang tua yang melarang anak-anak mereka untuk tidak melakukan hal-hal yang bersifat eksplorasi.

## **C. Batasan Masalah**

Dari luasnya permasalahan yang ada maka dalam penelitian tindakan kelas ini hanya dibatasi pada permasalahan kurangnya kegiatan bermain aktif untuk mengembangkan rasa percaya diri pada anak-anak.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

Apakah kegiatan bermain aktif dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak kelompok B TK Pembina Kecamatan Bantul?

## **E. Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan yang akan di capai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan rasa

percaya diri pada anak kelompok B melalui kegiatan bermain aktif di TK Pembina Kecamatan Bantul.

#### **F. Manfaat**

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi anak

Untuk meningkatkan percaya diri anak, sehingga anak berani untuk mengungkapkan ide-ide, mengembangkan kreatifitas dan bakat anak.

2. Bagi pendidik/ calon pendidik

Sebagai pengetahuan dan khususnya bagi pendidik ataupun calon pendidik pendidikan anak usia dini, tentang kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak.

3. Bagi Taman Kanak-kanak

Diharapkan hasil penelitian ini berguna sebagai bahan pertimbangan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan percaya diri anak dengan kegiatan bermain aktif.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Aspek Perkembangan Sosio-Emosional**

Masa Taman Kanak-kanak merupakan masa kanak-kanak awal. Pola perilaku sosial yang terlihat pada masa kanak-kanak awal, seperti yang diungkap oleh Hurlock (1987:252) yaitu: kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, perilaku kelekatan.

Anak memiliki ciri perkembangan sosial yakni kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, perilaku yang melekat dengan orang yang ada di sekitar anak yang sesuai dengan umur mereka masing-masing. Selain ciri-ciri yang sudah disebutkan ada tahapan perkembangan sosial anak yang lain yakni percaya diri. Rasa percaya diri sangat penting dalam diri anak, karena dengan memiliki rasa percaya diri yang tinggi, anak akan percaya diri melakukan segala hal, dia yakin akan kemampuan yang ia miliki. Anak tidak merasa minder, dapat bekerjasama dengan teman lain. Sebaiknya sejak usia dini, anak perlu diberikan stimulasi untuk meningkatkan rasa percaya diri pada diri mereka.



## **B. Percaya Diri**

### **1. Pengertian Percaya Diri**

Kepercayaandiri merupakan sikap diri yang merasa pantas, nyaman dengan dirinya sendiri dari penilaian orang lain, serta memiliki keyakinan yang kuat. (Syaifullah, 2010:11). Sifat percaya diri sulit dikatakan secara nyata, tetapi kemungkinan besar orang yang percaya diri akan bisa menerima dirinya sendiri, siap menerima tantangan dalam arti mau mencoba sesuatu yang baru walaupun ia sadar bahwa kemungkinan salah pasti ada. Orang yang percaya diri tidak takut menyatakan pendapatnya di depan orang banyak. Rasa percaya diri membantu kita untuk menghadapi situasi di dalam pergaulan dan untuk menangani berbagai tugas dengan lebih mudah.

Willis (dalam Ghufon dan Risnawati, 2010: 34) mengemukakan bahwa percaya diri adalah keyakinan bahwa seseorang mampu menanggulangi suatu masalah dengan situasi terbaik dan dapat memberikan sesuatu yang menyenangkan bagi orang lain. Lautser (dalam Ghufon dan Risnawati, 2010: 34) mendefinisikan kepercayaan diri, diperoleh dari pengalaman hidup, merupakan salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan akan kemampuan diri seseorang sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain dan dapat bertindak sesuai kehendak, gembiraan, optimis, cukup toleran dan bertanggung jawab. Kepercayaan diri berhubungan dengan kemampuan melakukan sesuatu yang baik. Bagaimana pun kemampuan manusia terbatas pada jumlah hal yang dapat dilakukan dengan baik dan sejumlah kemampuan yang dikuasai.

Kumara (dalam Ghufon dan Risnawati, 2010: 34) menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan ciri kepribadian yang mengandung arti keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri. Hal ini senada dengan pendapat Afiati dan Andayani (dalam Ghufon dan Risnawati, 2010: 34) yang menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian yang berisi keyakinan tentang kekuatan, kemampuan, dan keterampilan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan untuk melakukan sesuatu pada diri subyek sebagai karakteristik pribadi yang di dalamnya terdapat keyakinan akan kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional, dan realistis.

## **2. Aspek-aspek Kepercayaan Diri**

Lautser (dalam Ghufon dan Risnawati 20120: 35) berpendapat bahwa kepercayaan diri yang sangat berlebihan, bukanlah sifat yang positif. Pada umumnya akan menjadikan orang tersebut kadang kurang berhati-hati dan akan berbuat seenaknya sendiri. Hal ini menjadi sebuah tingkah laku yang menyebabkan konflik dengan orang lain.

Menurut Lautser (dalam Ghufon dan Risnawati 20120: 35) orang yang mempunyai rasa percaya diri yang tinggi pada umumnya mudah bergaul secara fleksibel, mempunyai toleransi yang cukup baik, bersikap positif, dan tidak mudah terpengaruh orang lain dalam bertindak serta mampu menentukan langkah-langkah dalam menyelesaikan suatu masalah. Tipe-tipe orang yang mempunyai rasa percaya diri tinggi akan terlihat lebih tenang, tidak merasa takut, dan mampu memperlihatkan kepercayaan dirinya setiap saat. Selain itu, orang yang

mempunyai rasa percaya diri yang besar, dia yakin dengan kemampuan yang dia miliki, sehingga dia percaya bahwa dia bisa melakukan suatu hal dengan segala kemampuan yang dia miliki. Lautser juga menyebutkan orang yang memiliki kepercayaan diri yang positif adalah:

1. Keyakinan kemampuan diri

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

2. Optimis

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

3. Objektif

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

4. Bertanggung jawab

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

5. Rasional dan realistis

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek-aspek percaya diri adalah sifat yang dimiliki seseorang yang memiliki aspek-aspek keyakinan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional dan realistis.

### **3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri Individu**

Dalam Ghufro dan Risnawita ( 2010: 37) menyebutkan bahwa kepercayaan diri dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni:

#### **a. Pengalaman**

Pengalaman dapat menjadi faktor munculnya rasa percaya diri. Sebaliknya, pengalaman juga dapat menjadi faktor menurunnya rasa percaya diri seseorang. Anthony mengemukakan bahwa pengalaman masa lalu adalah hal terpenting untuk mengembangkan kepribadian sehat.

#### **b. Pendidikan**

Tingkat pendidikan seseorang akan berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan diri seseorang. Tingkat pendidikan yang rendah akan menjadikan orang tersebut tergantung dan berada di bawah kekuasaan orang lain yang lebih pandai darinya. Sebaliknya orang yang mempunyai pendidikan tinggi akan memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih dibandingkan yang berpendidikan rendah. Jadi faktor-faktor percaya diri adalah pengalaman dan pendidikan.

### **4. Unsur Percaya Diri Pada Anak**

Dalam pengembangan percaya diri pada anak, orang tua ataupun pendidik harus memperhatikan beberapa hal yang harus dilakukan untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada anak. Dalam Irawati, 2006 dijelaskan bahwa ada 2 hal yang utama yang bisa diupayakan untuk menumbuhkan percaya diri pada anak, yakni:

#### **a. Hasil Karya**

Anak pasti akan mempunyai kelebihan yang mana kelebihan setiap anak tersebut berbeda-beda. Sebagai orang tua dan pendidik carilah dalam bidang apa

anak memiliki kelebihan, kompetensi dan kembangkanlah, dari situlah percaya diri pada anak akan tumbuh.

b. Pengakuan dari Lingkungan

Setiap anak pastilah mempunyai kelebihan, baik yang berupa akademik ataupun non akademik. Ketika anak sudah terlihat ada kelebihan dalam dirinya, berilah penghargaan, pujian dan terus beri motivasi kepada anak, agar mereka merasa bahwa mereka mempunyai suatu keterampilan, kelebihan yang bisa dibanggakan pada diri mereka.

Tumbuhnya percaya diri, diawali adanya sebuah fase perkembangan pada anak. Misalkan kompetensi sebagai anak yang pintar bermain bola, karena anak memiliki kompetensi ini, anak akan memperoleh pengakuan dari lingkungan. Disinilah proses aktualisasi dirinya tersalurkan. Pengakuan itu juga bisa jadi berupa nilai-nilai bagus untuk pelajaran olahraga. Bisa juga dalam bentuk memperoleh pujian dari guru dan menjadi tempat bertanya bagi teman-teman yang masih kurang kemampuannya dalam hal tersebut. Setelah memperoleh pengakuan inilah, rasa percaya diri anak pun akan tumbuh. Semakin tinggi rasa percaya diri, akan merangsang anak untuk mempertinggi kualitas kompetensinya juga. Jadi sebaiknya setiap anak menghasilkan sesuatu ataupun mempunyai bakat, beri dia pengakuan, pujian serta beri dia kesempatan untuk mengembangkan bakat yang sudah anak miliki, sehingga anak merasa percaya diri dengan apa yang mereka lakukan.



## **5. Aspek-Aspek untuk Mengukur Kepercayaan Diri**

Sutrisna (2009) dalam [www.myshandy.multiply.com](http://www.myshandy.multiply.com) yang diakses tanggal 15 Mei 2013, kriteria orang dikatakan sebagai orang yang percaya diri antara lain: (1) optimis dalam menghadapi permasalahan, (2) tidak merasa lebih rendah atau lebih tinggi dari orang lain, (3) kreatif dan dinamis, (4) bertanggungjawab, (5) berani yang proporsional dalam kebaikan, (6) tidak cepat marah, (7) memberi sambutan yang hangat, (8) berjalan tegap, (9) murah senyum, (10) peramah. Seseorang yang mempunyai rasa percaya diri yang tinggi, setidaknya optimis menghadapi masalah yang ada. Dia tidak canggung dan tidak gegabah dalam menghadapi masalah yang ada. Selain itu juga orang yang mempunyai rasa percaya diri yang tinggi, cenderung ramah dan murah senyum.

Tidak jauh berbeda ciri-ciri orang yang percaya diri yang diungkapkan oleh Sutrisna. Hakim, Thursan (2005:5-6) mengatakan ciri-ciri orang yang memiliki rasa percaya diri diantaranya adalah selalu bersikap tenang, mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai, mampu menetralkan ketegangan yang muncul di dalam berbagai situasi, mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi di berbagai situasi, memiliki mental dan fisik yang menunjang penampilannya, memiliki kecerdasan yang cukup, memiliki tingkat pendidikan formal yang cukup, memiliki keahlian yang menunjang kehidupannya, memiliki kemampuan bersosialisasi, memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik, memiliki pengalaman hidup yang menempa mentalnya menjadi kuat dalam menghadapi cobaan, dan selalu bereaksi positif dalam menghadapi berbagai masalah.

Kumara (Yulianto, 2006) menyatakan bahwa ada empat aspek kepercayaan diri yaitu:

- a. Kemampuan menghadapi masalah
- b. Bertanggung jawab terhadap keputusan dan tindakannya
- c. Kemampuan dalam bergaul
- d. Kemampuan menerima kritik

Guilford (Andayani & Afiatin, 1996) menyebutkan aspek-aspek kepercayaan diri adalah:

- a. Merasa kuat terhadap apa yang ia lakukan
- b. Merasa dapat diterima oleh kelompoknya
- c. Percaya sekali pada dirinya sendiri serta memiliki ketenangan sikap (tidak gugup bila melakukan atau mengatakan sesuatu secara tidak sengaja dan ternyata apa yang dilakukan atau dikatakan itu salah)

Aspek-aspek kepercayaan diri yang diungkapkan oleh Lauster (Andayani & Afiatin, 1996) antara lain:

- a. Tidak mementingkan diri sendiri dan cukup toleran
- b. Cukup berambisi
- c. Tidak memerlukan dukungan orang lain
- d. Optimis, yaitu pandangan dan harapan positif mengenai dirinya dan masa depannya

Lauster (Alsa dalam Nuraeni, 2010) mengemukakan aspek-aspek kepercayaan diri antara lain:

- a. Percaya pada kemampuan sendiri

- b. Bertindak mandiri dalam mengambil keputusan
- c. Memiliki rasa positif terhadap diri sendiri
- d. Berani mengungkapkan pendapat

Dari beberapa pendapat di atas, maka peneliti akan mencoba merangkum dan menjadikan aspek-aspek tersebut untuk kisi-kisi instrumen kepercayaan diri sebagai alat untuk mengukur kepercayaan diri anak. Aspek-aspek kepercayaan diri tersebut antara lain, kemampuan menghadapi masalah, kemampuan dalam bergaul, merasa dapat diterima oleh kelompoknya, percaya pada kemampuan sendiri, kemampuan menerima kritik, memiliki ketenangan sikap. Semakin tinggi skor konsep kepercayaan diri yang diperoleh menunjukkan semakin positif kepercayaan diri pada anak-anak, dan sebaliknya.

### **C. Karakteristik Anak Usia Dini Umur 5-6 Tahun**

#### **1. Karakteristik Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun**

Anak usia dini (0 – 8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itulah maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Dalam (Nurani, 2011) dijelaskan secara lebih rinci akan diuraikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

Karakteristik anak usia 5 – 6 tahun memiliki karakteristik antara lain :

1. Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besar.

2. Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
3. Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
4. Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama.

## **2. Rasa Percaya Diri Pada Anak Usia 5-6 Tahun**

Menurut Gael Lindenfield (1997:9), tahapan percaya diri anak usia 5-6 tahun yakni mencoba menguasai lingkungan dan mempertahankan diri menguji ingatan baru dan keterampilan pemahaman, bereksperimen dengan peran jender, bereksperimen, berlaku aktif dan mulai mencari teman. Rasa percaya diri anak sangat dipengaruhi bagaimana orang tua ataupun pendidik dalam menumbuhkan rasa tersebut. Ketika anak dari kecil sudah dibiasakan untuk tampil, tidak banyak larangan, motivasi, dan banyak kesempatan, maka anak akan tumbuh dengan rasa percaya diri yang tinggi, tetapi sebaliknya ketika anak tidak diberikan kesempatan, selalu banyak larangan, dan kurang motivasi, maka anak akan tumbuh dengan rasa percaya diri yang kurang, sosialisai dengan orang lain pun sedikit sulit.

## **D. Bermain**

### **1. Hakikat Bermain bagi Anak Usia Dini**

Hurlock (1987: 320) Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget (Hurlock:1987) menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional.

### **2. Manfaat Bermain**

Dunia anak adalah dunia bermain. Kebutuhan bermain sudah dimulai sejak bayi bisa mendengar dan melihat dengan jelas. Warna yang mencolok dan bunyi yang berdering akan menjadi pusat perhatian si kecil yang berusia kurang dari satu tahun. Kemudian semakin berkembang dengan keinginan melihat, memegang, dan melempar. Inilah awal bentuk bermain bagi anak, yang selanjutnya kesehariannya tidak akan lepas dari kesenangannya bermain. Dari bermain itulah anak mendapatkan berbagai manfaat dalam proses perkembangan seluruh potensi yang dimilikinya. Dalam ayudewisantoso.blogspot.com (2009) dijelaskan, adapun bermain mempunyai manfaat bagi perkembangan anak, yaitu:

#### **a. Aspek fisik**

Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas fisik terutama motorik kasar, akan membuat tubuh menjadi sehat. Permainan yang melibatkan kemampuan motorik kasar dan motorik halus

akan meningkatkan keterampilan anak. Keterlibatan anak dengan orang lain dapat membantu anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya atau orang lain, anak akan belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh, belajar berbagi dengan orang lain, melakukan pemecahan masalah, meningkatkan perkembangan bahasa baik bahasa ekspresi maupun bahasa reseptif, dan sebagai lahan bermain peran sosial.

b. Aspek perkembangan bahasa

Melalui kegiatan bermain anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani berbicara. Kegiatan ini akan melatih kemampuan mengkoordinasikan antara apa yang terpikir dengan gerakan motorik organ-organ dalam rongga mulut. Hal ini penting untuk kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya di kemudian hari.

c. Aspek emosi dan kepribadian

Melalui bermain seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Kegiatan bermain bersama sekelompok teman sebaya akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menilai diri sendiri tentang kelebihan-kelebihan yang dimilikinya, sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena merasa mempunyai kompetensi tertentu. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak. Melalui bermain seorang anak akan memperoleh berbagai keuntungan sekaligus belajar berbagai hal yang dapat memperluas wawasan, pengetahuan dan keterampilan yang dapat digunakan pada saat dewasa nantinya.



### **3. Kategori Bermain**

Survei tentang berbagai jenis permainan yang dilakukan anak akan menunjukkan betapa besar perbendaharaan permainan anak. Akan tetapi, penting diperhatikan bahwa tidak semua anak melakukan seluruh kegiatan bermain yang dibahas berikut ini, walaupun sebagian besar anak melakukan sejumlah besar permainan itu pada suatu waktu atau waktu-waktu lainnya. Karena banyaknya kegiatan bermain, maka seluruh kegiatan bermain akan dibagi menjadi dua yakni bermain aktif dan bermain pasif atau lebih sering disebut dengan hiburan.

#### **a. Bermain Aktif**

Bermain aktif adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri (Hurlock, 1987). Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk bermain aktif, tetapi banyaknya waktu yang digunakan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Variasi ini disebabkan beberapa faktor, enam diantaranya yang sangat penting, yaitu:

- 1). Kesehatan mempengaruhi bermain aktif anak. Anak yang sehat menghabiskan lebih banyak waktunya untuk bermain.
- 2). Bermain aktif membutuhkan teman bermain, pada saat anak melewati masa bermain sendiri ketika bayi dan beralih bermain sosial di masa kanak-kanak.
- 3). Tingkat intelegensi anak. Umumnya anak yang sangat pandai dan sangat bodoh lebih sedikit menghabiskan waktunya dalam bermain aktif ketimbang mereka yang tingkat intelegensinya rata-rata.
- 4). Anak perempuan sebagai suatu kelompok sering kurang terlihat dalam bermain aktif ketimbang anak laki-laki. Hal ini bukan karena mereka kurang

sehat atau kurang mendapat kegembiraan dari permainan tersebut, melainkan lebih karena mereka merasa tidak berani melakukannya dengan adanya anggapan orang dewasa bahwa bermain aktif tidak sesuai dengan mereka.

- 5). Kebanyakan bermain aktif membutuhkan beberapa peralatan untuk merangsang. Bayi yang mempunyai sedikit mainan atau anak kecil yang mempunyai sedikit peralatan, untuk menyusun konstruksi, untuk bermain pura-pura, atau untuk permainan kemungkinan besar akan beralih menjadi hiburan apabila tersedia peralatan berupa televisi, buku, dan majalah atau radio untuk didengar.
- 6). Lingkungan tempat anak tumbuh mempengaruhi jenis dan jumlah bermain aktif yang dilayakannya. Misal saja pada cuaca dingin, permainan dan olah raga musim dingin lebih populer, tetapi bagi anak yang berada di daerah cuaca panas, hal ini tidak mungkin mereka lakukan.

Ada beberapa macam kegiatan bermain aktif, Hurlock (tahun: 328) yaitu:

- a). Bermain Bebas dan Spontan.
- b). Bermain Konstruktif.
- c). Bermain Drama.
- d). Bermain Mengumpulkan Benda-benda.
- e). Bermain Musik.

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a). Bermain Bebas dan Spontan

Bermain bebas dan spontan merupakan bentuk bermain aktif yang merupakan wadah anak-anak untuk melakukan apa, kapan, dan bagaimana mereka ingin melakukannya.

Pada umumnya dilakukan pada anak usia 3 bulan sampai 2 tahun. Ciri-cirinya:

- (1). Dilakukan dimana saja dengan cara apa saja.
- (2). Berdasar apa yang ingin dilakukan.
- (3). Tidak ada aturan permainan yang harus dipatuhi, selama masih suka, anak dapat melakukannya.

b). Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif adalah bentuk permainan dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Ketika anak-anak berusia 4 atau 5 tahun, anak-anak mengumpulkan benda tanpa rencana atau pola yang dipertimbangkan sebelumnya. Kemudian pada waktu usia 5 sampai 6 tahun anak bisa menggunakan bahan yang dapat dan sesuai untuk membuat sesuatu menurut rencana yang dipertimbangkan sebelumnya.

Ciri-ciri bermain konstruktif:

- (1). Kegiatan membangun, menciptakan sesuatu.
- (2). Kegiatan bermain yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan hasil karya tertentu.

c). Bermain Drama

Permainan drama yang sering kali disebut permainan “pura-pura” adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenar-benarnya. Jenis permainan ini dapat bersifat reproduktif atau produkti.

Ciri-cirinya:

- (1). Pemberian atribut tertentu terhadap benda.
- (2). Anak memerankan tokoh yang ia pilih.
- (3). Apa yang dilakukan anak tampil dalam tingkah laku yang nyata.
- (4). Dapat dinikmati dan melibatkan penggunaan bahasa.
- d). Mengumpulkan benda-benda

Mengumpulkan adalah kegiatan bermain yang umum dilakukan di kalangan anak-anak dari semua latar belakang semua ras, agama , dan sosioekonomis. Biasanya dimulai tahun-tahun prasekolah, yaitu pada waktu anak berusia 3 tahun. Pada awalnya anak mengumpulkan segala sesuatu yang menarik perhatiannya, tanpa mempersoalkan kegunaannya.

Ciri-cirinya:

- (1). Senang mengumpulkan benda-benda yang dijumpai.
- (2). Bila anak mulai berteman, proses tukar menukar benda yang dikumpulkan terjadi.

e). Bermain Musik

Bermain musik merupakan bermain aktif atau pasif, bergantung pada bagaimana penggunaannya. Bila anak menghasilkan musik dengan menyanyi atau

memainkan sebuah instrumen hanya untuk kesenangan, atau mereka menggunakan musik sebagai pendukung beberapa kegiatan, misal saja berjoget.

Ciri-cirinya:

- (1). Bersifat reproduktif dan produktif.
- (2). Menggunakan alat musik.
- (3). Bersifat gembira.

b. Bermain Pasif/ Hiburan

Dalam bermain pasif atau hiburan, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi. Anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.

Menurut Ahmad Nashrulm (2011), bermain aktif adalah permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak. Bentuknya bisa berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan kinestesik dan lebih jauh lagi bisa memotivasi anak untuk belajar meraih keunggulan, serta belajar bertahan dalam persaingan. Bentuk permainan seperti ini secara tidak langsung juga melatih aspek kognitif anak untuk belajar mengatur dan menentukan strategi dalam meraih kemenangan, serta mengasah aspek afektif anak untuk bersikap sportif dan belajar menerima kekalahan ketika ia gagal.

Dalam fourseasonnews blogspot (2012), dijelaskan bahwa pada saat bermain, anak berperan secara aktif, kesenangan diperoleh dari apa yang diperbuat oleh mereka sendiri. Bermain aktif meliputi :

a. Bermain mengamati/menyelidiki (*Exploratory Play*)

Perhatian pertama anak pada alat bermain adalah memeriksa alat permainan tersebut, memperhatikan, mengocok-ocok apakah ada bunyi, mencium, meraba, menekan dan kadang-kadang berusaha membongkar.

b. Bermain konstruksi (*Construction Play*)

Pada anak umur 3 tahun dapat menyusun balok-balok menjadi rumah-rumahan.

c. Bermain drama (*Dramatic Play*)

Misal bermain sandiwara boneka, main rumah-rumahan dengan teman-temannya.

d. Bermain fisik

Misalnya bermain bola, bermain tali dan lain-lain.

Dari beberapa pendapat diatas, peneliti akan menggunakan teori bermain dari Hurlock yakni bermain aktif yang meliputi:

a). Bermain Bebas dan Spontan.

b). Bermain Konstruktif.

c). Bermain Drama.

d). Bermain Mengumpulkan Benda-benda.

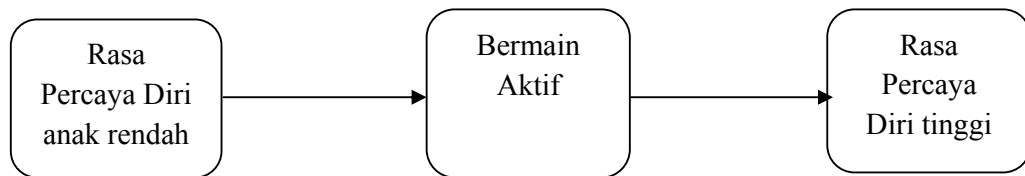
e). Bermain Musik.

## **E. Kerangka Pikir**

Freud mengungkapkan bahwa anak pada usia 5-6 tahun merupakan bagian masa emas, dimana seluruh kecerdasan yang dimiliki oleh anak akan berkembang secara pesat apabila kita memberikan stimulasi yang tepat kepada anak-anak. Menurut Lindenfield (1997:9), tahapan percaya diri anak usia 5-6 tahun yakni mencoba menguasai lingkungan dan mempertahankan diri menguji ingatan baru dan keterampilan pemahaman, bereksperimen dengan peran jender, bereksperimen mencoba hal-hal baru yang belum pernah mereka lakukan, berlaku aktif dan mulai mencari teman, serta yakin akan kemampuan yang dimiliki sehingga dia percaya pada diri mereka sendiri dapat melakukan kegiatan dengan kemampuan yang ia miliki. Sebaiknya dari sejak dini, anak-anak sudah diberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan umur mereka, bisa melalui pembiasaan, latihan. Salah satunya anak-anak dilatih untuk percaya diri dalam melakukan sesuatu ataupun tampil di depan umum.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode bermain aktif untuk meningkatkan rasa percaya diri anak. Dalam bermain aktif anak-anak bebas bermain, mereka dapat melakukannya dimana saja. Anak-anak juga dilatih untuk berani tampil di depan umum, mereka dilatih untuk berani dan percaya diri. Selain itu, dalam kegiatan bermain aktif juga dilatih untuk mencoba memecahkan masalah seperti bermain *puzzle*. Hal-hal tersebut menurut Indah Miyati dapat meningkatkan rasa percaya diri. Banyak sekali manfaat yang diperoleh, tetapi pendidik akan lebih mengutamakan pada meningkatkan rasa percaya diri pada anak. Sehingga dengan bermain aktif, akan meningkatkan rasa percaya diri anak

yang tinggi. Sebelum diberikan tindakan, rasa percaya diri anak masih rendah, anak-anak masih sering berkata tidak bisa, masih ada anak yang sulit bergaul dengan temannya, setelah diberikan kegiatan bermain aktif yakni bermain bebas dan spontan, bermain konstruktif, bermain drama, bermain mengumpulkan benda, dan bermain musik diharapkan anak-anak akan mempunyai rasa percaya diri yang tinggi. Anak-anak yakin akan kemampuan mereka, tidak berkata tidak bisa lagi ketika akan melaksanakan kegiatan, bisa bergaul dengan teman lain dan bekerjasama.



Gambar 1. Kerangka Pikir

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pikir di atas, tindakan yang diambil adalah “Bermain aktif dapat meningkatkan rasa percaya diri anak kelompok B di TK Pembina Kecamatan Bantul”.



### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) secara kolaborasi. Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2007:3) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas ini disusun untuk memecahkan suatu masalah yang terjadi di kelas dengan melihat kekurangan dan kelebihan serta melakukan perubahan-perubahan yang berfungsi sebagai peningkatan.

Penelitian ini pada dasarnya merupakan proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru dalam memfasilitasi anak agar dapat belajar dengan mudah (Sa'adun Akbar, 2010: 28)

Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah pada penelitian tindakan kelas yang meliputi penyusunan rencana, melaksanakan tindakan, mengobservasi, melakukan analisis dan refleksi terhadap hasil observasi. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi yang telah dibuat sebelumnya maka pada setiap akhir kegiatan akan dilakukan tindakan perbaikan pada siklus yang berikutnya. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran untuk

meningkatkan rasa percaya diri melalui kegiatan bermain aktif. Dengan penelitian tindakan kelas ini akan diperoleh informasi tentang rasa percaya diri dan bermain aktif. Dengan kegiatan bermain aktif, diharapkan akan meningkatkan rasa percaya diri pada anak kelompok B di TK Pembina Kecamatan Bantul.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

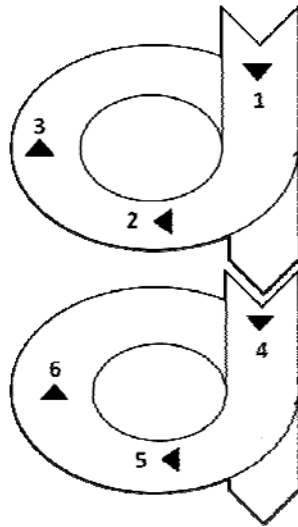
Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Pembina Kecamatan Bantul, yang beralamat di Manding Sabdodadi Bantul Kecamatan Bantul, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2012/2013 tepatnya bulan Mei-Juni 2013.

#### **C. Subjek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B di TK Pembina Kecamatan Bantul yang berjumlah 24 anak, yaitu 14 anak perempuan, 10 anak laki-laki, dengan rentang usia 5-6 tahun. Di kelas B ini diampu oleh 2 guru.

#### **D. Tahap-tahap Penelitian**

Terdapat beberapa model penelitian, salah satunya adalah model penelitian Kemmis dan Mc Taggart. Model penelitian Kemmis dan Mc Taggart merupakan pengembangan model Kurt Lewin. Dalam perencanaan Kemmis dan Mc Taggart menggunakan siklus system spiral, yang masing-masing siklus terdiri dari empat komponen, yaitu meliputi kegiatan menyusun rancangan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Adapun alur pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas dapat dijelaskan pada gambar 2.



Keterangan:

1. Perencanaan I
2. Tindakan dan Observasi I
3. Refleksi I
4. Perencanaan II
5. Tindakan dan Observasi II
6. Refleksi II

Gambar 2. Model Penelitian Kemmis dan Mc Taggart

Dari gambar diatas dapat dijelaskan dalam penelitian meningkatkan percaya diri dan setiap siklus terdiri dari empat kegiatan yaitu:

### 1. Perencanaan (*Plan*)

Perencanaa adalah persiapan segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum melakukan penelitian. Untuk penelitian ini maka segala sesuatu yang dibutuhkan selama kegiatan belajar mengajar. Sebagai tahap persiapan awal, peneliti mengadakan observasi tentang keadaan sekolah dan peserta didik sebagai dasar penyusunan perencanaan.

Adapun perencanaan yang diperlukan sebagai berikut:

- a. Menyusun Rencana Kegiatan Harian sebagai acuan dalam kegiatan belajar, dalam penelitian ini serangkaian kegiatan yang menggunakan metode bermain.
- b. Mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran.
- c. Mempersiapkan Instrumen penelitian.

## **2. Tindakan (*Act*) dan Observasi (*Observe*)**

Pelaksanaan dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Sebelum melakukan proses pembelajaran, guru menyiapkan Rencana Kegiatan Harian terlebih dahulu. Tindakan dilakukan bersamaan dengan observasi. Observasi dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi dilaksanakan sebagai upaya untuk mengetahui aktivitas yang dilakukan guru dan anak dalam kegiatan bermain aktif untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak.

## **3. Refleksi (*Reflect*)**

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh selama observasi. Kegiatan refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan ataupun kekurangan yang terjadi selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Yang kemudian dievaluasi. Dari hasil evaluasi tersebut akan dicari solusi untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada siklus I sehingga dapat disusun rencana pada siklus selanjutnya hingga tercapainya kriteria yang menjadi target, atau sudah mencapai indikator keberhasilan.

## **E. Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi dan dokumentasi dalam pengumpulan data.

### **Observasi**

Pardjono, dkk. (2007: 43) mengemukakan bahwa teknik observasi merupakan teknik monitoring dengan melakukan observasi atau pengamatan terhadap sasaran pengukuran, dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah dipersiapkan

dengan membubuhkan tanda check “√” atau kata “ya” jika hal diamati muncul. Penggunaan observasi bertujuan untuk menggambarkan keadaan ruang, para pelaku, dan juga aktivitas sosial yang sedang berlaku.

Data observasi dalam penelitian ini berupa pengamatan tentang kegiatan bermain aktif anak. Selain itu data observasi juga berupa pengamatan terhadap rasa percaya diri pada anak.

Berikut tabel kisi-kisi bermain aktif yang akan digunakan untuk melakukan observasi dalam penelitian.

Tabel 1  
Kisi-kisi Observasi Bermain Aktif

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Indikator</b>
Bermain Aktif	Bermain Bebas dan Spontan	1. Dilakukan dimana saja. 2. Dengan cara apa saja. 3. Berdasar apa yang ingin dilakukan. 4. Tidak ada aturan permainan.
	Bermain Konstruktif	1. Kegiatan membangun, menciptakan sesuatu. 2. Kegiatan bermain yang menggunakan berbagai benda .
	Bermain Drama	1. Pemberian atribut tertentu terhadap benda. 2. Anak memerankan tokoh yang ia pilih. 3. Apa yang dilakukan anak tampil dalam tingkah laku yang nyata. 4. Dapat dinikmati dan melibatkan penggunaan bahasa.
	Mengumpulkan benda-benda	1. Senang mengumpulkan benda-benda yang dijumpai. 2. Bila anak mulai berteman, proses tukar menukar benda yang dikumpulkan.
	Bermain Musik	1. Bersifat reproduktif dan produktif. 2. Menggunakan alat musik. 3. Bersifat gembira.

Dibawah ini merupakan tabel kisi-kisi percaya diri, yang akan digunakan peneliti dalam melakukan observasi dalam penelitian.

Tabel 2  
Kisi-kisi Observasi Percaya Diri

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>
Percaya Diri	1. Kemampuan menerima kritik
	2. Kemampuan menghadapi masalah
	3. Kemampuan dalam bergaul
	4. Memiliki ketenangan sikap (tidak gugup bila melakukan atau mengatakan sesuatu secara tidak sengaja dan ternyata apa yang dilakukan atau dikatakan itu salah)
	5. Yakin pada kemampuan sendiri
	6. Merasa dapat diterima oleh kelompoknya

#### Kriteria Keberhasilan

Kesesuaian kriteria (%)	0-25	Belum Berkembang
Kesesuaian kriteria (%)	26-50	Mulai Berkembang
Kesesuaian kriteria (%)	51-75	Berkembang Sesuai Harapan
Kesesuaian kriteria (%)	76-100	Berkembang Sangat Baik

#### F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian ini pada dasarnya adalah peneliti itu sendiri. Peneliti menjadi instrumen penelitian karena dalam proses pengumpulan data itulah peneliti akan

melakukan adaptasi secara aktif sesuai dengan keadaan yang dihadapi peneliti ketika berhadapan dengan subyek penelitian yaitu anak kelas B di TK Pembina Kecamatan Bantul.

### **Lembar Observasi**

Wina Sanjaya (2011: 93) menyatakan bahwa *check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal member tanda “ada” atau “tidak ada” nya dengan tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi.

### **G. Validasi Instrumen Penelitian**

Instrumen percaya diri dan bermain aktif yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data dalam penelitian skripsi yang berjudul UPAYA MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI ANAK KELOMPOK B2 DI TK PEMBINA KECAMATAN BANTUL sudah divalidasi oleh pembimbing.

### **H. Analisis Data**

Analisis data merupakan cara yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran (Zainal Aqib, 2009: 203). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian kasus di suatu kelas, yang hasilnya tidak untuk digeneralisasikan ke tempat lain, maka analisis data cukup dengan mendeskripsikan data yang terkumpul (Pardjono, 2007: 57). Apabila menggunakan teknik statistik, maka model yang tepat adalah statistik deskriptif. Suwarsih Madya (2007: 75) menyatakan bahwa dalam proses analisa data hendaknya dilakukan dengan mengacu pada pendapat atau persepsi orang lain (usaha triangulasi) serta menggunakan teknik analisis kualitatif, yang salah satu

modelnya adalah teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Milles dan Huberman (Suwarsih Madya, 2007: 76).

Teknik analisis tersebut terdiri dari tiga komponen kegiatan yang saling terkait satu sama lain : reduksi data, bebaran (display) data, dan penarikan kesimpulan. Bertumpu pada beberapa pandangan tersebut di atas, analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisa deskriptif kualitatif, yaitu untuk menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan rasa percaya diri. Analisa deskriptif kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui persentase rasa percaya diri anak. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis interaktif. Teknik analisis interaktif terdiri dari tiga komponen kegiatan yaitu:

#### 1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses penyederhanaan data yang diperoleh melalui pengamatan/observasi dengan cara memilih data sesuai dengan kebutuhan peneliti. Milles dan Huberman (Suwarsih Madya, 2007: 76), langkah-langkah dalam tahap reduksi, yaitu :

1. Meringkaskan data kontak langsung dengan orang, kejadian dan situasi di lokasi penelitian.
2. Pengkodean.
3. Pembuatan catatan obyektif.
4. Membuat catatan reflektif.
5. Membuat catatan marginal.



6. Penyimpanan data.
7. Pembuatan memo.
8. Analisis antarlokasi.
9. Pembuatan ringkasan sementara antar lokasi.

## 2. Pembeberan Data

Dalam tahap ini berbagai macam data penelitian tindakan yang telah direduksi perlu dibebarkan dengan rapi dalam bentuk narasi diikuti matrik, grafik, dan atau diagram (Suwarsih Madya, 2007:78). Untuk mengetahui persentase percaya diri anak, maka data yang berhasil dikumpulkan dianalisa dengan menggunakan statistik deskriptif dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

P= merupakan angka persentase.

f= merupakan frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N= Jumlah frekuensi.

Dan hasil yang diperoleh kemudian diinterpretasikan dalam 4 penilaian, yakni:

1. Kesesuaian kriteria (%) 0-25 diberikan Bintang 1 (\*) artinya Belum Berkembang
2. Kesesuaian kriteria (%) 26-50 diberikan Bintang 2 (\*\*) artinya Mulai Berkembang
3. Kesesuaian kriteria (%) 51-75 diberikan Bintang 3 (\*\*\*) artinya Berkembang Sesuai Harapan.
4. Kesesuaian kriteria (%) 76-100 diberikan Bintang 4 (\*\*\*\*) artinya Sangat Baik.

### 3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada akhir siklus 1 sampai siklus terakhir, kemudian diverifikasi untuk memperoleh kesimpulan yang kokoh dengan cara diskusi bersama guru (*observer*).

#### **I. Indikator Keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas**

Indikator merupakan suatu patokan atau acuan yang dijadikan untuk menentukan keberhasilan suatu kegiatan atau program sesuai dengan pengertian penelitian tindakan kelas, maka keberhasilan diikuti dengan adanya perbaikan kearah yang lebih baik. Dalam penelitian ini maka indikator keberhasilannya yakni meningkatnya percaya diri anak dalam satu kelas 75% dari jumlah keseluruhan 24 anak.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Data Penelitian**

###### **a. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pembina Kecamatan Bantul, yang beralamatkan di Desa Manding, Kecamatan Bantul, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. TK Pembina terletak di tengah perkampungan pengrajin kulit dengan mayoritas penduduknya bermata pencaharian sebagai pengrajin kulit, tetapi tidak semuanya. TK Pembina mempunyai 2 gedung utama, yakni aula dan gedung kelas. TK Pembina mempunyai 4 ruang kelas dengan ukuran luas, satu ruang kepala sekolah, satu ruang uks, satu ruang perpustakaan, satu ruang dapur, 4 kamar mandi anak, 2 kamar mandi guru, dan gudang. Sarana dan Prasarana yang dimiliki oleh TK Pembina Kecamatan Bantul cukup lengkap, diantaranya permainan *outdoor* dan *indoor* sebagai sarana bermain anak-anak.

###### **b. Data Guru dan Subyek Penelitian**

Tenaga pengajar yang dimiliki TK Pembina Kecamatan Bantul berjumlah 8 orang pengajar, 1 kepala sekolah, 1 tenaga administrasi dan 2 tenaga kebersihan. Setiap kelas diampu oleh 2 guru. Jumlah murid di TK Pembina Kecamatan ada 92 anak, yang terdiri dari 48 di kelompok B, dan 44 di kelompok A. Kelompok B2 berjumlah

24 anak, B1 24 anak, A1 23 anak, dan A2 21 anak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kelas B2 dengan jumlah murid 24 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 14 anak perempuan.

## **2. Deskripsi Pembelajaran Sebelum Pelaksanaan Tindakan**

Proses kegiatan pembelajaran pada anak di TK Pembina Kecamatan Bantul yang berlangsung selama ini adalah guru menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga anak lebih banyak diam dan mendengarkan. Dalam memberikan kegiatan kepada anak-anak guru memberikan kegiatan yang mengacu dengan kurikulum seperti menggunakan lembar kegiatan. Ketika guru memberikan tugas kepada anak-anak, mereka selalu berkata tidak bisa, mereka tidak yakin dengan kemampuan yang mereka miliki. Dari hasil observasi juga masih ada anak yang masih memilih bermain sendiri daripada bermain dengan teman-temannya. Mereka merasa belum bisa diterima oleh teman-temannya, sehingga merasa tidak percaya diri dan lebih baik bermain sendiri. Penanam percaya diri sejak awalpun juga hanya dengan cerita, tidak diberikan kegiatan yang aktif. Metode yang berpusat pada guru menyebabkan anak kurang aktif dalam belajar. Anak kurang diberikan kesempatan untuk mencoba dengan kegiatan yang aktif.

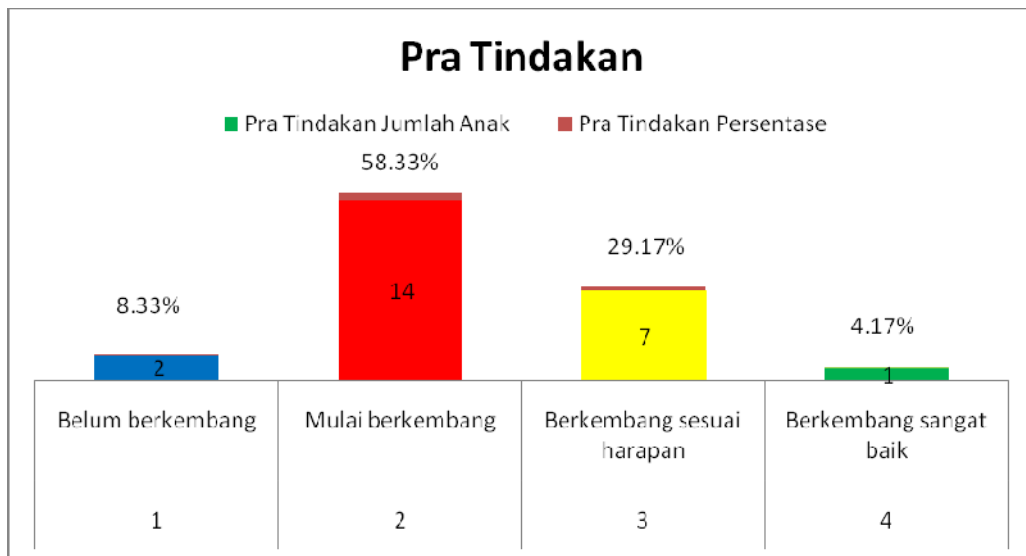
Sebelum diadakan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pra penelitian terhadap rasa percaya diri anak pada kegiatan pembelajaran pada anak, dengan memberikan *check list* (✓) untuk mengetahui seberapa aspek percaya diri anak yang muncul saat anak melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru. Ketika mengobservasi pra penelitian, anak-anak sedang berkegiatan dengan

menggunakan plastisin. Skor yang diperoleh ini nantinya akan dibandingkan dengan skor Siklus I dan Siklus II yaitu skor yang diperoleh setelah diadakannya suatu tindakan untuk meningkatkan percaya diri anak melalui kegiatan bermain aktif. Dengan adanya perbandingan antara skor pra tindakan dan skor pada Siklus I dan Siklus II ini maka diharapkan akan terlihat jelas suatu peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

### 3. Deskripsi Hasil Penelitian

#### a. Pelaksanaan Pra Tindakan

Dalam penelitian ini, pra tindakan mengetahui rasa percaya diri anak dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu lembar observasi *check list* (✓). Lembar *check list* (✓) digunakan untuk mengetahui berapa aspek yang muncul ketika anak melakukan kegiatan. Dalam pra penelitian skor yang di dapat dilihat pada tabel 3. Dari data pada tabel 3 dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Persentase Percaya Diri Pra Tindakan

Dari grafik dapat dijelaskan bahwa rasa percaya diri anak dikategorikan pada kriteria mulai berkembang dan ada juga yang belum berkembang, sehingga keadaan seperti ini yang menjadi suatu landasan bagi peneliti untuk melakukan sebuah tindakan dalam rangka peningkatan rasa percaya diri pada anak melalui kegiatan bermain aktif.

Tabel 3. Observasi Pra Tindakan Percaya Diri Anak

No	Nama Anak	Kemunculan Indikator Percaya Diri	Keterangan	
			Prosentase (%)	Kriteria
1.	Dika	2	33,33	MB
2.	Dita	4	66,67	BSH
3.	Dhani	4	66,67	BSH
4.	Elis	4	66,67	BSH
5.	Fadhil	2	33,33	MB
6.	Hafiitd	3	50,00	MB
7.	Hana	3	50,00	MB
8.	Jiddan	2	33,33	MB
9.	Linda	4	66,67	BSH
10.	Neisya	2	33,33	MB
11.	Nafila	1	16,67	BB
12.	Nafela	3	50,00	MB
13.	Nugroho	2	33,33	MB
14.	Reiner	3	50,00	MB
15.	Rizky	2	33,33	MB
16.	Rama	2	33,33	MB
17.	Shafa	4	66,67	BSH
18.	Syafika	4	66,67	BSH
19.	Vika	2	33,33	MB
20.	Yudha	3	50,00	MB
21.	Yoga	3	50,00	MB
22.	Zacky a	1	16,66	BB
23.	Zacky c	3	50,00	MB
24.	Zahra	4	66,67	BSH

Keterangan:

BB : Belum berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

#### **b. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I**

Pelaksanaan tindakan siklus I pada peningkatan percaya diri anak yaitu melalui kegiatan bermain aktif. Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan 3 kali, yakni hari Senin 13 Mei 2013, Rabu 15 Mei 2013, dan hari Jumat 17 Mei 2013 dengan menggunakan tema Alam Semesta, sub tema Bencana Alam. Adapun kegiatan bermain aktif yang dilakukan hari pertama yakni Bermain *cublak-cublak suweng*, *puzzle*, dan bermain alat musik perkusi. Untuk kegiatan bermain aktif hari kedua yakni bermain lego, bermain pesan berantai, dan bermain mengelompokkan gambar-gambar ciptaan Allah dan manusia, sedangkan hari ketiga yakni bermain peran, menggambar bebas menggunakan cat air, dan bermain balok.

#### **a. Tahap Perencanaan Tindakan Siklus I**

Pada tahap perencanaan tindakan, hal-hal yang dilakukan adalah sebagai peneliti menyusun Rancangan Kegiatan Harian (RKH) yang akan digunakan guru sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama pada kegiatan peningkatan percaya diri melalui kegiatan bermain aktif. RKH disusun dengan memperhatikan pertimbangan guru yang bersangkutan. Selain mendiskusikan pelaksanaan kegiatan

bermain aktif, peneliti juga mendiskusikan kegiatan awal dan akhir, adapun kegiatan tersebut ada pada RKH.

Peneliti mempersiapkan peralatan dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam kegiatan bermain aktif kemudian peneliti mempersiapkan lembar observasi tentang percaya diri yang mana instrumen penilaian tersebut disusun setiap pertemuan dengan memperhatikan pertimbangan dari dosen pembimbing. Di samping itu, peneliti juga mempersiapkan dokumentasi yang berupa foto untuk mendokumentasikan aktivitas guru dan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **b. Tindakan (*Act*) dan Observasi (*Observe*)**

##### **1. Tindakan (*Act*)**

Tahap kedua dari penelitian tersebut adalah pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh peneliti dan telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru kelas. Dalam penelitian ini peneliti sebagai pengajar sekaligus sebagai observer. Pada penelitian tindakan Siklus I ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Berikut deskripsi proses pelaksanaan tindakan Siklus I:

Pertemuan 1 Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 13 Mei 2013 dari pukul 07.30-10.00 WIB. Tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu Alam Semesta dengan sub tema Bencana Alam. Kegiatan yang dilakukan yakni bermain *puzzle*, bermain, bermain alat musik perkusi, dan bermain cublak-cublak suweng. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Kegiatan awal dimulai dengan berdoa sebelum belajar yang dipimpin oleh guru secara klasikal dan kemudian dilanjutkan dengan menyanyikan lagu “good morning”, dan mengucapkan salam kepada bu guru dan teman-teman. Setelah itu presensi terlebih dahulu, dilanjutkan upacara bendera sebentar. Setelah upacara anak-anak masuk ke dalam kelas, dan dilanjutkan dengan kegiatan tanya jawab tentang cara penanggulangan apabila terjadi bencana alam. Guru pun memulai kegiatan tersebut, yang kemudian anak-anak mulai menjawab ketika guru memberikan pertanyaan kepada anak-anak. Selesai kegiatan tanya jawab, kemudian guru mengarahkan kepada anak-anak untuk kegiatan inti.

Setelah apersepsi selesai, kemudian guru mulai mengkondisikan anak untuk memasuki kegiatan selanjutnya. Anak-anak semuanya sudah duduk melingkar di karpet, guru memulai menjelaskan kepada anak, kegiatan apa saja yang akan dilakukan hari ini, guru menyebutkan. Hari ini kita akan bermain-main. Pertama kita akan bermain musik dengan menggunakan alat perkusi sederhana, kemudian dilanjutkan bermain puzzle dan setelah itu bermain cublak-cublak suweng. Guru menjelaskan bahwa kita akan bermain bersama-sama dan ada permainan yang nanti akan dilakukan secara berkelompok. Tak lupa guru juga menyampaikan aturan bermainnya. Kegiatan pertama yang dilakukan yakni bermain perkusi, anak-anak membawa alat musik sederhana yang telah disiapkan oleh guru, seperti botol yang diisi dengan biji-bijian, gelas dan sendok, rebana, icik-icik, dan ada juga kaleng dan stick. Anak-anak sudah siap dengan alat musik mereka masing-masing dan. Guru menjelaskan bahwa “ kita akan bermain alat perkusi sambil bernyanyi nakk...” sebelum dimulai, guru menawarkan kepada anak-anak, lagu

apa yang akan kita nyanyikan sambil bermain alat musik ini, tetapi tidak jauh-jauh dengan tema. Anak-anak minta untuk menyanyikan lagu bintang kecil, pelangi, tik-tik bunyi hujan, matahari terbenam, dan naik-naik ke puncak gunung. Ketika sudah siap semua, kemudian kegiatan dimulai. Anak-anak menyanyi sambil bermain alat musik yang telah mereka pegang, anak-anak bermain sambil berjoget dan tangan mereka terus bergerak untuk membunyikan alat musik yang telah mereka bawa sehingga terbentuk irama yang indah. Kegiatan bermain perkusi ini, anak-anak sudah mau bergaul dan bekerjasama dengan teman lain untuk memainkan alat musik, bernyanyi dan berjoget bersama. Anak-anak senang sekali melakukan kegiatan ini.

Selesai kegiatan pertama, kemudian guru meminta kepada anak-anak untuk menaruh alat musik yang masih mereka pegang, kemudian dilanjutkan untuk kegiatan yang kedua, yakni bermain *puzzle*. Anak-anak bermain *puzzle* secara bergantian, setiap anak harus melakukan semua, jadi anak-anak harus melakukan secara bergantian, agar semua anak-anak merasakan bermain *puzzle* yang sudah disiapkan oleh guru, akan tetapi ada juga anak yang tidak mau diajak untuk bergantian, harus bu guru mendekati dan memberikan pengarahan. Dalam kegiatan bermain *puzzle* ini, anak-anak diberi *puzzle* bergambar tentang alam, misal gambar pemandangan, gambar hewan yang sedang mencari makan. Kegiatan *puzzle* melatih anak untuk menyelesaikan masalah, karena *puzzle* akan dibalik yang terdiri dari beberapa keping, yang kemudian harus mereka susun kembali seperti semula. Ketika anak-anak berhasil menyusun kepingan *puzzle*, mereka sudah mampu menyelesaikan masalah yang ada, dan kemudia diberikan

bintang oleh guru, untuk anak yang belum mampu menyelesaikannya, guru memberikan batuan dan bimbingan kepada anak-anak.

Selesai kegiatan yang kedua, kemudian anak-anak dikondisikan kembali menjadi duduk di karpet membuat lingkaran, kemudian guru membagi menjadi 2 kelompok untuk kegiatan yang selanjutnya, yakni bermain cublak-cublak suweng. Anak perempuan menjadi satu kelompok, dan anak laki-laki juga menjadi satu kelompok, kemudian guru membimbing anak-anak untuk melakukan kegiatan tersebut. Guru bertanya kepada anak-anak, “sudah siap belum?” anak-anak pun menjawab, “sudah bu..” dan permainan pun dimulai, anak-anak sangat menikmati permainan ini, anak-anak saling bergantian untuk jadi pembawa kerikil, tetapi ada juga anak-anak yang belum mau bergantian dan tidak mau menerima ketika ia diberi tahu oleh temannya, dan bu gurupun harus mendekat untuk memberikan pengarahan. Untuk kegiatan cublak-cublak suweng, anak-anak harus bekerjasama untuk menyimpan rahasia, tidak ada yang memberi tahu siapa yang membawa kerikil, biarkan anak yang jadi yang menebak sendiri siapa yang membawa kerikil, dan akhirnya mereka bisa bekerjasama untuk tidak memberitahu. Mereka mampu bekerjasama dengan baik dalam satu kelompok.

Anak-anak sudah melakukan 3 kegiatan sekaligus sampai jam 09.00, guru memberikan reward kepada anak-anak yang mau menaati peraturan, setelah itu anak-anak diperbolehkan cuci tangan, makan bekal dan istirahat.

Pada kegiatan akhir, guru dan anak-anak menyanyikan lagu “Memandang Alam” sambil bertepuk tangan. Guru menawarkan kepada anak-anak, siapa yang berani maju ke depan, ada satu dua anak yang mau menyanyi di depan kelas.

Setelah itu guru melakukan evaluasi, kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini, kemudian dilanjutkan dengan berdoa selesai kegiatan, dan anak-anak berbaris dan pulang.

Pertemuan 2 Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Mei 2013 dari pukul 07.30-10.00 WIB. Tema pembelajaran yang akan disampaikan yakni Alam Semesta dengan Sub Tema Bencana Alam, kegiatan bermain aktif yang akan dilakukan hari ini yakni Bermain pesan berantai, bermain lego, dan mengelompokkan gambar-gambar ciptaan Allah dan manusia. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Anak-anak duduk melingkar di karpet, kegiatan awal dimulai dengan guru memberikan salam terlebih dahulu kepada anak-anak, kemudian menyanyikan lagu “ Assalamualaikum” tepuk doa, dan berdoa sebelum belajar yang dipimpin oleh guru. Setelah itu menyanyikan lagu “*Good Morning*” dan presensi. Guru kemudian mengajak anak untuk melakukan tanya jawab tentang bencana alam “Gunung Meletus”. Sebelumnya guru bercerita tentang bencana gunung meletus, bagaimana bisa terjadi, dan bagaimana cara untuk menyelamatkan diri, kemudian guru memberikan pertanyaan kepada anak-anak. Ada satu dua anak yang menjawab, ada juga anak-anak yang kembali bertanya kepada guru, tetapi masih banyak anak-anak yang hanya duduk diam dan tidak menjawab pertanyaan guru ataupun bertanya kepada guru. Guru menyudahi kegiatan tanya jawab tentang gunung meletus yang kemudian akan memasuki kegiatan inti.

Setelah kegiatan awal selesai, kemudian dilanjutkan untuk kegiatan inti. Guru menjelaskan kepada anak-anak apa saja yang akan kita lakukan hari ini,

“kegiatan yang akan kita lakukan hari ini ada 3 anak, yang pertama bermain pesan berantai, kemudian, mengelompokkan gambar-gambar ciptaan Allah dan manusia, dan bermain lego”. Guru juga menyampaikan aturan main untuk kegiatan pada hari ini. Untuk kegiatan yang bermain pesan berantai, akan dibagi menjadi 2 kelompok, yakni kelompok anak laki-laki dan kelompok anak perempuan. Setelah anak-anak sudah membentuk barisan anak laki-laki dan perempuan sendiri, kemudian guru membisikkan kalimat sederhana ke telinga anak yang berada paling ujung seperti “ tanah longsor, banjir, gempa, gunung meletus”. Setelah anak mendengar bisikkan dari guru, kemudian anak membisikkan kalimat tersebut kepada teman yang ada di depan dia, terus mereka bisikkan dari teman ke teman hingga teman yang paling ujung. Ketika teman paling ujung sudah mendapat pesan tersebut, kemudian guru meminta untuk menyebutkan kalimat yang ia dengar dari teman dibelakangnya.

Apabila kalimat yang disebutkan benar, guru akan memberikan *reward* tetapi ketika anak menyebutkan salah, maka guru akan mencoba menanyakan satu persatu kepada anak-anak, “Mas Jiddan mendengar apa dari Mas Hafid?” dan seterusnya. Dari kegiatan ini, nantinya akan ketahuan, dari mana kalimat itu salah. Ketika ada anak yang ketahuan salah, ada yang tidak mau menyebutkan, ada juga yang menyebutkan tetapi dengan suara pelan, karena dia merasa melakukan kesalahan. Anak-anak bergantian, tadinya anak yang berada di belakang pindah ke barisan paling ujung, dan anak yang ada di depannya mundur, sehingga semua merasakan menjadi yang diujung untuk menyebutkan kalimat yang dia dengar. Dalam kegiatan bermain pesan berantai ini, anak-anak diajarkan untuk tetap

tenang ketika melakukan kesalahan, seperti membisikkan kata-kata yang salah. Guru akan memberikan *reward* berupa tepuk tangan dan bintang kepada anak yang benar dalam menyebutkan kata-kata, guru juga akan memberikan hadiah kepada anak-anak yang salah dalam menyebutkan kata-kata dengan bernyanyi di depan teman-teman mereka. Kegiatan bermain peran ini, dapat melatih anak-anak untuk tetap tenang ketika melakukan kesalahan, dan dia tidak akan takut untuk melakukan kegiatan ini lagi.

Setelah kegiatan pertama selesai, kemudian anak-anak duduk melingkar dan dibagi menjadi 2 kelompok. Untuk kegiatan yang kedua, anak perempuan dan anak laki-laki. Guru membagikan banyak gambar yang sebelumnya sudah dijelaskan ada gambar apa saja, tugas anak-anak yakni bermain mengelompokkan gambar ciptaan Allah dan manusia. Anak bermain secara bergantian, ada anak yang sulit untuk meminjamkan dan harus dibujuk oleh bu guru, ada juga anak yang salah mengelompokkan kemudian dia tidak mau bermain lagi. Setelah anak-anak merasakan semua, kemudian guru menyudahi untuk kegiatan bermain yang kedua, guru mengajak untuk melanjutkan kegiatan bermain yang ketiga, yakni bermain lego.

Dalam bermain lego, anak-anak masih dalam kelompok sebelumnya, anak-anak diberi tugas membuat suatu bentuk. Untuk kegiatan bermain lego, sangat nampak sekali anak yang pemberani, mengatur siasat, dan menguasai teman-temannya, akan tetapi ada juga anak yang pendiam dan kurang percaya diri, dia hanya diam tidak beraktivitas ketika tidak diberi perintah oleh temannya. Guru duduk di belakang, akan mendekat apabila ada sedikit masalah dalam

kegiatan kelompok ini. Setelah selesai, kemudian guru meminta untuk menunjukkan hasil karya yang dia buat, dan menceritakan bentuk yang mereka buat. Ada yang membuat gunung, tetapi diatas ada robotnya, ada yang membuat seperti kolam kotak tersebut tetapi mereka menyebut pantai, ada juga yang membuat sungai. Dalam kegiatan bermain lego, anak-anak diajarkan untuk bisa bergaul dengan teman lain dalam satu kelompok, anak-anak diajarkan untuk bisa bekerjasama untuk membangun atau membuat bentuk dari lego. Dalam bermain lego ini, anak-anak juga dilatih untuk bisa menerima kritik dari teman lain, karena bagaimanapun juga ketika mereka sedang berdiskusi untuk merencanakan akan membangun apa, pasti ada teman yang memberikan kritik dan masukan, selain itu anak-anak juga dilatih untuk menyelesaikan masalah dalam kelompok. Selesai kegiatan ini anak-anak membereskan alat yang mereka gunakan, kemudian cuci tangan, makan bekal dan istirahat.

Pada kegiatan akhir, guru mengajak anak-anak bernyanyi “ Naik-naik ke puncak gunung” secara bersama, guru juga menawarkan kepada anak-anak, apakah ada yang mau menyanyi di depan kelas, tetapi hanya satu, dua tiga anak yang berani dan maju ke depan kelas untuk maju. Guru mengajak anak-anak untuk melakukan evaluasi kegiatan yang mereka lakukan hari ini, kemudian berkemas-kemas, berdoa selesai belajar, dan pulang.

Pertemuan 3 Siklus I dilaksanakan pada hari Jumat, 17 Mei 2013 dari jam 07.30-10.00 dengan Tema Alam Semesta dan Sub Tema Bencana Alam. Kegiatan bermain aktif yang akan dilakukan hari ini yakni menggambar bebas dengan cat

air, bermain balok (membangun tempat pengungsian), dan bermain peran ketika gempa bumi terjadi. Adapun kegiatannya sebagai berikut:

Anak masuk ke dalam kelas, dan duduk melingkar. Guru membuka dengan mengucap salam, kemudian berdoa sebelum belajar yang dipimpin oleh guru. Setelah itu menyanyikan lagu “Good Morning” yang dilanjutkan dengan presensi. Anak-anak diajak bernyanyi oleh guru dengan tema Alam Semesta. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini, guru mengajak bercakap-cakap tentang bencana gempa bumi, yang kemudian akan diajak untuk bermain peran.

Guru menjelaskan dan membagi anak ke dalam beberapa kelompok, misal siapa yang menjadi korban, bantuan medis, dokter dan perawat, ataupun relawan yang membantu korban tersebut. Setelah anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian guru menjelaskan alur cerita yang akan diperankan oleh anak masing-masing. Guru bertanya kepada anak-anak “Sudah siapkah anak-anak?, sudah mengerti apa tugas kalian?”

Anak-anak menjawab “Sudah ibu...” . Kemudian guru mulai kegiatannya, guru memimpin kegiatan bermain peran pagi itu, anak-anak yang bertugas menjadi korban, berpura-pura sedang berada di dalam rumah, tiba-tiba gempa terjadi, mereka panik, ada yang berlari keluar ruangan untuk menyelamatkan diri, ada juga yang bersembunyi di bawah meja, tetapi ada yang tidak berhasil menyelamatkan diri dan terkena reruntuhan, kemudian anak-anak yang berperan menjadi relawan mencoba membantu menyelamatkan. Ada yang mengangkat para korban, ada yang dilarikan ke rumah sakit. Disitu anak-anak juga berperan



memberi bantuan makanan. Anak-anak merasa sangat senang sekali. Dalam kegiatan bermain peran ini guru meyakinkan anak-anak bahwa mereka bisa memerankan peran yang sudah mereka pilih, selain itu anak-anak juga harus bekerjasama untuk membantu teman lain. Ketika anak-anak sedang bermain peran, mereka pasti ada masalah yang timbul seperti mereka mengutarakan pendapat mereka masing-masing, disini anak-anak harus bisa menerima kritik yang diberikan oleh temannya.

Setelah kegiatan bermain drama, anak-anak diajak untuk menggambar bebas menggunakan cat air. Dalam kegiatan ini anak bebas mau menggambar apa, anak-anak bebas mengungkapkan apa yang anak-anak pikiran atau inginkan, bebas untuk mengeksplor tidak ada aturan dari guru.

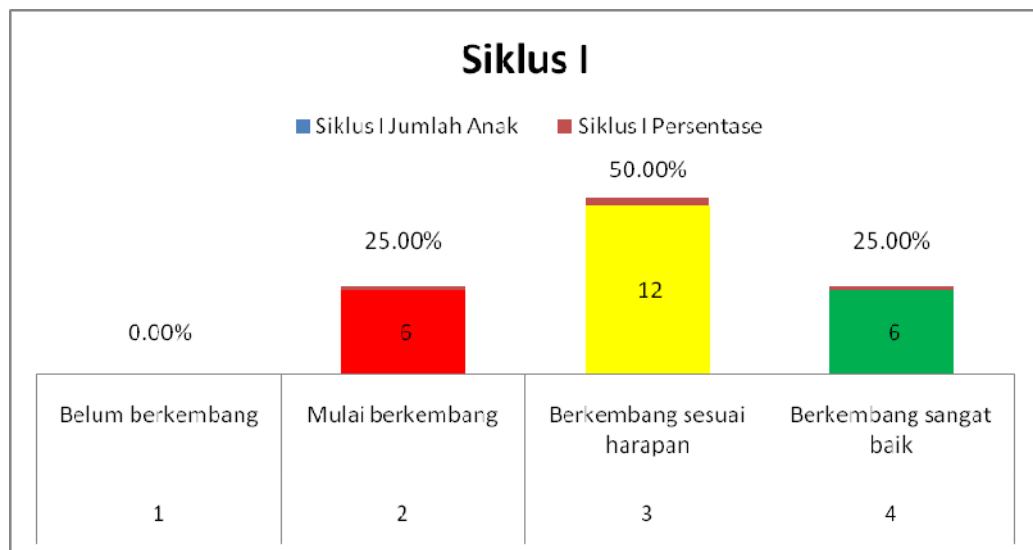
Setelah kegiatan menggambar selesai, kemudian anak-anak diajak untuk bermain balok, dibagi menjadi 2 kelompok, yakni kelompok anak laki-laki dan perempuan. Mereka saling bekerja sama membuat tempat pengungsian, anak-anak antusias sekali, mereka saling bekerja sama untuk menyelesaikan tugas tersebut. Selesai mereka membangun tempat pengungsian, masing-masing kelompok menceritakan hasil karya mereka tersebut kepada guru. Kegiatan bermain hari itu pun selesai, anak-anak diperbolehkan cuci tangan, makan bekal dan istirahat.

Setelah istirahat, anak-anak masuk kelas kembali dikondisikan oleh guru. Kemudian diajak menyanyikan lagu “Halilintar”. Guru mempersilahkan kepada anak-anak yang mau maju menyanyi di depan. Selesai mereka menyanyikan lagu halilintar tersebut, guru mengajak anak-anak untuk mengevaluasi kegiatan apa

saja yang mereka lakukan hari ini, kemudian berdoa selesai belajar secara bersama-sama, mengucapkan salam pulang.

## 2. Observasi (*Observe*)

Bersama dengan tahap tindakan observer melakukan observasi, kegiatan yang diamati yakni kegiatan bermain aktif yang bertujuan untuk meningkatkan percaya diri anak. Adapun indikator yang diamati selama kegiatan yakni kemampuan menerima kritik, kemampuan menghadapi masalah, kemampuan bergaul, tidak gugup ketika melakukan kesalahan, percaya pada kemampuan sendiri, dan merasa dapat diterima oleh kelompoknya. Dari data lembar pengamatan kegiatan anak, diperoleh data bahwa ketercapaian pada akhir siklus I menunjukkan mulai berkembang 4 anak, berkembang sesuai harapan 14 anak, dan berkembang sangat baik 6 anak. Adapun hasil data observasi tersebut dapat ditunjukkan pada tabel 4. Dari data pada tabel 4 dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 4. Grafik Persentase Percaya Diri Siklus I

Dari grafik percaya diri, dalam tindakan Siklus I dapat diketahui bahwa ketuntasan percaya diri anak mencapai 74,99% sehingga sudah berkembang sesuai dengan harapan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan.

Tabel 4. Hasil Observasi Percaya Diri Anak Pada Siklus I

No	Nama Anak	Kemunculan Indikator			Persentase (%)	Kriteria
		Pert 1	Pert 2	Pert 3		
1.	Dika	3	3	4	55,56	BSH
2.	Dita	5	5	6	88,89	BSB
3.	Dhani	5	5	6	88,89	BSB
4.	Elis	5	5	6	88,89	BSB
5.	Fadhil	3	3	4	55,56	BSH
6.	Hafitd	3	3	5	61,11	BSH
7.	Hana	3	3	4	55,56	BSH
8.	Jiddan	4	4	4	66,67	BSH
9.	Linda	5	5	5	83,33	BSB
10.	Neisya	3	3	4	55,56	BSH
11.	Nafla	1	2	2	27,78	MB
12.	Nafela	1	2	2	27,78	MB
13.	Nugroho	2	2	3	38,89	MB
14.	Reiner	3	3	3	50,00	MB
15.	Rizky	3	3	4	55,56	BSH
16.	Rama	3	3	3	50,00	MB
17.	Shafa	5	5	5	83,33	BSB
18.	Syafika	4	4	4	66,67	BSH
19.	Vika	3	4	4	61,11	BSH
20.	Yudha	4	4	5	72,22	BSH
21.	Yoga	3	4	5	66,67	BSH
22.	Zacky a	2	2	3	38,89	MB
23.	Zacky c	3	3	4	55,56	BSH
24.	Zahra	4	5	6	83,33	BSB

Keterangan:

BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

**c. Refleksi (*Reflect*)**

Setelah Siklus I dalam proses peningkatan percaya diri anak melalui kegiatan bermain aktif selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi, Refleksi pada Siklus I dilakukan oleh peneliti dan guru kelas. Dalam refleksi ini dibahas mengenai kendala-kendala yang ditemukan pada saat pelaksanaan Siklus I.

Adapun kendala-kendala yang dihadapi dalam Siklus I adalah:

- 1) Belum semua anak ikut aktif bermain, terutama permainan kelompok, misal bermain balok, lego karena masih ada anak yang menguasai media,
- 2) Kurangnya waktu saat kegiatan bermain aktif, sehingga anak-anak merasa belum puas saat bermain dengan teman-temannya,
- 3) Masih ada anak yang menangis karena teman yang lain tidak mau meminjamkan mainan, atau tidak mau bergantian,

Dengan melihat hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada Siklus I terlihat terjadi peningkatan pada setiap kegiatan. Namun, hasil yang diperoleh pada Siklus I belum mencapai pada indikator keberhasilan yang diinginkan sehingga memerlukan Siklus II.

**3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Pelaksanaan tindakan Siklus II yakni meningkatkan rasa percaya diri anak masih dengan menggunakan metode bermain aktif, hanya saja kegiatan, metode dan medianya yang berbeda. Pelaksanaan tindakan Siklus II ini dilakukan sebanyak

tiga kali pertemuan pada hari Kamis 30 Mei 2013, Sabtu 1 Juni 2013, dan Senin 3 Juni 2013.

**a. Perencanaan (*Plan*)**

Melihat keadaan dalam pelaksanaan Siklus I masih ada beberapa kendala, maka dalam tahap perencanaan tindakan Siklus II ini perlu diadakan suatu rencana perbaikan atau perubahan dalam pelaksanaan pada Siklus II sehingga kendala-kendala yang terjadi pada Siklus I dapat teratasi. Adapun perbaikan yang harus dilakukan dalam pelaksanaan Siklus II adalah sebagai berikut:

Memberikan kesempatan kepada semua anak untuk bermain menggunakan media yang sudah diberikan oleh guru secara adil dengan cara guru memberikan bimbingan dan pengawasan. Media yang dimaksud misal balok, *puzzle*, ataupun lego,

Guru memberikan waktu yang lebih kepada anak-anak untuk bermain, sehingga anak-anak merasa puas dalam bermain. Guru lebih banyak mendampingi anak-anak saat mereka bermain, memberikan bimbingan, motivasi, dan semangat, agar ketika ada anak yang kalah ataupun belum memperoleh kesempatan untuk bermain, guru bisa memberikan bimbingan.

Dalam siklus 2 ini kegiatan yang diberikan kepada anak-anak lebih banyak dilakukan di luar ruangan, anak-anak lebih bebas untuk bergerak dan berekspresi. Alat atau media juga disediakan lebih banyak, berbeda dengan siklus 1. Selain itu, peneliti memberikan waktu untuk kegiatan bermain lebih banyak, anak-anak bisa melakukan kegiatan bermain di waktu istirahat.

Pada tahap perencanaan tindakan, hal-hal yang dilakukan adalah sebagai berikut. Peneliti menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran, terutama dalam hal peningkatan rasa percaya diri pada anak.

Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan rasa percaya diri pada anak. Peneliti menyusun dan mempersiapkan instrumen penilaian yang berupa lembar *check list*, Instrumen penilaian tersebut disusun pada setiap pertemuan dengan memperhatikan pertimbangan dari dosen pembimbing.

## **b. Tindakan (*Act*) dan Observasi (*Observe*)**

### **1. Tindakan (*Act*)**

Tahap kedua dari penelitian ini adalah pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan berdasarkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sebelumnya telah dipersiapkan oleh peneliti dan telah dikonsultasikan kepada guru kelas. Siklus II ini penelitian dilakukan sebanyak tiga kali. Berikut deskripsi proses pelaksanaan tindakan Siklus II,

Pertemuan 1 Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis 30 Mei 2013 dari pukul 07.30-10.00 WIB. Tema Pembelajaran yang akan disampaikan yaitu Alam Semesta dengan sub tema Bencana Alam gunung berapi dan gunung tidak berapi. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Sebelum kegiatan hari ini dimulai, guru membuka dengan mengucapkan salam kepada anak-anak, kemudian berdoa sebelum belajar yang dipimpin oleh guru secara klasikal. Setelah itu guru memberikan salam dengan menggunakan

lagu-lagu yang dilanjutkan dengan presensi. Untuk kegiatan awal guru melakukan kegiatan tanya jawab dengan anak-anak tentang gunung berapi dan gunung tidak berapi yang ada di Indonesia. Guru mencoba membuat anak untuk interaktif, agar mereka tidak pasif dan berani mengungkapkan pendapat mereka. Untuk mengakhiri kegiatan tanya jawab, guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu “Naik-naik ke puncak gunung”,

Setelah kegiatan awal selesai, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti, Adapaun kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bermain jamuran, bermain alat musik sambil bernyanyi, dan bermain kotak ajaib yang didalamnya berisi kepingan angka dan huruf, yang nantinya akan anak-anak susun. Kegiatan hari ini semua dilakukan secara klasikal dan secara berkelompok. Kegiatan pertama yang dilakukan yakni bermain musik sederhana perkusi dengan anak-anak sambil bernyanyi. Tak lupa sebelum kegiatan dimulai, guru memberikan aturan main kepada anak-anak yang harus mereka taati, guru juga berpesan untuk saling bergantian dalam menggunakan alat bermain. Setelah anak-anak memahami yang disampaikan guru, kemudian guru memulai kegiatan hari ini, dengan bacaan Basmalah.

Kegiatan pertama yang dilakukan yakni bermain musik sederhana, pertama anak laki-laki diberi kesempatan untuk memegang alat, dan anak perempuan diberi kesempatan untuk menyanyi. Setelah itu bergantian, anak perempuan memegang alat musik, dan anak laki-laki menyanyi. Mereka melakukan kegiatan ini dengan penuh antusias dan gembira. Tanpa mereka sadari, mereka saling bergantian tanpa dengan diatur oleh guru, ada anak-anak yang dengan kemauan

sendiri maju bernyanyi sedangkan teman-teman lain mengiringi dengan perkusi tersebut. Anak-anak sangat menikmati kegiatan ini. Anak-anak sudah berani tampil di depan teman-temannya, mereka sudah percaya diri untuk melakukan kegiatan yang diberikan guru. Setelah kegiatan bermain perkusi dan bernyanyi selesai, kemudian anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan kegiatan selanjutnya, yakni bermain kotak ajaib. Dalam kegiatan ini, anak-anak bermain menggunakan alat permainan yang di dalamnya ada kepingan huruf dan angka, serta gambar-gambar yang nantinya akan mereka beri tulisan dengan menyusun kepingan huruf tersebut. Guru membimbing dan memberi sedikit arahan untuk kegiatan ini, pertama anak dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok diberi kesempatan untuk bermain, mereka saling bergantian, misal Reiner memegang gambar gajah, kemudian anggota kelompok lain sibuk mencari kepingan huruf “g a j a h” yang nantinya akan mereka susun pada papan yang sudah ada. Kegiatan ini terus berjalan sampai gambar habis. Setelah itu, mereka saling bergantian, mana anak yang memegang gambar, dan anak yang mencari kepingan huruf. Dalam kegiatan ini anak sangat senang, mereka antusias karena apabila ada teman yang salah dalam mengambil huruf yang tidak sesuai dengan gambar, anak-anak lain langsung berteriak dan mencoba membenarkan dengan cara membantu mencarikan. Dalam kegiatan bermain kotak ajaib ini anak-anak sudah bisa diterima oleh kelompoknya, ada satu anak yang masih belum bisa diterima oleh kelompoknya, guru mencoba menasehati dan memberikan bimbingan, sehingga mereka sudah bisa diterima oleh teman-temannya.



Kurang lebih 20 menit anak-anak bermain permainan ini, kemudian mereka kembali duduk melingkar. Guru mengajak mereka untuk bermain jamuran, untuk kegiatan bermain jamuran ini, anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok, yakni kelompok anak laki-laki dan anak perempuan. Bermain jamuran akan dilakukan di luar kelas, di halaman depan. Sebelum kegiatan dimulai, guru memberikan aturan main, motivasi serta semangat kepada anak-anak. Setelah guru selesai memberikan pengarahan, anak-anak pun memulai permainan. Anak-anak perempuan cenderung bernyanyi dengan suara sedikit lantang daripada anak laki-laki, tetapi setelah anak laki-laki tahu apabila suara mereka lebih lirih, mereka tidak mau kalah, dan semangat mereka tambah. Lebih seru ketika anak yang jongkok memberikan hukuman kepada teman-temannya. Bagi anak yang kalah, dia bergantian untuk jongkok ditengah. Setelah berjalan beberapa waktu, ada anak laki-laki yang memberikan masukan untuk menjadikan satu kelompok saja dalam bermain jamuran. Akhirnya anak laki-laki dan perempuan menjadi satu kelompok dalam bermain jamuran. Mereka sangat senang, karena anggota kelompok mereka bertambah banyak. Bel istirahat berbunyi, guru mengajak anak-anak untuk kembali ke kelas, cuci tangan dan makan bekal, setelah itu anak-anak diperbolehkan untuk istirahat.

Dalam kegiatan akhir ini, guru bercerita tentang kejadian gunung merapi yang meletus tahun 2009 kemarin. Anak-anak sangat antusias dan memperhatikan, karena saat kejadian itu terjadi, mereka masih kecil dan belum tahu. Ada anak yang terus memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada guru, mereka sangat penasaran. Kegiatan bercerita selesai, sebelum pulang mereka

mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan hari ini, kemudian guru mengajak anak-anak bernyanyi dan berdoa selesai belajar. Anak-anak salim kepada guru dan pulang.

Pertemuan 2 Siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu 1 Juni 2013 dari pukul 07.30-10.00 WIB. Tema Pembelajaran yang akan disampaikan yaitu Alam Semesta dengan sub tema Bencana Alam gunung berapi dan gunung tidak berapi. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Bel masuk berbunyi, anak-anak masuk ke kelas. Guru mengajak anak-anak duduk melingkar dikarpet. Kegiatan hari ini diawali dengan guru memberikan salam kepada anak-anak dan dilanjutkan berdoa yang di pimpin oleh guru. Setelah itu guru mengajak anak-anak bernyanyi "*good morning*" dan "*how are you*". Tak lupa guru juga melakukan presensi. Untuk kegiatan awal, guru akan mengajak anak-anak menyanyi secara individu di depan kelas. Sebelumnya guru menawarkan kepada anak-anak, ada anak yang memulai terlebih dahulu untuk maju ke depan dan bernyanyi. Kemudian anak-anak lain mengikuti tanpa ditunjuk oleh guru. Anak-anak maju dengan saling bergantian hingga semua maju ke depan, kecuali ada satu anak yang tidak mau maju ke depan.

Sebelum kegiatan inti di mulai, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini. Kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini yakni, menggambar gunung dari bentuk geometri segitiga menggunakan crayon, bermain kucing dan tikus, dan yang terakhir bermain balok membentuk gunung. Guru juga menyampaikan aturan main yang harus ditaati. Sebelum kegiatan dimulai, guru mengajak anak-anak untuk mengucap "*basmalah*". Kegiatan pertama yang

dilakukan yakni bermain kucing dan tikus. Anak-anak dibagi menjadi 2 kelompok, yakni kelompok anak laki-laki dan perempuan. Kemudian anak-anak diajak keluar kelas, karena permainan ini akan dilakukan diluar ruangan. Setelah anak-anak siap, mereka pun memulai kegiatan bermain ini. Mereka sangat semangat dalam melakukan kegiatan ini, anak-anak berlari kencang agar mereka tidak bisa ditangkap oleh musuh, tetapi ketika tertangkap, mereka mau menerima kekalahananya dan bergantian. Kegiatan ini terus berlangsung hingga anak merasakan menjadi kucing dan tikus. Kegiatan pertama berlangsung kurang lebih 25 menit, kemudian guru mengajak anak-anak masuk ke kelas, yang sebelumnya mereka dipersilahkan untuk cuci tangan dan minum terlebih dahulu. Setelah anak-anak masuk kelas dan duduk rapi, kemudian dilanjutkan kegiatan kedua dan ketiga yakni menggambar gunung dari bentuk geometri segitiga dan bermain balok membentuk gunung. Anak-anak dipersilahkan untuk mengerjakan tugas kedua terlebih dahulu, setelah mereka selesai tugas kedua, baru diperbolehkan mengerjakan tugas ketiga, anak-anak boleh bermain balok. Ketika mengerjakan tugas kedua menggambar gunung dari bentuk segitiga, mereka membuat gunung dengan berbagai macam variasi, ada yang menggambar gunung yang sedang meletus, ada pula yang menggambar gunung dengan jumlah lebih dari satu. Anak-anak mengerjakan tugas kedua ini diselingi dengan canda tawa bersama teman-teman. Guru tetap memantau anak-anak dan memberikan bimbingan, ketika anak-anak sedang mengerjakan guru berjalan dan mendatangi anak-anak ada beberapa pertanyaan yang diberikan guru kepada anak-anak. Selanjutnya bagi anak yang sudah menyelesaikan tugas kedua, diperbolehkan bermain balok. Menyusun

balok-balok yang ada membentuk gunung yang boleh ditambah dengan rumah ataupun yang lain. Awalnya hanya satu dua anak saja, tetapi semakin lama semakin banyak karena sudah sebagian selesai tugas kedua. Anak-anak *enjoy* dalam menyusun balok ini, mereka melakukan kegiatan ini secara kerjasama tanpa diminta oleh guru. Setelah bel istirahat berbunyi, anak-anak dipersilahkan cuci tangan, makan bekal dan istirahat,

Setelah bel masuk berbunyi, anak-anak kembali ke kelas. Guru memberikan kegiatan akhir yakni bercerita tentang pegunungan yang ada di arah timur pantai parangtritis yang memanjang ke arah utara. Anak-anak sangat aktif dalam kegiatan ini, mereka memberikan pendapat mereka, ada yang bercerita pernah melewati pegunungan yang kami maksud. Setelah kegiatan bercerita, guru melakukan evaluasi kegiatan yang sudah dilakukan hari ini, setelah itu ditutup dengan berdoa dan salam kemudian anak-anak dipersilahkan pulang.

Pertemuan ke 3 Siklus II dilaksanakan pada Senin, 3 Juni 2013 dari jam 07.30-10.00. Adapun kegiatannya adalah sebagai berikut:

Bel tanda masuk berbunyi, anak-anak mulai masuk ke kelas. Mereka sudah duduk rapi di karpet. Guru kemudian duduk mendekati anak-anak dan akan segera memulai kegiatan hari itu. Guru mengucapkan salam yang kemudian anak-anak jawab. Setelah mereka menjawab salam, guru mengajak anak-anak menyanyikan lagu “Assalamualaikum” yang dilanjutkan berdoa sebelum belajar. Setelah guru melakukan apersepsi kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan di awal waktu, yakni bermain peran ketika bencana gunung meletus. Sebelum guru memulai kegiatan tersebut, guru menjelaskan aturan main

dan membagi tugas, siapa yang akan menjadi korban, tenaga medis, para relawan dan tim penolong. Anak-anak sudah dibagi menjadi beberapa kelompok, peralatan pun sudah siap juga, kegiatan sudah siap untuk dimulai. Setelah semua siap, guru pun memulai kegiatan bermain peran pada pagi itu. Guru memulai dengan sebuah cerita, yang kemudian mengarah kepada bencana gunung meletus, anak-anak memulai perannya. Ketika gunung pura-pura sudah meletus, anak-anak sangat riuh sekali, ada yang lari-lari menyelamatkan diri, anak yang menjadi tim medis sibuk dengan tugasnya, menolong dan mengobati para korban. Kebetulan TK Pembina mempunyai ruang UKS, ada anak yang mengangkat korban hingga di UKS. Mereka sangat menjiwai peranan mereka. Setelah agak reda, kemudian ada relawan yang memberikan bantuan berupa makanan dan yang lain. Kurang lebih 20 menit kegiatan tersebut berlangsung, guru menyudahi kegiatan bermain peran, dan mempersilahkan anak-anak untuk minum, yang kemudian akan melanjutkan kegiatan selanjutnya.

Anak-anak akan melakukan kegiatan selanjutnya, tetapi guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Kegiatan yang akan dilakukan hari ini yakni, bermain plastisin secara kelompok, menggambar bebas menggunakan crayon, dan bermain dengan “bongkar pasang” membentuk sungai dan sekitarnya. Sebelum melaksanakan kegiatan tersebut, guru memberikan aturan main. Untuk 2 kegiatan yakni bermain plastisin dan bermain bongkar pasang anak-anak bebas membentuk kelompok, tetapi ada aturannya yakni setiap kelompok berjumlah 6 orang. Setelah anak-anak mengetahui kegiatan dan aturan mainnya, kemudian mereka memulainya dengan bacaan basmalah. Untuk kegiatan membentuk dengan

plastisin, anak-anak sangat antusias membentuk kelompok, ada yang memimpin untuk membuat kelompok, mereka saling bekerja sama. Setelah kelompok terbentuk, kemudian anak-anak memulai kegiatan yang pertama, membentuk menggunakan plastisin. Guru sengaja memberikan satu plastisin besar yang tidak dibagi sesuai dengan jumlah anak, agar mereka bisa berlatih untuk berbagi. Dalam kegiatan membentuk menggunakan plastisin ini, anak-anak bebas membentuk tetapi masih dalam tema Alam Semesta, ada yang membuat gunung, pohon, sungai, bahkan ada yang membentuk hewan-hewan. Mereka membagi tugas dalam satu kelompok, ada yang membuat gunung, pohon, sungai dan hewan-hewan. Anak-anak bisa bekerja sama dengan baik, ketika ada anak yang memberikan masukan, mereka mau menerima. Dalam satu kelompok juga saling melengkapi untuk memberikan masukan-masukan. Setelah mereka selesai mengerjakan tugas, mereka menceritakan apa yang sudah mereka buat, anak-anak aktif dan komunikatif dalam menceritakan hal tersebut.

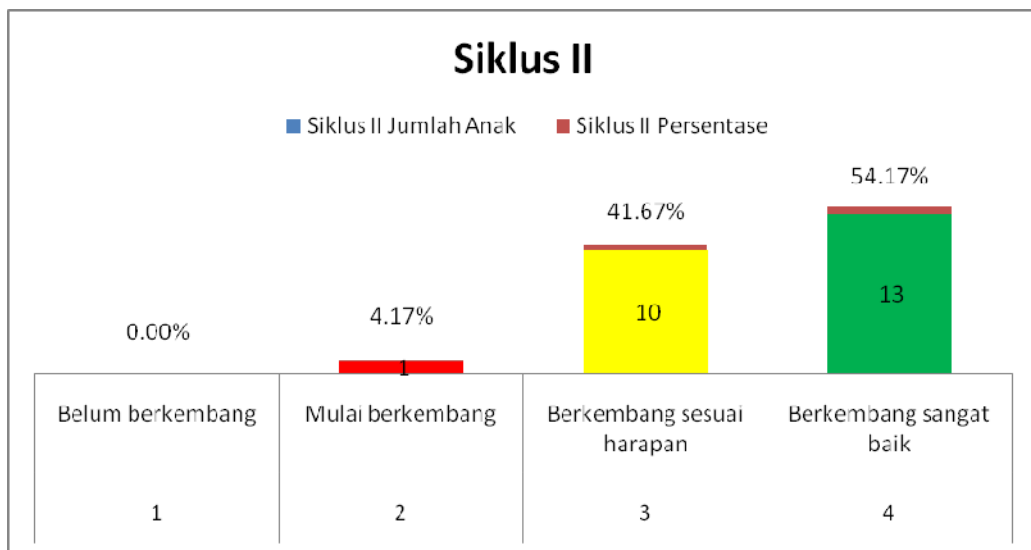
Kegiatan yang ke dua yakni bermain “bongkar pasang” masih dalam kelompok yang sama, anak-anak membuat sungai. Tanpa mereka sadari mereka berkompetisi untuk menjadi yang terpanjang. Anak-anak aktif dan kreatif saat melakukan tugas ini. Ketika anak-anak selesai mengerjakan tugas tersebut, mereka saling menceritakan dengan teman lain, dan guru. Setelah 2 kegiatan terlaksana, kemudian mereka melaksanakan tugas yang terakhir, yakni menggambar. Anak-anak mengambil alat tulis mereka di loker dan menggambar. Setelah anak-anak selesai, mereka boleh mengumpulkan tugas, cuci tangan makan bekal dan istirahat.

Anak-anak masuk kelas setelah mendengar bel tanda masuk berbunyi. Guru mengajak anak-anak bercakap-cakap apa saja yang mereka lakukan ketika istirahat. Kemudian guru mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bintang kejora, setelah bernyanyi bersama-sama, guru menawarkan untuk maju ke depan menyanyikan lagu tersebut. Anak-anak berebut untuk maju, akhirnya guru memberikan kesempatan untuk anak perempuan terlebih dahulu, kemudian baru anak putra. Sebagian besar anak mau maju untuk menyanyi, hanya ada satu anak yang tidak mau. Sebelum pulang, guru mengajak anak-anak untuk mengevaluasi kegiatan yang dilakukan hari ini, selesai melakukan evaluasi, berdoa selesai kegiatan, dan anak-anak diperbolehkan untuk pulang.

## **2. Observasi (*Observe*)**

Pengamatan atau observasi dilakukan dengan berlangsungnya tindakan oleh peneliti. Pengamatan (observasi) dilakukan terhadap anak didik, baik sebelum, saat, dan setelah tindakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil pengamatan (observasi) Siklus II berupa aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung serta hasil belajar anak, yaitu peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh anak dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas anak dalam melakukan kegiatan bermain aktif pada Siklus II telah mengalami peningkatan yang baik. Hal ini terlihat dari tingkat keaktifan dan keberanian anak-anak. Anak-anak terlihat lebih semangat, aktif dan berani saat mereka melakukan kegiatan bermain. Semua anak bersemangat dan mau mengikuti dan melakukan kegiatan bermain aktif dengan senang dan antusias. Hanya ada

beberapa anak yang belum aktif dan belum berani saat bermain. Pemberian pujian motivasi dan penguatan ketika ada anak yang tidak berani atau menangis ketika dia kalah dan berebut mainan dengan teman. Anak-anak sudah berani dan aktif dalam melakukan kegiatan bermain aktif, mereka berani mengungkapkan pendapat mereka, dan menerima apabila mereka kalah. Berdasarkan hasil *check list* dari pelaksanaan Siklus II apabila dibandingkan dengan Siklus I telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan dan telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 75% dari keseluruhan jumlah siswa. Dari data lembar pengamatan kegiatan anak, diperoleh data pada tabel 5. Dari data pada tabel 5 dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 5. Grafik Persentase Percaya Diri Siklus II

Dari grafik diatas sudah terlihat adanya peningkatan, 41,67% masuk pada kriteria anak berkembang sesuai harapan, selebihnya bahkan ada diatas kriteria tersebut yakni berkembang sangat baik, dari grafik diatas didapat informasi bahwa



rasa percaya diri anak sudah baik dan tuntas, sehingga dijadikan alasan untuk menghentikan penelitian ini atau siklus selanjutnya.

Tabel. 5 Hasil Observasi Percaya Diri Anak Pada Siklus II

No	Nama Anak	Kemunculan Indikator			Persentase (%)	Kriteria
		Pert 1	Pert 2	Pert 3		
1.	Dika	3	3	4	55,56	BSH
2.	Dita	6	6	6	100,00	BSB
3.	Dhani	6	6	6	100,00	BSB
4.	Elis	6	6	6	100,00	BSB
5.	Fadhil	4	3	4	61,11	BSH
6.	Hafitd	4	4	5	72,22	BSH
7.	Hana	4	3	4	61,11	BSH
8.	Jiddan	4	5	6	83,33	BSB
9.	Linda	5	5	5	83,33	BSB
10.	Neisya	3	3	4	55,56	BSH
11.	Nafla	3	3	3	50,00	MB
12.	Nafela	4	4	5	72,22	BSH
13.	Nugroho	3	4	4	61,11	BSH
14.	Reiner	5	4	5	77,78	BSB
15.	Rizky	4	4	5	72,22	BSH
16.	Rama	5	4	5	77,78	BSB
17.	Shafa	6	6	6	100,00	BSB
18.	Syafika	5	5	5	83,33	BSB
19.	Vika	4	5	5	77,78	BSB
20.	Yudha	5	6	5	88,89	BSB
21.	Yoga	5	6	6	94,44	BSB
22.	Zacky a	3	3	4	55,56	BSH
23.	Zacky c	3	5	5	72,22	BSH
24.	Zahra	6	6	6	100,00	BSB

Keterangan:

BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

Dari data tersebut di atas dapat dikatakan bahwa ketercapaian pada akhir siklus II menunjukkan kriteria berkembang sangat baik 5 anak, kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 15 anak dan kriteria mulai berkembang sebanyak 4 anak.

### **C. Refleksi.**

Pada kegiatan ini peneliti (guru) dengan kolaborator (guru kelas sebagai observer) melakukan *sharing* tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut :

- a) Pembelajaran sudah melibatkan anak untuk menjadi pembelajar aktif. Dalam hal ini guru sudah melibatkan anak untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dari kegiatan awal sampai akhir, selain itu anak sudah berani dalam mengungkapkan ide-ide saat pembelajaran berlangsung sehingga kepercayaan diri mereka secara tidak langsung terstimulus.
- b) Pembelajaran tidak hanya bersifat individu, ada beberapa kegiatan yang dilakukan secara kelompok, sehingga anak bisa berinteraksi dengan teman lain, mencoba untuk mau menerima pendapat orang lain dan memecahkan masalah bersama.
- c) Kegiatan pembelajaran yang disajikan sudah dapat membelajarkan anak untuk tampil percaya diri.
- d) Rasa percaya diri anak sudah meningkat dan masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan.

Untuk anak yang belum mencapai indikator rasa percaya diri penanganan proses pembelajaran diserahkan kepada guru kelas untuk mendapatkan bimbingan

lebih lanjut. Dari hasil refleksi yang diperoleh pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain aktif untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak kelompok B TK Pembina Kecamatan Bantul telah berhasil dilaksanakan dan telah memenuhi kriteia keberhasilan yang telah menjadi tujuan penelitian yaitu anak telah mencapai indikator rasa percaya diri.

Rasa percaya diri kelompok B TK Pembina Kecamatan Bantul sebelum dilakukan tindakan belum berkembang maksimal. Pada pembelajaran yang bersifat individu ataupun kelompok anak belum berani berinteraksi, mengungkapkan pendapat dengan teman ataupun guru. Hasil ini terbukti dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti. Namun setelah diterapkannya model pembelajaran bermain aktif, rasa percaya diri anak mengalami peningkatan. Peningkatan ini bisa dilihat, dan dibandingkan hasil pengamatan dari Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II. Pada Pra Tindakan masih banyak anak yang masuk dalam kriteria belum berkembang, kemudian diberikan tindakan pada Siklus I, mengalami peningkatan, banyak anak yang masuk ke dalam kriteria berkembang sesuai harapan, dan dilanjutkan pada Siklus II, sudah tidak ada anak yang masuk ke dalam kriteria belum berkembang, semua masuk ke dalam kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

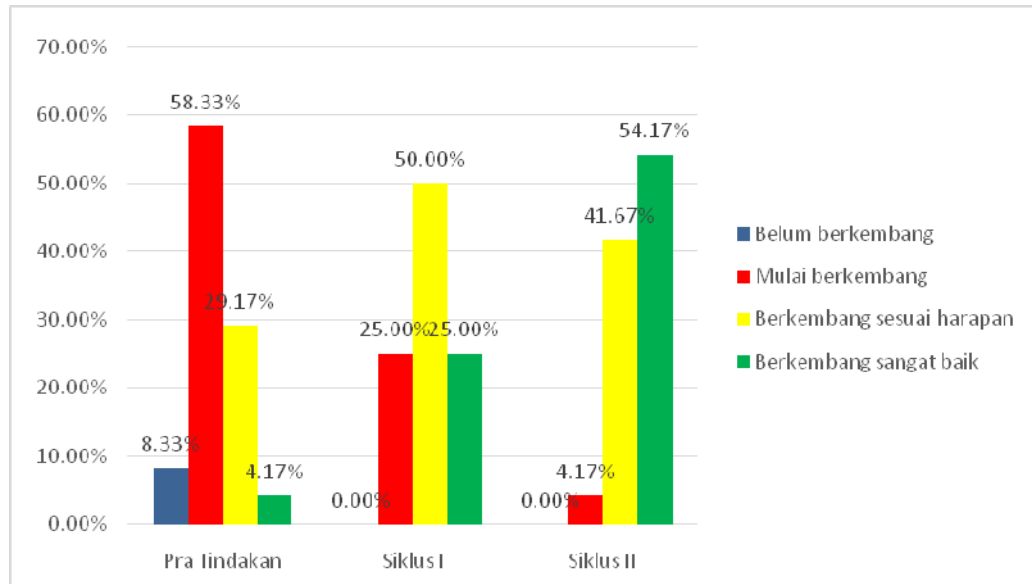
Adapun peningkatan rasa percaya diri anak berdasarkan hasil observasi awal, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 6. Dari data tabel 6, maka dapat dilihat peningkatan rasa percaya diri anak dari pra tindakan, siklus I, hingga siklus II. Hasil observasi pra tindakan rasa percaya diri anak yang mencapai berkembang sangat baik 1 anak, berkembang sesuai harapan ada 7 anak, mulai berkembang 14

anak, dan belum berkembang 2 anak. Untuk perkembangan pada siklus I, berkembang sangat baik ada 5 anak, berkembang sesuai harapan 12 anak, mulai berkembang 6 anak, dan anak yang belum berkembang tidak ada, sedangkan pada siklus II berkembang sangat baik 13 anak, berkembang sesuai harapan 10 anak, dan mulai berkembang 1 anak.

Tabel 6 .Hasil Observasi Rasa percaya Diri Anak Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Nama Anak	Pra Tindakan (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Dika	33.33	55.55	55.55
2	Dita	66.66	88.88	100.00
3	Dhani	66.66	88.88	100.00
4	Elis	66.66	88.88	100.00
5	Fadhil	33.33	55.55	61.11
6	Hafitd	83.33	61.11	72.22
7	Hana	50.00	55.55	61.11
8	Jiddan	33.33	66.66	83.88
9	Linda	66.66	83.33	83.33
10	Neisya	33.33	55.55	55.55
11	Nafla	16.66	27.77	50.00
12	Nafela	50.00	27.77	72.22
13	Nugroho	33.33	38.88	61.11
14	Reiner	50.00	61.11	77.77
15	Rizky	33.33	55.55	72.22
16	Rama	33.33	50.00	77.77
17	Shafa	66.66	83.88	100.00
18	Syafika	66.66	66.66	83.33
19	Vika	33.33	61.11	77.77
20	Yudha	50.00	72.22	88.88
21	Yoga	50.00	66.66	94.44
22	Zacky a	16.66	38.88	55.55
23	Zacky c	50.00	55.55	72.22
24	Zahra	66.66	83.33	100.00

Dari data pada tabel 6 persentase rasa percaya diri pra tindakan, siklus I, siklus II dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 6. Grafik Persentase Peningkatan Rasa Percaya Diri Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.

Dari grafik di atas maka menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri anak dari pra tindakan sampai siklus II. Anak yang telah mencapai ketuntasan rasa percaya diri pada pra tindakan 27,19% pada kriteria anak sudah berkembang sesuai harapan, untuk siklus I sudah mengalami perkembangan yakni 50,00% pada kriteria anak sudah berkembang sesuai harapan, dan pada siklus II 41,67% pada kriteria yang sama, akan tetapi ada anak yang mengalami perkembangan diatas kriteria berkembang sesuai harapan yakni berkembang sangat baik sebesar 54,17% , sehingga pada penelitian ini 95,84% anak sudah mengalami ketuntasan. Setelah melihat hasil data rasa percaya diri dapat diketahui bahwa model pembelajaran bermain aktif dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Dalam kegiatan bermain aktif, tidak hanya pembelajaran individu saja, tetapi

kooperatif juga, karena dengan bekerja sama, anak dilatih untuk berani berbicara ataupun mengungkapkan pendapat dan menyanggahnya didepan teman-temannya.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Dalam penelitian ini model pembelajaran bermain aktif digunakan untuk menstimulasi rasa percaya diri. Kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir dapat menstimulasi anak untuk aktif dalam kegiatan. Dalam kegiatan bermain aktif, anak melakukan kegiatan tidak hanya secara individu, tetapi dalam kelompok juga. Anak dapat bekerjasama dengan teman lain, sehingga komunikasi tercipta dan mereka berlatih untuk berani mengungkapkan pendapat ataupun menyanggah suatu pendapat yang mereka rasa kurang pas. Selain itu, anak-anak juga berlomba mengungkapkan ide-ide untuk memecahkan masalah yang ada. Pada akhir kegiatan anak juga dibiasakan untuk menyampaikan hasil kegiatan yang telah dikerjakan terutama yang dikerjakan secara kelompok sehingga dapat menstimulasi anak untuk dapat aktif. Pada saat itu kelompok lain diberi kesempatan untuk dapat memberikan pertanyaan kepada kelompok yang sedang menyampaikan hasil kegiatannya di depan kelas sehingga mendorong anak untuk berani bertanya dan menjawab pertanyaan. Pada saat guru memberikan pertanyaan secara individu juga akan mendorong anak untuk berani menjawab pertanyaan.

Kumara (Yulanto, 2006) menyebutkan bahwa salah satu aspek kepercayaan diri yakni kemampuan menerima kritik. Dalam kegiatan bermain aktif ini, anak dilatih untuk mau menerima kritik, masukan dari teman lain. Terlebih saat kegiatan yang dilakukan secara kelompok. Keseluruhan anak-anak B2 sudah

dapat menerima masukan dan kritik dari teman lain, hanya saja ada 1 atau 2 anak yang masih menangis dan marah ketika ada teman yang memberikan kritik.

Kumara dalam Yulanto (2006) juga menyebutkan bahwa menghadapi masalah merupakan salah satu aspek dalam kepercayaan diri. Dalam kegiatan bermain aktif, banyak kegiatan yang mengharuskan anak-anak untuk menghadapi masalah yang ada dan mencoba menyelesaikannya. Sebagai contoh dalam kegiatan bermain mengelompokkan gambar. Dalam kegiatan ini anak diberi banyak gambar, yang mana harus mereka kelompokkan dalam kategori ciptaan Allah dan ciptaan manusia. Hampir semua anak mampu melaksanakan tugas tersebut. Untuk kegiatan lain, misal saat anak bermain *puzzle* mereka berjuang keras bagaimana bisa menyusun kembali kepingan *puzzle* tersebut. Ada juga saat mereka sedang bermain lego secara kelompok, pastinya banyak masalah yang timbul, misal ada anak yang ingin menguasai, mereka mencoba untuk membicarakan baik-baik bagaimana sebaiknya kita bermain bersama dengan gaya anak-anak.

Unsur kepercayaan diri yang lain yakni kemampuan dalam bergaul. Mayoritas anak-anak kelas B2 sudah mampu bergaul dengan temannya, terutama ketika anak-anak sedang melakukan kegiatan bermain. Anak-anak sangat senang, mereka sangat akrab dengan teman-temannya, tetapi ada satu anak yang masih sulit untuk bergaul dengan teman-temannya, dia lebih suka duduk diam dan melihat teman-temannya bermain.

Guilford (Andayani & Afiatin, 1996) menyebutkan bahwa ada beberapa unsur dari kepercayaan diri, salah satunya memiliki ketenangan sikap yang berarti

tidak gugup bila melakukan atau mengatakan sesuatu secara tidak sengaja dan ternyata apa yang dilakukan atau dikatakan itu salah. Dalam penelitian ini aspek tersebut sudah muncul pada anak-anak, ketika mereka sedang asik melakukan sesuatu dan ternyata yang mereka katakan ternyata tidak benar, yang kemudian oleh teman-teman ditegur tetapi mereka tidak kemudian surut, mereka tetap bersikap percaya diri. Ini terlihat jelas ketika bermain pesan berantai, anak-anak akan menyebutkan apa yang dia dengar, ketika memang mereka salah, mereka tetap percaya diri, dan ada beberapa anak yang spontan mengucapkan maaf kepada teman-temannya.

Lautser (Alsa dalam Nuraeni, 2010) mengemukakan beberapa aspek kepercayaan diri, diantaranya percaya pada kemampuan sendiri. Pada pra tindakan, anak-anak kelas B2 masih banyak anak yang tidak percaya pada kemampuan mereka, kadang anak-anak selalu berkata tidak bisa ketika diberi kegiatan, tetapi dengan perantara kegiatan bermain ini, guru memberikan motivasi dan dorongan kepada anak-anak bahwa mereka sebenarnya mampu melakukan. Dalam penelitian ini anak-anak sangat percaya diri melakukan semua kegiatan yang diberikan. Semua anak-anak senang melakukan kegiatan bermain aktif ini, sehingga tanpa mereka sadari mereka melakukan semua kegiatan dengan penuh percaya diri.

Guilford (Andayani & Afiatin, 1996) menyebutkan bahwa dapat diterima kelompoknya merupakan salah satu unsur kepercayaan diri. Dalam penelitian ini, kegiatan yang diberikan tidak hanya kegiatan yang bersifat individu saja, tetapi banyak juga yang dikerjakan secara kelompok. Anak-anak sudah bisa bekerja



sama dengan teman lain, mereka sudah bisa menerima teman lain dalam kelompoknya, baik anak laki ataupun perempuan, karena sebelumnya ada 1-2 anak ketika dimasukkan ke dalam kelompok, teman-teman lain tidak mau. Mereka tidak mau menerima anak tersebut, ketika teman-teman ditanya oleh guru, kenapa tidak mau dengan dia, mereka menjawab dia usil, dia nakal, dia sukanya merebut mainan. Kemudian guru memberikan pengertian, nasehat kepada si anak yang tidak diterima oleh teman-teman yang lain, guru memberikan aturan main, dan akhirnya si anak sudah dapat diterima oleh teman-teman kelompoknya tetap dengan bimbingan dan pengawasan dari guru.

Unsur-unsur kepercayaan diri yang diungkapkan oleh beberapa tokoh tersebut sudah muncul dalam diri anak ketika mereka melakukan kegiatan yang dirancang oleh peneliti. Anak-anak mengalami peningkatan dan perkembangan dalam aspek kepercayaan dirinya dalam penelitian ini melalui kegiatan bermain aktif.

Penerapan kegiatan bermain aktif terdiri dari beberapa tahap, adapun tahap-tahap tersebut: 1) persiapan pembelajaran; 2) menyajikan materi dan memberikan penjelasan; 3) kegiatan bermain aktif; 4) melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi; 5) tanya jawab terhadap kegiatan yang telah dilakukan; 6) evaluasi kegiatan bermain aktif. Pada siklus I dan II tahap-tahap tersebut telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Pada tahap-tahap tersebut anak terlihat aktif, berani dan antusias dalam mengikuti semua kegiatan. Suasana kelas menjadi hidup dan terlihat adanya komunikasi lisan baik dengan teman ataupun guru. Apalagi ketika kegiatan bermain aktif dilakukan di luar kelas, anak-

anak sangat senang, semangat, interaksi terhadap teman ataupun guru lebih interaktif. Untuk kegiatan yang dilakukan secara kelompok, seperti bermain lego, bermain pesan berantai, bermain tikus dan kucing terlihat juga motivasi anak yang besar untuk menyelesaikan tugas kelompoknya. Pada setiap siklusnya, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain aktif telah mengalami kemajuan. Anak telah dapat menerima kritik, mampu menghadapi masalah, tidak gugup bila melakukan sesuatu, percaya pada kemampuan sendiri, dan dapat diterima oleh kelompoknya. Setiap keterampilan yang dipelajari melalui proses pertumbuhan yang berkembang secara bertingkat dan agar suatu keterampilan dapat tertanam pada anak diperlukan praktik dan pembiasaan yang diberikan untuk anak. Oleh karena itu melalui metode bermain aktif, semua anak berani dan aktif untuk melakukan ataupun mencoba melaksanakan kegiatan sehingga rasa percaya diri anak pada masing-masing anak akan meningkat.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan pada anak kelompok B TK Pembina Kecamatan Bantul ini telah diupayakan untuk memperoleh hasil yang maksimal, namun pada kenyataan masih terdapat kekurangan-kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

1. Pengambilan data sebatas pada pengamatan penelitian dan observasi secara langsung pada tiap pertemuan dan hanya sebatas pelaksanaan penelitian.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Dalam penelitian meningkatkan percaya diri ini, peneliti menggunakan metode kegiatan bermain aktif. Anak-anak kelompok B2 mau melakukan kegiatan bermain aktif, mereka melakukan kegiatan dengan senang hati. Anak sudah merasa percaya pada kemampuan sendiri melakukan kegiatan tersebut. Dalam penelitian ini, kegiatan lebih banyak dirancang oleh peneliti, akan tetapi peneliti mengetahui apa yang diinginkan anak, sehingga kegiatan di desig sedemikian rupa. Salah satu unsur yang ada dalam bermain aktif yakni bermain konstruktif, dalam penelitian ini, peneliti sudah memasukkan kegiatan yang membangun dan menciptakan sesuatu, yakni bermain balok dan lego. Dalam kegiatan bermain balok dan lego, peneliti merancang dengan kegiatan yang sifatnya kelompok, sehingga anak harus bisa berinteraksi, bergaul dengan teman satu kelompoknya. Untuk kegiatan bermain balok dan lego, anak-anak sudah dapat bekerjasama dengan satu kelompoknya. Mereka sudah mampu bergaul dengan teman lain, mencoba untuk menghadapi masalah dan anak-anak merasa sudah dapat diterima oleh kelompoknya.

Selain bermain konstruktif, dalam bermain aktif juga ada bermain peran, dalam penelitian ini anak-anak diajak untuk memerankan suatu peran. Anak-anak harus menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan teman lain. Anak-anak juga sudah mampu, memberikan ide atau gagasan terhadap teman lain. Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak sudah merasa percaya pada kemampuan

mereka masing-masing, mereka percaya diri dalam memerankan tokoh yang sudah ditentukan, hanya saja ada satu atau dua anak yang masih belum mau berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman lain, dia memilih untuk menjadi penonton saja. Selain bermain drama dan konstruktif ada juga bermain musik. Dalam penelitian ini, anak-anak diajak untuk bermain musik perkusi sederhana, dengan alat botol yang dimasuki kerikil atau biji-bijian. Anak-anak bebas berekspresi membunyikan alat musik yang mereka pegang sambil bernyanyi dan berjoget. Mereka bernyanyi dan berjoget di depan kelas, tanpa ada rasa malu. Semua kegiatan bermain aktif yang ada pada penelitian ini, tentunya menggunakan benda, atau alat untuk bermain. Anak-anak sudah berani untuk tampil aktif, mengungkapkan ide-ide dan yang pasti mereka merasa senang. Sehingga rasa percaya diri anak pelan-pelan meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan, maka diperoleh kesimpulan bahwa penerapan metode kegiatan bermain aktif dapat meningkatkan rasa percaya diri anak pada kelompok B di TK Pembina Kecamatan Bantul, Peningkatan keterampilan percaya diri tersebut dapat dilihat dari hasil data observasi yang diperoleh setiap siklus mengalami peningkatan, Sebelum tindakan ketuntasan rasa percaya diri anak pada kriteria belum berkembang 8,33% dan mulai berkembang yaitu 58,3% pada siklus I ketuntasan rasa percaya diri anak meningkat pada kriteria berkembang sesuai harapan pada 29,17% dan berkembang sangat baik 4,17% sehingga total anak yang sudah tuntas ada 74,99%, Pada siklus II ketuntasan rasa percaya diri anak pada kriteria berkembang sesuai harapan ada 41,67% dan berkembang sangat baik ada 54,17%,

total anak yang mencapai ketuntasan ada 95,84%, sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena 95,84% dari 24 jumlah anak kelompok B di TK Pembina Kecamatan Bantul telah mencapai indikator rasa percaya diri anak, Metode bermain aktif dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, Dari kegiatan awal sampai akhir dibiasakan anak untuk aktif, dan berani melakukan kegiatan yang ada dalam pembelajaran.

Dengan demikian semua anak mempunyai kesempatan yang sama untuk mengembangkan rasa percaya diri mereka, sehingga rasa percaya diri pada masing-masing anak dapat meningkat.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang sudah peneliti paparkan di atas, maka peneliti memberika saran sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran bermain aktif di TK Pembina Kecamatan Bantul hendaknya dilakukan dalam proses pembelajaran lebih lanjut dalam rangka meningkatkan rasa percaya diri pada anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affiatin T. dan Sri Mulyani M. (1998). *Peningkatan Percaya Diri Melalui Konseling Kelompok*. Yogyakarta: Psikologika; No: 6 Tahun III
- Ahmad Nashrulm. (2011). *Bermain Aktif Mengasah Kecerdasan Emosi (EQ)*. Diakses dari <http://ahmadnashrulm.wordpress.com> pada tanggal 19 Maret 2013 jam 19.30 WIB.
- Andayani, B. & Afiatin, T. (1996). Konsep Diri, Harga Diri, dan Kepercayaan Diri. *Jurnal Psikologi*. 23-30.
- Ayu Dewi Santoso. (2009). *Manfaat Bermain Untuk Anak Usia Dini*. Diakses dari [ayudewisantoso.blogspot.com](http://ayudewisantoso.blogspot.com). pada tanggal 17 Maret 2013 jam 21.00 WIB.
- Fourseasonnews. (2012). *Pengertian Bermain Aktif*. Diakses dari <http://fourseasonnews.blogspot.com> pada tanggal 19 Maret 2013 jam 19.00 WIB.
- Hakim, Thursan. (2005). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: PT. Puspaswara.
- Hurlock, Elizabeth. (1987). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Penerjemah: Istiwidayanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Indah Miyati. (2003). *Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Pada Anak*. Diakses dari [www.berani.co.id](http://www.berani.co.id) pada tanggal 19 Maret 2013 jam 21.30 WIB.
- Kumala Dewi. (2013). *Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Anak*. Diakses dari [www.edukasi.kompasiana.com](http://www.edukasi.kompasiana.com) pada tanggal 19 Maret 2013 jam 21.00 WIB.
- Lindnfield Gael. (1997). *Mendidik Anak Agar Percaya Diri*. Jakarta: Arcan.
- M. Nur Ghufon dan Rini Risnawati S. (2010). *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Mohammad Nurdin. (2011). *Sembilan Tonggak Perkembangan si Golden Age*. Diakses dari <http://opinimasding.blogspot.com> pada tanggal 31 Oktober 2013 jam 20.00 WIB.

- Pardjono, dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Shandy Sutisna. (2009). *Kepercayaan Diri dalam Diskusi*. <http://www.myshandy.multiply.com/> diakses tanggal 15 Mei 2013 jam 19.00
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutrisna (2009) dalam [www.myshandy.multiply.com](http://www.myshandy.multiply.com) pada tanggal 20 Maret 2013 jam 21.30 WIB.
- Suwarsih Madya. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Lemlit IKIP UNY.
- Tim Penyusun Permendiknas. (2009). *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Yuliani Nurani. (2011). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Yulianto, F., dan Nashori, F. (2006). Kepercayaan Diri dan Prestasi Atlet Tae Kwon Do Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Psikolog*. 55-62.
- Zaenal Aqib. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya.

# LAMPIRAN



Lampiran 1. Lembar Observasi Bermain Aktif

**Draft Lembar Observasi Bermain Aktif**

Variabel	Keadaan	
	Ya	Tidak
1. Dilakukan dimana saja.		
2. Dengan cara apa saja.		
3. Berdasar apa yang ingin dilakukan.		
4. Tidak ada aturan permainan		
5. Kegiatan membangun, menciptakan sesuatu.		
6. Kegiatan bermain yang menggunakan berbagai benda .		
7. Pemberian atribut tertentu terhadap benda.		
8. Anak memerankan tokoh yang ia pilih.		
9. Apa yang dilakukan anak tampil dalam tingkah laku yang nyata.		
10. Dapat dinikmati dan melibatkan penggunaan bahasa.		
11. Senang mengumpulkan benda-benda yang dijumpai.		
12. Bila anak mulai berteman, proses tukar menukar benda yang dikumpulkan		
13. Bersifat reproduktif dan produktif.		
14. Menggunakan alat musik.		
15. Bersifat gembira.		

Lampiran 2. Lembar Observasi Percaya Diri

**Draft Lembar Observasi Percaya Diri**

<b>Indikator</b>	<b>Keadaan</b>	
	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>
1. Kemampuan menerima kritik		
2. Kemampuan menghadapi masalah		
3. Kemampuan dalam bergaul		
4. Memiliki ketenangan sikap (tidak gugup bila melakukan atau mengatakan sesuatu secara tidak sengaja dan ternyata apa yang dilakukan atau dikatakan itu salah)		
5. Yakin pada kemampuan sendiri		
6. Merasa dapat diterima oleh kelompoknya		

Lampiran 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

**Jadwal Penelitian**

Pra Tindakan	Sabtu, 11 Mei 2013
Siklus I	Senin, 13 Mei 2013
	Rabu, 15 Mei 2013
	Jumat, 17 Mei 2013
Siklus II	Kamis, 30 Mei 2013
	Sabtu, 1 Juni 2013
	Senin, 3 Juni 2013

Lampiran 4. Rencana Kegiatan Harian

**RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : B  
 Hari/tanggal : Senin, 13 Mei 2013  
 Semester : II  
 Waktu : 07.30 – 10.00  
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Bencana alam (Gempa bumi, gunung meletus, tanah longsor)

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak			
				Hasil			
				★	★★	★★★	★★★★
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membiasakan diri beribadah (NAM 2)</li> <li>- Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) (SE.7)</li> <li>- Bersikap kooperatif dengan teman (SE.1)</li> <li>- Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (F.B.3)</li> <li>- Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (3 dimensi) (K.A.2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa sebelum kegiatan.</li> <li>- Berani bertanya dan menjawab pertanyaan.</li> <li>- Mau bermain dengan teman.</li> <li>- Menciptakan alat perkusi sederhana dan mengexpresikan dalam bunyi yang berirama.</li> <li>- Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (lebih dari 8</li> </ul>	<b>I. Kegiatan Awal (±30')</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak-anak berdoa dengan rapi.</li> </ul>	Doa belajar				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tanya jawab tentang cara menanggulangi apabila terjadi bencana alam.</li> </ul>	Gambar				
		<b>II. Kegiatan Inti (± 60')</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain cublak-cublak suweng..</li> </ul>	Kerikil				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain alat musik perkusi secara kelompok</li> </ul>	Alat musik sederhana, perkusi.				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain puzzle dengan saling bergantian.</li> </ul>	Puzzle				

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca. (BMB.3)</li> </ul>	keping)  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak.</li> </ul>	<b>III.Istirahat (± 30')</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan, makan bekal.</li> </ul> <b>IV.Kegiatan Akhir (± 30')</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyanyikan lagu yang berjudul "Memandang Alam"</li> <li>- Evaluasi kegiatan apa saja yang sudah dikerjakan hari ini.</li> <li>- Doa selesai belajar, dan mengucapkan salam.</li> </ul>	Air,serbet, dan bekal makanan.				
---	---	--	--------------------------------	--	--	--	--



Kepala TK Pembina Kec. Bantul

Purwanti, S.Pd. AUD  
NIP. 195609101979032004

Guru Kelompok B 2

Indarti

Bantul, 11 Mei 2013

Peneliti

Adhita Restu Hanun Prawistri  
NIM. 11111247025

# **RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : B  
 Hari/tanggal : Rabu, 15 Mei 2013  
 Semester : II  
 Waktu : 07.30 – 10.00  
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Bencana alam (Gempa bumi, gunung meletus, tanah longsor)

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak			
				Hasil			
				★	★★	★★★	★★★★
- Membiasakan diri beribadah (NAM 2)  - Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) (SE.7)  - Bersikap kooperatif dengan teman (SE.1)  - Bersikap kooperatif dengan teman (SE.1)	- Berdoa sebelum kegiatan.  - Berani bertanya dan menjawab pertanyaan.  - Dapat menerima kritik.  - Mengajak teman untuk bermain.	<b>I. Kegiatan Awal (±30')</b> - Anak-anak berdoa dengan rapi.	Doa belajar				
		- Tanya jawab tentang Bencana Alam Gunung Meletus.	Gambar				
		<b>II. Kegiatan Inti (± 60')</b> - Bermain pesan berantai.					
		- Bermain lego membangun suatu bentuk secara berkelompok.	Lego				
- Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (	- Mengelompokkan benda dengan berbagai cara	- Mengelompokkan gambar-gambar ciptaan Tuhan.	Gambar-gambar ciptaan Tuhan dan manusia.				

3 dimensi) (K.B.2)	menurut ciri-ciri tertentu. Misal : menurut warna, bentuk, ukuran.						
- Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca. (BMB.3)	- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak.	<b>III.Istirahat (± 30')</b> - Cuci tangan, makan bekal.  <b>IV.Kegiatan Akhir (± 30')</b> - Menyanyikan lagu yang berjudul "Naik-naik Ke Puncak Gunung"  - Evaluasi kegiatan apa saja yang sudah dikerjakan hari ini.  - Doa selesai belajar, dan mengucapkan salam.	Air, serbet, dan bekal makanan.				



Kepala TK Pembina Kec. Bantul  
Indarti, S.Pd. AUD  
NIP. 195608301979032004

Guru Kelompok B 2

Indarti

Bantul, 14 Mei 2013

Peneliti

Adhita Restu Hanun Prawistri  
NIM. 11111247025

# **RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : B  
 Hari/tanggal : Jumat, 17 Mei 2013  
 Semester : II  
 Waktu : 07.30 – 10.00  
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Bencana alam (Gempa bumi, gunung meletus, tanah longsor)

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak			
				Hasil			
				★	★★	★★★	★★★★
- Membiasakan diri beribadah (NAM 2)  - Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. (K.A.6)  - Menggambar sesuai dengan gagasannya. (F.B.1)  - Bersikap kooperatif dengan teman. (S.1)	- Berdoa sebelum kegiatan.  - Bermain Peran.  - Menggambar bebas dengan berbagai media.  - Dapat melaksanakan tugas kelompok.	<b>I. Kegiatan Awal (±30')</b> - Anak-anak berdoa dengan rapi.	Doa belajar				
		- Bermain peran ketika bencana gempa bumi sedang terjadi. (ada yang menjadi dokter, penolong, dan korban)  <b>II. Kegiatan Inti (± 60')</b> - Menggambar bebas menggunakan cat air.	Alat dokter-dokteran, masker, makanan dan minuman.  Kertas gambar, cat air, dan kuas.				
		- Bermain balok membentuk tempat pengungsian korban bencana secara berkelompok.  <b>III. Istirahat (± 30')</b> - Cuci tangan, makan bekal.	Balok.  Air, serbet, dan bekal makanan.				
		<b>IV. Kegiatan Akhir (± 30')</b> - Menyanyikan lagu yang berjudul "Halilintar"					
	- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak.						



serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca. (BMB.3)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evaluasi kegiatan apa saja yang sudah dikerjakan hari ini.</li> <li>- Doa selesai belajar, dan mengucapkan salam.</li> </ul>					
--	--	---	--	--	--	--	--



Guru Kelompok B 2

*[Signature]*

Indarti

Bantul, 16 Mei 2013

Peneliti

*[Signature]*

Adhita Restu Hanun Prawistri  
NIM. 11111247025

# **RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : B  
 Hari/tanggal : Kamis, 30 Mei 2013  
 Semester : II  
 Waktu : 07.30 – 10.00  
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Bencana alam (Gempa bumi, gunung meletus, tanah longsor)

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak			
				Hasil			
				★	★★	★★★	★★★★
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membiasakan diri beribadah (NAM 2)</li> <li>- Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) (SE.7)</li> <li>- Bersikap kooperatif dengan teman (SE.1)</li> <li>- Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (F.B.3)</li> <li>- Bersikap kooperatif dengan teman (SE.1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa sebelum kegiatan.</li> <li>- Berani bertanya dan menjawab pertanyaan.</li> <li>- Mau bermain dengan teman.</li> <li>- Menciptakan alat perkusi sederhana dan mengexpresikan dalam bunyi yang berirama.</li> <li>- Saling membantu sesama teman.</li> </ul>	<b>I. Kegiatan Awal (±30')</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak-anak berdoa dengan rapi.</li> <li>- Tanya jawab gunung berapi dan gunung tidak berapi.</li> </ul>	Doa belajar  Gambar				
		<b>II. Kegiatan Inti (± 60')</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain jamuran.</li> </ul>	-				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain alat musik sederhana sambil menyanyikan lagu tentang alam semesta. Misal: awan putih, halilintar, memandang alam.</li> </ul>	Alat musik sederhana, perkusi.				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain menyusun huruf menjadi kata dan bermain angka.</li> </ul>	Kotak Ajaib				

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca. (BMB.3)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak.</li> </ul>	<p><b>III.Istirahat (± 30')</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan, makan bekal.</li> </ul> <p><b>IV.Kegiatan Akhir (± 30')</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyanyikan lagu yang berjudul "Awan Putih"</li> <li>- Evaluasi kegiatan apa saja yang sudah dikerjakan hari ini.</li> <li>- Doa selesai belajar, dan mengucapkan salam.</li> </ul>	Air,serbet, dan bekal makanan.				
---	--	--	--------------------------------	--	--	--	--



Kepala Pembina Kec. Bantul

Purwanti, S.Pd.AUD  
NIP. 195609101979032004

Guru Kelompok B 2

Indarti

Bantul, 29 Mei 2013

Peneliti

Adhita Restu Hanun Prawistri  
NIM. 11111247025

# **RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : B  
 Hari/tanggal : Sabtu, 1 Juni 2013  
 Semester : II  
 Waktu : 07.30 – 10.00  
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Bencana alam (Gunung Berapi dan Gunung Tidak Berapi)

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak			
				Hasil			
				★	★★	★★★	★★★★
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membiasakan diri beribadah (NAM 2)</li> <li>- Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) (SE.7)</li> <li>- Bersikap kooperatif dengan teman (SE.1)</li> <li>- Bersikap kooperatif dengan teman (SE.1)</li> <li>- Menggambar sesuai dengan gagasannya (MH.B.1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa sebelum kegiatan.</li> <li>- Berani bertanya dan menjawab pertanyaan.</li> <li>- Dapat menerima kritik.</li> <li>- Mengajak teman untuk bermain.</li> <li>- Menggambar bebas dari bentuk dasar titik, garis, lingkaran, segitiga, segiempat.</li> </ul>	<b>I. Kegiatan Awal (±30')</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak-anak berdoa dengan rapi.</li> </ul>	Doa belajar				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tanya jawab tentang Bencana Alam Gunung Meletus. (Gunung Merapi yang meletus tahun 2009)</li> </ul>	Gambar				
		<b>II. Kegiatan Inti (± 60')</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain Kucing dan Tikus .</li> </ul>					
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bermain Bintang Beralih secara kelompok..</li> </ul>					
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggambar gunung meletus dari bentuk segitiga dengan menggunakan crayon.</li> </ul>	Buku Gambar, crayon.				

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca. (BMB.3)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak.</li> </ul>	<p><b>III.Istirahat (± 30')</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuci tangan, makan bekal.</li> </ul> <p><b>IV.Kegiatan Akhir (± 30')</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyanyikan lagu yang berjudul "Naik-naik Ke Puncak Gunung"</li> <li>- Evaluasi kegiatan apa saja yang sudah dikerjakan hari ini.</li> <li>- Doa selesai belajar, dan mengucapkan salam.</li> </ul>	Air, serbet, dan bekal makanan.				
---	--	--	---------------------------------	--	--	--	--



Kepala TK Pembina Kec. Bantul

Purwanto, S.Pd.AUD  
NIP. 199509101979032004

Guru Kelompok B 2

Indarti

Bantul, 31 Mei 2013

Peneliti

Adhita Restu Hanun Prawistri  
NIM. 11111247025

# **RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Kelompok : B  
 Hari/tanggal : Senin, 3 Juni 2013  
 Semester : II  
 Waktu : 07.30 – 10.00  
 Tema/Sub Tema : Alam Semesta / Bencana alam (Gunung Berapi dan Gunung Tidak Berapi)

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak			
				Hasil			
				★	★★	★★★	★★★★
- Membiasakan diri beribadah (NAM 2)  - Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. (K.A.6)  - Bersikap kooperatif dengan teman. (S.1)  - Menggambar sesuai dengan gagasannya. (F.B.1)  - Bersikap kooperatif dengan teman. (S.1)	- Berdoa sebelum kegiatan.  - Bermain Peran.  - Mau berbagi dengan teman.  - Menggambar bebas dengan berbagai media.  - Dapat melaksanakan tugas kelompok.	<b>I. Kegiatan Awal (±30')</b> - Anak-anak berdoa dengan rapi.	Doa belajar				
		- Bermain peran ketika bencana gunung meletus sedang terjadi. (ada yang menjadi dokter, penolong, dan korban)  <b>II. Kegiatan Inti (± 60')</b> - Bermain plastisin secara berkelompok.	Alat dokter-dokteran, masker, makanan dan minuman.  Plastisin				
		- Menggambar bebas menggunakan crayon.	Kertas gambar, crayo, dan kuas.				
		- Bermain “bongkar pasang” secara kelompok, seakan-akan mereka membuat sungai dan sekitarnya.  <b>III. Istirahat (± 30')</b> - Cuci tangan, makan bekal.	Mainan bonkar pasang.  Air, serbet, dan bekal				

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca. (BMB.3)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak.</li> </ul>	<p><b>IV. Kegiatan Akhir (± 30')</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyanyikan lagu yang berjudul "Bintang Kejora"</li> <li>- Evaluasi kegiatan apa saja yang sudah dikerjakan hari ini.</li> <li>- Doa selesai belajar, dan mengucapkan salam.</li> </ul>	makanan.				
---	--	---	----------	--	--	--	--



Kepala Pembina Kec. Bantul

Purwanto, S.Pd, A.AUD  
NIP. 197309101979032004

Guru Kelompok B 2

Indarti

Bantul, 1 Juni 2013  
Peneliti

Adhita Restu Hanun Prawistri  
NIM. 11111247025

## Lampiran 5.Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 3141/UN34.11/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

15 Mei 2013

Yth.Kepala TK Pembina  
Manding, Sabdodadi , Bantul  
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Adhita Restu Hanun Prawistri  
NIM : 11111247025  
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD  
Alamat : Karang , Pendowoharjo , Sewon, Bantul.

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : TK Pembina Kecamatan Bantul , Manding, Sabdodadi , Batul  
Subyek : Anak Kelompok B  
Obyek : Rasa Percaya Diri  
Waktu : Mei-Juli 2013  
Judul : Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Aktif di TK Pembina Kecamatan Bantul

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd  
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:  
1.Rektor ( sebagai laporan)  
2.Wakil Dekan I FIP  
3.Ketua Jurusan PPSD FIP  
4.Kabag TU  
5.Kasubbag Pendidikan FIP  
6.Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta





**DINAS PENDIDIKAN MENENGAH & NON FORMAL**  
**TK PEMBINA**  
**KECAMATAN BANTUL, KABUPATEN BANTUL**  
Manding, Sabdodadi, Bantul, Yogyakarta 55717 Telp (0274)7804466

---

NO: 70/TK/PEM/KEC/BTL/IX/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala TK Pembina Kecamatan Bantul menerangkan bahwa sesungguhnya:

Nama : Adhita Restu Hanun Prawistri

NIM : 11111247025

Benar-benar telah melaksanakan penelitian tindakan kelas di TK Pembina Kecamatan Bantul pada Semester II Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian tersebut dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “ Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Aktif di TK Pembina Kecamatan Bantul”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 25 Juni 2013

Kepala TK Pembina Kec. Bantul



Purnama, S.Pd.AUD

NIP. 19560910 1979 03 2 004

Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan



**Anak-anak bermain perkusi.**



**Anak-anak sedang asik bermain cublak-cublak suweng**



**Anak-anak sedang bermain *puzzle*.**



**Anak-anak membuat kelompok putra dan putrid untuk bermain pesan berantai.**



**Mereka sedang bekerja sama membangun sebuah gunung dengan menggunakan lego.**



**Anak-anak sedang asyik bermain menyusun huruf menjadi kata dan angka.**





**Anak-anak sangat antusias saat bermain bintang beralih.**



**Waktu istirahat, anak-anak gunakan untuk bermain bebas.**



**Anak-anak sedang berpura-pura menyelamatkan diri ketika gempa terjadi.**



**Ada yang berpura-pura menjadi dokter dan korban.**