BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah langkah awal dan sangat penting dalam pembentukan karakter serta kepribadian anak. Pada masa ini (*golden age*), anak mengalami banyak peningkatan baik dalam pertumbuhan dan perkembangannya dalam semua bidang, termasuk dalam bidang fisik, kognitif,sosial,emosional,maupun dalam bidang Bahasa dan seni. Anak yang percaya diri memiliki keberanian untuk mengutarakan pendapat, mengekspresikan diri, dan tidak takut mencoba hal baru, serta memiliki keyakinan terhadap kemampuan yang dimilikinya.

Selain itu, aspek lain yang turut membangun rasa percaya diri pada perkembangan sosial emosional anak yaitu keberanian mereka dalam hal menyampaikan pendapat, mampu berinteraksi dengan orang lain, serta keyakinan terhadap potensi diri sendiri. Anak yang memiliki rasa percaya diri yang kuat lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sosial dan mampu menghadapi berbagai tantangan belajar disekolah.

Dari konteks ini Allah SWT memberikan petunjuk tentang bagaimana konsep percaya diri yang dinyatakan dalam firmannya:

مُّؤْمِنِين كُنتُم إِن الْأَعْلَوْنَ وَأَنتُمُ تَحْزَنُوا وَلَا تَهِنُوا وَلَا

Artinya: "Janganlah kamu merasa lemah dan jangan (pula) bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang-orang yang beriman''.(Q.S Ali Imran ayat 139).

Ayat di atas mengajarkan pentingnya menumbuhkan keyakinan dan tidak merasa lemah. dalam konteks anak usia dini, nilai ini dapat diimplementasikan dengan membantu anak agar percaya pada kemampuan yang dimilikinya. guru dapat menanamkan pemahaman bahwa setiap anak memiliki potensi dan keistimewaan yang di anugerahkan oleh allah SWT sehingga mereka merasa yakin untuk mencoba dan berani berpendapat. Pesan dalam ayat ini juga memberi motivasi agar seseorang tidak mudah bersedih atau takut. hal Yang dapat diterapkan pada anak usia dini sebagai salah satu upaya untuk menumbuhkan kemampuan tersebut adalah dengan mengajak anak untuk tidak takut melakukan kesalahan dan tetap bersemangat mencoba hal baru, karena

melalui pengalaman tersebut rasa percaya diri mereka akan berkembang secara alami.

Berdasarkan hasil observasi awal kepada siswa kelompok B di TK Ananda Kabupaten Gorontalo, dari 20 siswa terdapat 14 siswa atau 70% yang menunjukkan Tingkat rasa percaya diri yang rendah. Contoh, masih ada Siswa yang tampak malu berbicara dan berpendapat didepan orang lain, ada juga siswa yang belum tertarik mencoba hal baru dan masih bergantung pada guru,hal ini di karenakan penggunaan strategi pembelajaran yang belum sesuai. kondisi ini tentu memerlukan perhatian dan penanganan melalui kegiatan yang menyenangkan, kontekstual, serta Selaras dengan ciri-ciri perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berusaha untuk mencari Solusi terhadap pemecahan masalah ini, melalui suatu kajian ilmiah berupa penelitian dengan judul **"Meningkatkan Kemampuan Rasa Percaya Diri Siswa Melalui Kegiatan Bermain Peran *Market Day* di TK Ananda kabupaten Gorontalo"**

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa adalah melalui kegiatan bermain peran. dengan kegiatan ini, anak-anak diberi kesempatan untuk berbicara dengan leluasa, meniru berbagai peran sosial di sekitar mereka, serta melatih keberanian dalam berinteraksi dengan orang lain. Dalam prosesnya, mereka juga belajar cara berbicara, bernegosiasi, dan mengambil Keputusan sesuai dengan peran yang sedang mereka mainkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di identifikasi bahwa:

1. Masih terdapat siswa yang malu berbicara dan berpendapat didepan orang lain
2. siswa belum tertarik mencoba hal baru dan masih bergantung pada guru
3. Penggunaan Strategi pembelajaran yang belum sesuai.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu"apakah penerapan kegiatan bermain peran *market day* dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa di TK Ananda kabupaten gorontalo?"

1.4 Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi dari hasil dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka upaya pemecahan masalah pada penelitian ini dilakukan melalui kegiatan bermain peran *market day* sebagai bagian dari pembelajaran pada anak usia dini yang kreatif dan menyenangkan.

Pemecahan masalah ini dirancang dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. Merancang metode bermain peran *market day* yang cukup menarik dan sesuai berdasarkan tingkat perkembangan anak. Guru menyiapkan perlengkapan seperti meja jualan, uang mainan, produk buatan anak (makanan ringan, minuman atau hasil karya) serta tanda peran (penjual, pembeli, kasir)
b. Menjelaskan tujuan dan aturan permainan kepada siswa sebelum kegiatan dimulai agar mereka memahami peran yang akan dimainkan serta sikap yang diharapkan seperti sopan, jujur, dan percaya diri saat berbicara.
c. Membagi siswa kedalam kelompok peran seperti penjual, pembeli, dan kasir. Guru memberi kesempatan yang adil agar setiap siswa dapat mencoba berbagai peran di siklus yang berbeda.
d. Melaksanakan kegiatan market day dilingkungan sekolah secara nyata, Dimana siswa berinteraksi langsung satu sama lain dalam suasana seperti pasar kecil. Siswa berlatih menawarkan barang, melayani pembeli, membayar dan menghitung uang.
e. Memberikan motivasi dan bimbingan selama kegiatan berlangsung. guru memberikan pujian atau umpan balik positif untuk menumbuhkan keberanian siswa yang masih ragu atau malu tampil.
f. Melakukan refleksi bersama anak setelah kegiatan selesai. guru mengajak anak berdiskusi tentang pengalaman mereka, apa yang mereka rasakan, dan hal apa yang membuat mereka senang atau bangga.
g. Melaksanakan tindakan secara berulang (dalam dua siklus) agar peningkatan rasa percaya diri siswa dapat di amati secara bertahap dan berkelanjutan.

Melalui langkah-langkah tersebut, diharapkan siswa dapat :

1. Berani berbicara didepan teman dan guru
2. Mampu mengekspresikan pendapat dengan percaya diri
3. Berani mencoba kegiatan baru secara mandiri
4. Mau tampil dalan kegiatan bermain peran
5. Tidak malu saat berinteraksi dengan teman
6. Menunjukkan keyakinan terhadap kemampuan dirinya

Dengan demikian, implementasi kegiatan bermain peran berbasis *market day* terbukti menjadi pilihan pembelajaran yang efektif sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan rasa percaya diri anak di TK Ananda Kabupaten Gorontalo.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini tujuannya untuk meningkatkan kemampuan rasa percaya diri Siswa melalui kegiatan bermain peran *market day* di TK Ananda kabupaten gorontalo.

a) Tujuan umum

   Meningkatkan kemampuan rasa percaya diri dan kemampuan sosial mereka pada lingkungan yang aman dan menyenangkan.

b) Tujuan khusus

   Meningkatkan kemampuan berkomunikasi, melatih keterampilan sosial, meningkatkan imajinasi dan kreativitas, serta membantu siswa mengatasi rasa takut dan cemas dalam berinteraksi.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat bagi beberapa pihak, di antaranya:

1. Secara Teoritas

   Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan teori pembelajran yang kontekstual, khusunya dalam Upaya meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini

2. Secara Praktis
    a) Bagi sekolah

        Menjadi referensi dalam menyusun kegiatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dan sebagai sarana pengembangan dan peningkatan profesionalisme guru.
    b) Bagi guru

        Memberikan pilihan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, bermanfaat, dan menarik, sekaligus dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
    c) Bagi siswa

        Meningkatkan keterampilan rasa percaya diri secara alami melalui kegiatan bermain peran serta mengajarkan siswa supaya lebih berani untuk mengeluarkan ide dan berani bersosialisasi dengan teman sebayanya.
    d) Bagi peneliti

        Dapat dijadikan referensi dan dasar bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan rasa percaya diri anak melalui berbagai kegiatan bermain peran