

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori Dasar**

##### **1. Peran Guru**

Membahas peran guru dalam pembelajaran sepertinya perlu diberi pengertian terlebih dahulu mengenai apa itu pembelajaran. Pembelajaran berasal dari akar kata “belajar” yang mendapat awalan “pe” dan akhiran “an” yang berarti “proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar”. (Islamiah, R., 2022)

Pembelajaran merupakan suatu usaha atau upaya dari pendidik untuk memfasilitasi anak didiknya agar tercapainya penguasaan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap. (Hanafy Muh Sain, 2015) agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan berkembangnya kemampuan anak maka dalam hal ini peran guru sangat menentukan. Bagaimana peran guru dalam mengkondisikan peserta didik, memberikan semangat peserta motivasi dan menjadi fasilitator bagi mereka dalam pembelajaran. Peran guru pendidikan anak usia disekolah merunut Yanuarius dkk merupakan sebagai pendidik dalam mengatasi sikap dan perilaku menyimpang, sedangkan guru mendidik siswa yang berkaitan dengan dorongan semangat kepada anak, mengawasi dan membina anak agar sesuai dengan norma yang ada. (Yanuarius Jack Damsy, dkk, 2016) peran guru

(Anak Usia Dini) AUD merupakan aktivitas utama bagi kepribadian anak yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan anak, agar anak mampu mencapai kesuksesan peran guru berpengaruh pada karakter anak, peran guru identik dengan membimbing anak agar mempunyai kompetensi maupun keterampilan yang baik dan dilain sisi guru sendiri juga harus mempunyai karakter-karakter mulia sehingga dapat menjadi contoh bagi anak-anak didiknya. Bagi anak usia dini peran guru begitu dibutuhkan untuk dijadikan sebagai panutan dalam bertindak, karena peran guru merupakan sekumpulan perilaku-perilaku baik yang dimiliki oleh guru untuk mengoptimalkan keterampilan, bakat, minat dan potensi yang dimiliki anak agar menjadi pribadi yang berkarakter baik serta berprestasi. (Wardani Indah Kusuma, dkk, 2021)

Peran guru bagi anak usia dini begitu penting, untuk membentuk kepribadian anak yang baik dan berprestasi perlu adanya bimbingan serta arahan dari guru atau orang tua. Beragam peranan guru bagi anak bukan sebagai orang yang mentransfer ilmu pengetahuan melainkan sebagai fasilitator bagi anak. (Mulyasa, E, 2015) pada umumnya ada banyak tugas yang harus dilaksanakan oleh seorang guru berhubungan dengan profesional sebagai pengajar. Tugas guru ini sangat berkaitan dengan kompetensi profesionalnya. Secara

langsung tugas guru dapat ditinjau dari tugas-tugas yang langsung berhubungan dengan tugas utamanya yaitu:

a. Tugas sebagai pengelola pembelajara

- 1) Tugas Manajerial
- 2) Tugas edukasional
- 3) Tugas intruksiona

b. Tugas pengajar sebagai pelaksana z

Secara khusus tugas guru sebagai pengelola proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki kemajuan program pembelajran
- 2) Mampu menyediakan kondisi yang memungkinkan peserta didik belajar sambil bekerja (*learning by doing*)
- 3) Mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan alat-alat belaja
- 4) Mengkoordinasi, mengarahkan dan memaksimalkan kegiatan kelas
- 5) Mengkomunikasikan semua informasi peserta didik Bertindak sebagai sumber
- 6) embimbing pengalaman peserta didik sehari-hari
- 7) Mengarahkan peserta didik agar mandiri (memberi kesempatan
- 8) Pada peserta didik untuk sedikit demi sedikit mengurangi ketergantungan kepada guru)

- 9) Mampu memimpin kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien untuk mencapai hasil yang optimal. (Agustini Buchari, 2018)

Ada beberapa peranan yang harus dijalankan oleh guru diantaranya adalah:

a. Sebagai korektor

Guru harus dapat membedakan nilai yang baik dan menilai yang buruk. Semua nilai yang baik harus guru pertahankan dan nilai yang buru harus di singkirkan dari watak dan jiwa anak didik

b. Sebagai inspiratory

Guru harus dapat memberikan ilham yang baik nagi kemajuan anak didik. Guru harus dapat memberi petunjuk bagaimana cara belajar yang baik.

c. Sebagai informatory

Guru harus dapat memeberikan informasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, selain bahan pelajaran untuk setiap mata pelajaran yang telah diprogramkan dalam kurikulum.

d. Sebagai organisator

Guru memiliki kegiatan pengelolaan akademik, menyusun tata tertib sekolah, menyusun kalender akademik, dan lain sebagainya.

e. Sebagai fasilitator

Guru hendaknya dapat menyediakan fasilitas yang memungkinkan kemudahan kegiatan belajar anak didik, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

f. Sebagai pembimbing

Guru membimbing anak menjadi manusia dewasa asusila yang cakap dan mandiri.

g. Demonstrator

Guru memperagakan apa yang diajar secara diktatis, sehingga apa yang guru inginkan sejalan dengan pemahaman anak didik, tujuan pengajaran tercapai dengan efektif dan efisien.

#### h. Pengelola kelas

Agar anak didik betah tinggal dikelas dengan motivasi yang tinggi untuk senantiasa belajar didalamnya.

#### i. Mediator

Guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pendidikan baik jenis dan bentuknya, baik media material maupun nonmaterial.

#### j. Supervisor

Guru dapat membantu memperbaiki, dan menilai secara kritis terhadap proses pengajaran.

#### k. Evaluator

Guru dituntut untuk menjadi seorang evaluator yang baik dan jujur, dengan memberikan penilaian yang menyangkut intrinsik maupun ekstrinsik. Guru tidak hanya menilai produk, tetapi juga menilai proses.

#### l. Insiator

Guru harus dapat menjadi pencetus ide-ide kemajuan dalam pendidikan dan pengajaran. Bukan mengikuti terus tanpa mencetus ide-ide inovasi.

#### m. Motivator

Guru hendaknya dapat mendorong anak didik agar bergairah dan aktif belajar, peran ini sangat penting dalam interaksi edukatif. (Agustini Buchari, 2018)

Guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan sebagai seseorang yang bertanggung jawab dalam penyampaian ilmu pengetahuan, pengembangan karakter, serta pembentukan kompetensi peserta didik. Dalam konteks pendidikan saat ini, peran guru tidak hanya terbatas pada fungsi mengajar secara konvensional, melainkan juga

mencakup tugas sebagai fasilitator pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif, kreatif, dan kritis dalam menghadapi berbagai tantangan pembelajaran (Wulandari, 2021). Hal ini sejalan dengan perubahan paradigma pendidikan yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi dan pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki kemampuan pedagogik yang mumpuni dan pemahaman terhadap teknologi informasi sebagai bagian dari media pembelajaran agar dapat mengoptimalkan proses belajar-mengajar. Selain fungsi akademik, guru juga memiliki tanggung jawab moral dan sosial yang besar dalam membentuk karakter dan sikap positif peserta didik. (Sari, 2020) guru berperan sebagai model dan teladan bagi siswa dalam menanamkan nilai-nilai integritas, disiplin, tanggung jawab, dan sikap toleransi yang sangat dibutuhkan untuk membangun lingkungan sekolah yang kondusif dan inklusif. Peran ini sangat penting mengingat pembentukan karakter merupakan aspek krusial dalam pendidikan yang berkontribusi terhadap pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing, dalam era digital yang ditandai dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, guru dihadapkan pada tantangan untuk menguasai kompetensi digital guna mendukung efektivitas pembelajaran. (Rahmawati, 2019) peran guru menjadi

faktor kunci yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran dan perkembangan rasa percaya diri siswa. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan pengarah yang secara aktif menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa. Pada usia taman kanak-kanak, siswa berada pada tahap perkembangan yang sangat peka terhadap lingkungan, sehingga dukungan, perhatian, serta metode pengajaran yang diberikan oleh guru akan sangat mempengaruhi perkembangan kepribadian dan rasa percaya diri mereka. (Yuliana, E., 2018)

Sebagai fasilitator, guru menyediakan berbagai alat peraga, termasuk gambar-gambar menarik yang sesuai dengan usia dan kemampuan siswa. Guru mempersiapkan permainan tebak gambar dengan kreatif dan variatif agar siswa merasa tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut. Melalui perencanaan yang matang, guru memastikan bahwa permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa. Guru memilih gambar-gambar yang familiar bagi siswa agar mereka lebih mudah dalam menebak, sehingga meningkatkan peluang keberhasilan dan memicu kepercayaan diri mereka untuk terus mencoba. (Utami, N., 2020) peran guru sebagai

motivator juga terlihat dalam bagaimana guru memberikan dorongan, pujian, dan apresiasi kepada siswa, baik yang berhasil menjawab dengan benar maupun yang masih ragu-ragu. Guru memahami bahwa memberikan pujian, meskipun pada usaha yang belum sempurna, dapat meningkatkan semangat siswa dan menumbuhkan keyakinan dalam diri mereka bahwa mereka mampu. Guru secara konsisten memberikan kata-kata positif dan membangun untuk menciptakan rasa aman dan nyaman dalam diri siswa ketika mereka tampil di depan kelas. (Putri, M. A., & Ramli, R., 2020) selain itu, guru juga berperan sebagai pembimbing yang sabar dalam membantu siswa yang mengalami kesulitan. Guru memberikan contoh, memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk berpikir, serta membimbing siswa dalam menyampaikan jawaban dengan jelas. Dalam proses bimbingan ini, guru tidak memaksakan siswa, tetapi memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk mencoba dan belajar dari kesalahan. Dengan demikian, siswa merasa dihargai dan diberikan ruang untuk berkembang sesuai dengan kecepatan masing-masing. (Sari, N. P., 2017) guru juga bertindak sebagai pengatur suasana pembelajaran agar berlangsung dengan baik dan efektif. Guru mengatur jalannya permainan dengan membuat aturan yang jelas, membagi siswa dalam kelompok kecil, dan mengelola waktu agar semua siswa

mendapatkan kesempatan yang adil untuk berpartisipasi. Dalam proses ini, guru menciptakan lingkungan yang inklusif, di mana setiap anak merasa dilibatkan tanpa adanya tekanan atau rasa takut (Rahmawati, E., 2018).

Melalui peran-peran tersebut, guru mampu membantu siswa dalam mengatasi rasa malu, takut, dan keraguan diri yang sering dialami pada usia dini. Dengan pendekatan yang sabar, menyenangkan, dan komunikatif, guru berhasil membangun rasa percaya diri siswa secara bertahap. Permainan tebak gambar menjadi media yang efektif karena melibatkan siswa secara langsung, mendorong mereka untuk berpikir, berbicara, dan mengambil keputusan dalam suasana yang penuh keceriaan. (Arifin, Z., & Damayanti, D., 2021)

## **2. Pengertian Rasa Percaya Diri**

Kepercayaan diri menurut Pearce ialah tindakan, kegiatan dan usaha untuk bertindak bukannya menghindari keadaan dan bersifat pasif. Hakim, kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan membuat kemampuan untuk mencapai tujuan hidup. (Wahyuni, S., 2017) percaya diri merupakan sesuatu kepercayaan terhadap kemampuan diri sendiri untuk merasa sanggup menyelesaikan segala sesuatu. Rasa percaya diri yang dimaksud bukan berarti sombong atau merasa lebih dari pada orang lain, namun artian sesungguhnya seseorang

dengan perasaan baik (tidak negatif) dan tidak mengkhawatirkan tentang apa yang ingin dilakukan. (Wardani Indah Kusuma, dkk, 2021) kepercayaan diri tinggi yang melekat pada diri seseorang maka umumnya akan membuat individu tersebut ingin mengetahui lebih banyak hal baru dan ingin terus belajar. Keinginan untuk terus belajar dan mengetahui berbagai hal harus dipertahankan guna untuk bertahan hidup sehingga anak dengan kepercayaan diri tinggi lebih bisa mengenali kemudian percaya diri sendiri, mengerti seperti apa dirinya dan mampu melakukan banyak hal dengan baik. (Tanjung. Z & Sinta A, 2017)

Percaya diri (*self confidence*) adalah keyakinan seseorang akan kemampuan yang dimiliki untuk melakukan sesuatu atau menunjukkan penampilan tertentu.

Menurut (Bandura, A, 2015) mengemukakan bahwa kepercayaan diri (*Self confidence*) merupakan suatu perasaan yang berisi tentang kekuatan, kemampuan serta keterampilan untuk melakukan suatu hal dan dapat menghasilkan sesuatu serta dilandasi dengan keyakinan untuk sukses, senada dengan hal itu (*Self efficacy*) ialah persepsi diri mengenai seberapa bagus diri dapat berfungsi dalam situasi tertentu, *Self efficacy* berhubungan dengan keyakinan diri memiliki kemampuan melakukan tindakan yang diharapkan.

Rasa percaya diri yaitu suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan didalam hidupnya definisi ini didukung denga pendapat kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri. (Hendra Widjaja, 2016) rasa percaya diri ialah bagaimana kita merasa dan melihat diri kita sendiri. Percaya diri juga yakin akan anggapan orang tentang diri kita. Percaya diri anak akan tumbuh kuat apabila orang tua, guru maupun lingkungan sekitar dapat menumbuhkan perasaan “saya disayang dan diterima” (*feeling lovable*), dan “saya mempunyai kemampuan” dalam diri anak. Rasa percaya diri sangat penting ditumbuhkan sejak dini karena penting dan berguna bagi hidup sukses selanjutnya, sesuai dengan yang diungkapkan oleh orang bijak, bahwa percaya diri adalah pangkal dari kesuksesan.

Menurut Maslow dalam (Alwisol, 2016) *Self esteem* yang berarti harga diri merupakan suatu kebutuhan manusia yang memerlukan pemenuhan atau pemuasan untuk dilanjutkan ketingkat kebutuhan yang tinggi. Kebutuhan terhadap *Self esteem* oleh Maslow dibagi menjadi dua jenis yaitu penghargaan diri dan penghargaan diri orang lain.

Tiga jenis kepercayaan diri yang perlu dikembangkan pada anak, antara lain:

a. Tingkah laku

Merupakan kepercayaan diri untuk mampu bertindak dan menyelesaikan tugas-tugas yang paling sederhana. Misalnya ketika guru memberikan tugas bercerita di depan kelas, anak mampu melakukannya.

b. Emosi

Merupakan kepercayaan diri untuk yakin dan mampu menguasai seluruh sisi emosi. Maksudnya ketika anak diberi tugas

c. Spiritual (agama)

Merupakan keyakinan bahwa hidup ini memiliki tujuan positif. dalam /hal ini anak diajarkan konsep keagamaan yang dianutnya dalam kegiatan sehari-hari. Misalnya, kegiatan bercerita mengenai sejarah kenabian atau yang terkait dengan sejarah agamanya. (Yola Angelia, 2021)

Percaya diri dipengaruhi beberapa faktor diantaranya ialah sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor Internal merupakan faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kepercayaan diri yang muncul didalam diri seseorang. Berkenaan dengan hak tersebut dapat diidentifikasi berbagai faktor internal yang dapat menumbuh kembangkan faktor kepercayaan diri diantaranya adalah:

1. Konsep Diri

Terbentuknya kepercayaan diri pada seseorang diawali dengan perkembangan konsep diri yang diperoleh dalam pergaulan suatu kelompok, konsep diri ialah gagasan tentang dirinya sendiri.

2. Harga Diri

Harga diri yaitu penilaian yang dilakukan terhadap diri sendiri. Individu yang memiliki harga diri tinggi akan menilai pribadi secara rasional dan benar bagi dirinya serta mudah mengadakan hubungan yang baik dengan individu lain.

3. Kondisi Fisik

Perubahan kondisi fisik juga berpengaruh pada rasa percaya diri. Ketidak mampuan fisik dapat menyebabkan rasa rendah diri yang kentara

4. Pengalaman Hidup

Percaya diri yang diperoleh dari pengalaman mengecewakan, biasanya paling sering menjadi sumber timbulnya rasa rendah diri.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri yang berasal dari luar individu, diantaranya faktor sosial. Faktor sosial bisa mengembangkan kepercayaan diri pada anak, faktor yang dapat menumbuhkan kepercayaan diri pada anak adalah hubungan dengan anggota keluarganya yaitu ibu, ayah, saudara dan teman-temannya.

Faktor eksternal terbagi menjadi beberapa bagian didalamnya diantaranya adalah:

1. Pendidikan

Pendidikan mempengaruhi percaya diri seseorang. Tingkat pendidikan yang rendah cenderung membuat individu merasa dibawah kekuasaan yang lebih pandai.

2. Pekerjaan

Bekerja dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian serta rasa percaya diri, Rasa percaya diri dapat muncul dengan melakukan pekerjaan, selain dari materi yang diperoleh. Kepuasan dan rasa bangga juga didapat karena mampu mengembangkan kemampuan diri.

### 3. Lingkungan

Lingkungan yang dimaksud disini ialah lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Dukungan yang baik yang diterima diri lingkungan keluarga seperti anggota keluarga saling berinteraksi dengan baik akan memberikan rasa nyaman dan percaya diri yang tinggi. (Era Realita Hayati, 2020)

Rasa percaya diri pada anak usia dini merupakan aspek penting dalam perkembangan psikologis dan sosial yang menjadi fondasi bagi pertumbuhan karakter serta kemampuan adaptasi anak dalam lingkungan sosialnya. Secara konseptual, rasa percaya diri pada anak usia dini dapat diartikan sebagai keyakinan atau kepercayaan anak terhadap kemampuan dirinya dalam melakukan berbagai aktivitas dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. (Putri, 2020). Pada tahap perkembangan ini, rasa percaya diri sangat berperan dalam membentuk sikap mandiri, keberanian untuk mencoba hal baru, serta kemampuan mengatasi rasa takut atau kecemasan yang muncul dalam proses eksplorasi dan belajar. Dengan kata lain, rasa percaya diri menjadi modal psikologis yang membantu anak untuk lebih aktif dan antusias dalam menjalani proses belajar serta berinteraksi sosial. (Kusuma, 2021)

Menurut (Rahmawati L. &., 2019) rasa percaya diri pada anak usia dini bukan hanya sekedar perasaan yakin

terhadap kemampuan fisik, tetapi juga mencakup aspek emosional dan sosial, di mana anak mulai mampu mengenali dan mengekspresikan dirinya secara positif dalam berbagai situasi. Lingkungan keluarga dan pendidikan usia dini memiliki peranan yang sangat strategis dalam membangun rasa percaya diri anak. Dukungan emosional, pemberian penghargaan atas usaha anak, serta interaksi yang positif dengan orang tua dan pendidik menjadi faktor penting yang dapat meningkatkan rasa percaya diri anak secara signifikan (Fauzi, 2022) percaya diri merupakan sikap positif yang dimiliki seseorang dalam menilai kemampuan diri sendiri untuk menghadapi berbagai situasi dan tantangan. Dalam konteks anak usia dini, khususnya di tingkat Taman Kanak-Kanak (TK), rasa percaya diri dapat diartikan sebagai keyakinan anak terhadap kemampuannya dalam melakukan suatu aktivitas, mengemukakan pendapat, mengambil keputusan, serta berani mencoba dan menampilkan diri di hadapan orang lain tanpa rasa takut atau canggung. Percaya diri adalah aspek penting dalam perkembangan kepribadian anak, karena rasa percaya diri yang baik akan membantu anak tumbuh menjadi pribadi yang mandiri, berani, dan mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. (Wulandari T. &., 2017)

Menurut teori perkembangan anak, rasa percaya diri mulai tumbuh sejak anak diberikan kesempatan

untuk mengeksplorasi lingkungannya dan diberi ruang untuk mengemukakan pendapat serta mengambil keputusan sendiri dalam proses pembelajaran di TK, kepercayaan diri anak sangat dipengaruhi oleh dukungan lingkungan, khususnya peran guru yang menjadi sosok penting dalam keseharian anak di sekolah. Percaya diri bukanlah sesuatu yang terbentuk secara tiba-tiba, melainkan merupakan hasil dari proses pembiasaan yang dilakukan secara terus-menerus, seperti melalui pemberian kesempatan untuk berbicara, berinteraksi, dan terlibat aktif dalam kegiatan kelompok. (Kusuma, W., & Hidayat, R., 2017) percaya diri pada anak TK juga berkaitan dengan keberanian untuk mencoba hal baru dan tidak takut menghadapi kegagalan. Anak yang memiliki rasa percaya diri akan berani maju ke depan, mencoba menjawab pertanyaan, serta tetap merasa termotivasi walaupun jawabannya kurang tepat. Sebaliknya, anak yang kurang percaya diri cenderung menarik diri, merasa takut melakukan kesalahan, dan memilih untuk diam daripada berpartisipasi. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong anak agar berani mengekspresikan diri dan merasa dihargai dalam setiap usaha yang mereka lakukan. (Firdaus, I., & Rahman, T., 2020) dalam penelitian ini, rasa percaya diri menjadi fokus utama yang ingin ditingkatkan melalui metode permainan tebak

gambar. Permainan tebak gambar merupakan salah satu cara efektif untuk melatih dan menumbuhkan kepercayaan diri anak karena melibatkan aktivitas interaktif yang mendorong anak untuk berbicara di depan teman-temannya, menebak gambar dengan spontan, dan tampil secara langsung di hadapan kelas. Permainan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mengambil risiko dalam menjawab, mengembangkan keterampilan berkomunikasi, serta menerima tanggapan dari orang lain dengan sikap yang positif. Dalam prosesnya, dukungan guru seperti pujian, perhatian, dan penguatan sangat berperan dalam memperkokoh rasa percaya diri anak. (Wahyuni, S., & Kurniawan, F., 2019)

Percaya diri dipahami sebagai sikap yakin pada diri sendiri yang ditunjukkan melalui keberanian anak untuk mencoba, berbicara, dan menampilkan diri dalam kegiatan pembelajaran. Percaya diri bukan hanya terbatas pada kemampuan berbicara di depan kelas, tetapi juga mencakup kesiapan anak untuk belajar dari kesalahan, menghargai diri sendiri, dan merasa mampu berkontribusi dalam kegiatan kelompok. (Sulastri, E., & Hendra, M., 2017)

Percaya diri yang tumbuh sejak dini akan menjadi modal penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan akademik anak di masa depan. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab penting untuk menumbuhkan

rasa percaya diri ini dengan menciptakan suasana yang nyaman, menyenangkan, dan penuh dukungan selama proses pembelajaran berlangsung. (Ratna, N., & Hardi, S., 2019)

### **3. Peran guru dalam menumbuhkan rasa percaya diri anak**

Peran guru dalam meningkatkan rasa percaya diri anak merupakan faktor penting yang berkontribusi secara signifikan terhadap perkembangan psikologis dan akademik peserta didik, terutama pada jenjang pendidikan dasar dan anak usia dini. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi pembelajaran, melainkan juga sebagai motivator dan fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung tumbuhnya rasa percaya diri pada anak (Aisyah, N. R., & Handayani, S., 2021) dalam praktiknya, guru dituntut untuk memberikan penghargaan dan umpan balik positif yang konstruktif agar anak merasa dihargai dan termotivasi untuk mengembangkan potensi diri. Hal ini selaras dengan temuan (Effendi, R., & Yuliana, T., 2022) yang menegaskan bahwa dukungan emosional dan sosial dari guru berperan besar dalam membentuk keyakinan diri anak, khususnya dalam menghadapi situasi pembelajaran yang menantang. Oleh karena itu, interaksi yang hangat dan penuh empati antara guru dan anak dapat menciptakan rasa aman dan nyaman yang memperkuat

rasa percaya diri anak, selain itu, guru juga berperan sebagai model perilaku yang menunjukkan sikap percaya diri yang sehat, sehingga anak dapat meniru dan menginternalisasi sikap tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Basri, M., & Rahman, F. , 2020.) Sikap positif dan ketegasan guru dalam mengelola kelas menjadi contoh nyata bagi anak dalam menghadapi kesulitan dan tantangan.

Pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan juga menjadi strategi efektif yang digunakan guru untuk meningkatkan rasa percaya diri anak, seperti penggunaan metode bermain, diskusi kelompok, dan kegiatan yang melibatkan ekspresi diri (Dewi, S. P., & Pratama, A., 2019) Melalui metode ini, anak diberi kesempatan untuk mencoba dan bereksperimen tanpa takut salah, sehingga rasa percaya diri mereka tumbuh secara alami guru juga harus mampu mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik setiap anak secara individual agar dapat memberikan bimbingan dan dukungan yang tepat sasaran (Fitriani, L., & Putri, E. , 2020) pendekatan personal ini sangat penting mengingat setiap anak memiliki tingkat dan cara pengembangan rasa percaya diri yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional agar dapat berkomunikasi secara efektif dengan anak dan orang tua, menciptakan sinergi dalam upaya

meningkatkan kepercayaan diri anak secara menyeluruh. Dengan demikian, peran guru tidak hanya terbatas pada aspek akademik, melainkan juga menyentuh aspek psikososial yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dan perkembangan karakter anak. (Nurmalasari, E. N, dkk, 2021) dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, khususnya di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu, peran guru memiliki pengaruh yang sangat besar dalam membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Guru bukan hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan pengarah yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan psikologis dan sosial anak. Dalam kegiatan permainan tebak gambar, guru menjadi sosok sentral yang mengatur jalannya permainan, membangun suasana belajar yang menyenangkan, serta memberikan stimulus yang tepat agar anak merasa aman, nyaman, dan berani mengekspresikan diri. (Awalia, J., Nurwita, S., & Sari, R. P., 2023) sebagai fasilitator, guru menyediakan alat peraga berupa gambar-gambar yang menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Guru juga bertanggung jawab dalam memilih gambar yang mudah dikenali agar siswa tidak merasa kesulitan yang berlebihan saat menebak. Melalui penyediaan media

pembelajaran yang tepat, guru secara tidak langsung memberikan tantangan yang mampu memicu rasa percaya diri anak, sebab mereka merasa mampu menjawab dan menebak gambar yang diberikan. Guru dengan sengaja menciptakan situasi yang memungkinkan anak untuk aktif berpartisipasi, sehingga rasa percaya diri mereka terasah melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan. (Putri, R. A. dkk, 2022) dalam perannya sebagai motivator, guru memberikan dorongan positif, pujian, dan penghargaan kepada siswa, baik yang berhasil menebak gambar dengan benar maupun yang belum tepat dalam menjawab. Melalui kata-kata yang membangun, guru memberikan keyakinan kepada anak bahwa mereka mampu, dan bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar. Pujian dan penghargaan yang diberikan guru menjadi penguat positif yang mendorong anak untuk terus mencoba tanpa rasa takut akan kegagalan. Dengan adanya dukungan emosional dari guru, anak-anak menjadi lebih berani untuk tampil di depan teman-temannya, berbicara, dan mengekspresikan pendapat (Masliati, T. , 2023)

Guru juga berperan sebagai pembimbing yang sabar dan peka terhadap kebutuhan serta karakteristik masing-masing anak. Setiap anak memiliki tingkat kepercayaan diri yang berbeda, dan di sinilah guru dituntut untuk memberikan perhatian yang sesuai. Guru membimbing anak yang kurang percaya diri dengan

memberikan kesempatan lebih banyak untuk berbicara dan menebak, sambil memberikan arahan yang jelas dan mudah dipahami. Dalam permainan tebak gambar, guru memposisikan diri sebagai pendamping yang selalu siap membantu ketika anak mengalami kesulitan. Guru tidak memarahi atau menghakimi kesalahan, melainkan menggunakannya sebagai bahan pembelajaran bersama. (Amrillah, 2022)

Peran guru sebagai pengatur suasana juga sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang kondusif dan bebas tekanan. Guru mengatur jalannya permainan dengan adil, memberi giliran kepada setiap siswa, dan memastikan bahwa suasana permainan tetap menyenangkan tanpa adanya rasa takut atau malu yang berlebihan. Dengan menciptakan suasana yang penuh keceriaan dan kehangatan, guru membantu anak mengurangi rasa cemas dan mendorong mereka untuk tampil lebih percaya diri. Dalam suasana seperti ini, anak merasa dihargai dan diterima, sehingga mereka lebih berani untuk mengekspresikan diri di depan teman-temannya (Susilawati, E., & Yaswinda, Y., 2022) lebih jauh, guru juga berperan dalam memberikan contoh yang baik dalam hal keberanian dan sikap positif. Guru yang aktif, ramah, dan terbuka dalam berkomunikasi akan menjadi model yang ditiru oleh anak-anak. Sikap percaya diri yang ditunjukkan guru dalam berbicara, berinteraksi,

dan memberikan semangat kepada siswa secara tidak langsung akan membentuk karakter anak menjadi lebih berani dan percaya pada kemampuan dirinya sendiri. (Sari, M & Lestari, A., 2021) melalui permainan tebak gambar, guru berhasil meningkatkan rasa percaya diri anak dengan pendekatan yang tepat dan menyenangkan. Guru yang mampu memfasilitasi permainan secara menarik, memotivasi dengan penuh semangat, membimbing dengan sabar, dan menciptakan suasana yang kondusif, dapat membantu anak mengembangkan keyakinan pada dirinya sendiri. Peran guru dalam meningkatkan rasa percaya diri anak di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu terbukti sangat penting karena menjadi pondasi awal bagi anak dalam menghadapi tantangan di masa depan, baik dalam aspek pendidikan maupun dalam kehidupan sosial mereka.

#### **4. Pengertian Permainan Tebak gambar**

Permainan (*Game*) merupakan salah satu jenis kegiatan bermain dengan pemainnya berusaha meraih tujuan dari permainan tersebut dengan melakukan aksi sesuai aturan dari permainan tersebut. permainan merupakan sebuah sarana hiburan yang digemari oleh masyarakat. Permainan digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada orang umum dalam bentuk permainan yang dapat menghibur. Selain digunakan untuk menghilangkan rasa penat dalam beraktivitas,

permainan juga berfungsi untuk melatih pola pikir seseorang dalam mencari solusi untuk memecahkan suatu masalah yang ada dalam sebuah permainan. Permainan edukasi (*education game*) adalah permainan yang khusus dirancang untuk mengajarkan seseorang suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman serta membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya. (Dato, G. R. S, dkk, 2022) permainan tebak gambar merupakan cara atau gaya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar anak sehingga proses belajar mengajar terasa lebih menyenangkan Media tebak gambar adalah sebuah keterampilan menebak secara pasti atau kira-kira, objek yang ditebak berdasarkan ciri-ciri dan kriteria tertentu dimana kebenarannya bersifat belum pasti. Media tebak gambar merupakan bentuk asli dalam dua dimensi, yang berupa foto, gambar, atau lukisan. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media gambar adalah sarana prasarana yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Permainan tebak gambar merupakan salah satu alternative yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, karena dengan menggunakan media tebak gambar peserta didik dengan sendirinya akan termotivasi

untuk mengikuti pembelajaran yang sedang dijelaskan oleh guru, karena peserta didik terpancing untuk mengetahui gambar apa yang dibawa oleh gurunya. (Mufidah, Z., & Soleh, M. B., 2022)

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pemberian rangsangan, pembinaan, perawatan dalam pengawasan orang dewasa, dengan adanya pendidikan yang dilakukan sejak dini ini anak dapat mengetahui dan memperoleh pengalamannya dari lingkungan baik secara diamati, terjun langsung dan bereksperimen yang berlangsung dilakukan berulang-ulang dengan melibatkan seluruh potensi. Pada pendidikan anak usia dini adalah suatu tindakan awal untuk menanamkan pendidikan karakter pada usia sejak dini, karena pada masa ini sangat menentukan pengembangan kemampuan potensi anak dalam pembentukan karakter sehingga anak dapat menerapkan serta mempraktekkan kedalam kehidupan sehari-hari, yang ditunjukkan dalam lingkungan keluarga maupun dilingkungan sekitarnya dan peran orang tua serta guru dalam pembentukan karakter ini sangatlah berpengaruh. (Izatusholihah, Y., & Muslihin, H. Y, 2021) dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan salah satunya emosi yaitu percaya diri, pada saat kegiatan bermain percaya diri anak timbul karena bermain peran menjadi orang lain atau karakter lainnya dan

berkomunikasi dengan anak lainnya atau orang lain tebak gambar adalah suatu metode pembelajaran yang berguna dalam meningkatkan minat pada saat pembelajaran anak untuk lebih menyenangkan dalam proses kegiatan yang dilakukan oleh yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Pada permainan tebak gambar tidak hanya bermain tapi pada bermain ini anak belajar mengenai berbagai gambar yang anak temukan. (Surya, C. M, dkk, 2021)

Permainan tebak gambar ini bertujuan untuk melatih daya nalar anak dan kecermatan dalam pembelajaran. Metode permainan ini juga sangat efektif sekali untuk melatih anak dalam mengungkapkan sesuatu yang terdapat dalam pikiran mereka. Dalam permainan tebak gambar ini alat yang dibutuhkan adalah hanya gambar yang berupa kartu, adapun kartu gambar yang berwarna agar terlihat lebih menarik. (Arianti, S, dkk, 2022)

Pada permainan tebak gambar ini memiliki manfaat dari berbagai aspek perkembangan anak diantaranya yaitu:

- a. Melatih kepekaan panca indra anak dalam memahami suatu gambar melalui ciri-ciri
- b. Melatih kemampuan konsentrasi anak dalam menghadapi suatu masalah
- c. Mengenalkan berbagai huruf, merangkai huruf dengan cara yang menyenangkan.

- d. Memberikan pengalaman belajar langsung kepada anak dengan bermain aktif.

Permainan kartu tebak gambar ini dapat juga merangsang anak untuk lebih cepat dalam ingatannya, karena anak mengidentifikasi symbol (angka, gambar hewan, gambar orang, bunga, abjad dll). (Yulida, I, dkk, 2021) Dan juga Terdapat banyak manfaat dan efektifitas pembelajaran yang dapat diperoleh bila menggunakan permainan tebak gambar dalam pembelajaran. Diantaranya adalah:

1. Membuat pelajaran lebih menarik
  2. Memberikan pengalaman berinteraksi dengan visualisasi objek
  3. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif
  4. Mengembangkan kemampuan visualisasi peserta didik
  5. Memungkinkan pembelajaran dilakukan di dalam dan di luar kelas
  6. Meningkatkan pemahaman dan daya referensi peserta didik
  7. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.
- (Mufidah, Z., & Soleh, M. B., 2022)

Adapun langkah-langkah atau Cara bermain tebak gambar ialah sebagai berikut:

- a. Guru atau pendidik sudah memahami materi/bahan ajar yang akan disampaikan
- b. Guru menyiapkan media yang akan dipakai berupa kartu bergambar
- c. Kemudian guru menjelaskan kepada peserta didik cara/ aturan dalam bermain
- d. Setelah segala persiapan selesai baik dari siswa, media, bahan dan guru, barulah guru memulai permainan.
- e. Guru mulai menggunakan media dan peserta didik mulai menebak gambar
- f. Setelah permainan selesai guru bersama peserta didik secara bersama mengulas kembali materi dalam permainan tebak gambar yang telah dipelajari bersama.

Permainan tebak gambar merupakan salah satu bentuk aktivitas edukatif yang memadukan aspek kognitif dan kreatifitas dalam proses pembelajaran, khususnya pada anak usia dini dan pendidikan dasar. Permainan ini pada dasarnya mengajak peserta didik untuk mengenali dan menginterpretasikan gambar yang disajikan, kemudian menebak atau menyebutkan objek, kata, atau konsep yang sesuai dengan gambar tersebut (Wijayanti, 2021) Dengan demikian, permainan tebak gambar tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif

dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, imajinasi, serta memperkaya kosakata anak. permainan tebak gambar merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini. Melalui permainan ini, anak-anak diberikan ruang untuk berani mengekspresikan ide dan pendapat mereka secara verbal, sehingga melatih kemampuan mereka dalam berbicara di depan orang lain (Hidayati, 2020) permainan tebak gambar merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang melibatkan aktivitas menebak nama, jenis, atau kategori suatu benda, hewan, tumbuhan, atau objek tertentu berdasarkan gambar yang ditunjukkan oleh guru atau teman (Haryanto, R., 2020). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, khususnya di TK IT Al-Qiswah Kota Bengkulu, permainan tebak gambar menjadi salah satu metode pembelajaran yang dirancang untuk menstimulasi keberanian, kreativitas, serta rasa percaya diri anak dalam mengemukakan pendapat. Permainan ini bukan hanya sekadar kegiatan untuk mengisi waktu, melainkan sarana yang efektif untuk membantu anak mengatasi rasa malu, takut, dan ragu-ragu dalam menyampaikan jawaban di depan teman-teman dan guru (Santoso, B., 2021)

Permainan tebak gambar menempatkan anak sebagai peserta aktif dalam proses belajar, di mana

mereka diminta untuk mengamati gambar yang diberikan, berpikir, dan menebak dengan percaya diri di hadapan kelompok atau kelas. Melalui permainan ini, anak dilatih untuk berani berbicara di depan orang lain, mengemukakan jawaban meskipun belum tentu benar, dan menghadapi tantangan dalam suasana yang menyenangkan dan tanpa tekanan. Permainan tebak gambar memberikan ruang yang aman bagi anak untuk bereksplorasi, mencoba, dan tampil, sehingga secara bertahap rasa percaya diri mereka akan meningkat. (Handayani, D., & Pratama, I., 2020) dalam permainan tebak gambar, anak memperoleh kesempatan untuk tampil secara individu maupun berkelompok, yang mana keduanya mendorong anak untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan komunikasi. Ketika anak berhasil menebak gambar dengan tepat, mereka akan mendapatkan rasa bangga dan penghargaan, baik dari guru maupun teman-temannya. Pengalaman positif ini memberikan dorongan psikologis yang kuat bagi anak untuk terus berani mencoba di kesempatan berikutnya. Sebaliknya, ketika anak belum berhasil menebak dengan benar, guru tetap memberikan apresiasi atas usaha mereka, sehingga anak tidak merasa takut atau tertekan, melainkan termotivasi untuk mencoba lagi. (Widya, S., & Nurhadi, M., 2019) permainan tebak gambar juga melatih anak untuk berpikir cepat, mengenali berbagai

objek, dan meningkatkan daya ingat. Selain itu, kegiatan ini memberikan anak tantangan yang sesuai dengan usia mereka, sehingga anak tidak merasa terbebani. Guru berperan penting dalam menyesuaikan tingkat kesulitan gambar, memberi bimbingan saat anak mengalami kesulitan, serta menciptakan suasana yang menyenangkan agar anak merasa aman dan percaya diri. Melalui permainan ini, guru secara tidak langsung membentuk sikap mental positif pada anak, seperti keberanian menghadapi tantangan, menghargai diri sendiri, dan mengelola emosi ketika menghadapi kesalahan (Prasetyo, R., 2022)

Permainan tebak gambar dipilih karena sifatnya yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan anak secara langsung dalam proses belajar. Anak-anak usia TK pada dasarnya senang bermain dan bereksplorasi, sehingga pendekatan belajar melalui permainan seperti tebak gambar menjadi sangat efektif dalam membangun rasa percaya diri mereka. Permainan ini mampu memecah suasana kaku di dalam kelas, mengurangi rasa malu, serta membentuk pola interaksi yang lebih terbuka antara guru dan siswa. (Dewi, N., 2021). Permainan tebak gambar dalam konteks penelitian ini dipahami sebagai media pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan aspek kognitif anak, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan rasa percaya diri

mereka. Melalui permainan ini, anak-anak belajar untuk berani berbicara, mengemukakan pendapat, menghadapi tantangan, dan menerima kegagalan sebagai bagian dari proses belajar. Permainan tebak gambar menjadi jembatan yang efektif untuk membangun kepercayaan diri anak usia dini dalam suasana yang positif, menyenangkan, dan penuh dukungan dari guru serta teman sebaya (Saputra, R., & Wijayanti, L., 2021).

### **B. Hasil Penelitian Relevan**

Dalam penelitian ini, peneliti akan mendeskripsikan skripsi yang relevan dengan judul skripsi, diantaranya:

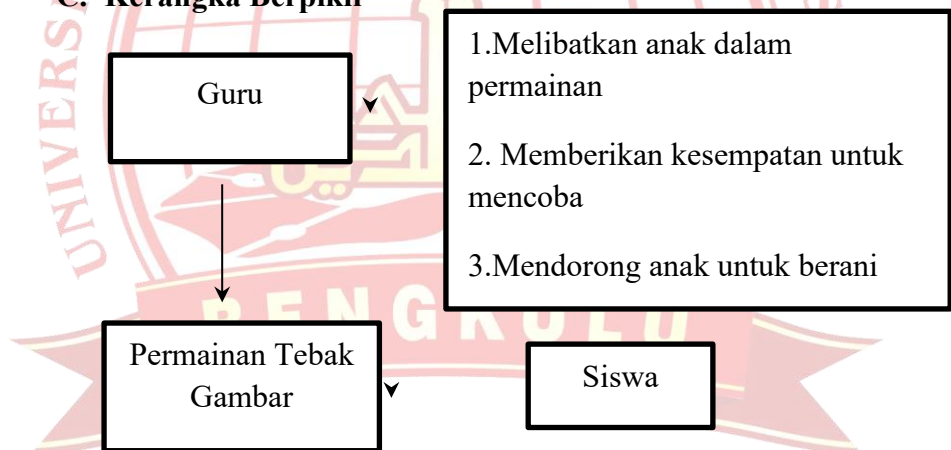
1. Penelitian Erynka Iryaning Aulya (2021) “Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran Berbasis Profesi Kelompok B Di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember”. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa. Penerapan metode bermain peran berbasis profesi di TK Sunan Ampel Patemon Tanggul Jember, berdasarkan analisis data sudah sangat baik dilaksanakan oleh guru maupun anak. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama mengkaji mengenai tentang penanaman atau pengembangan kepercayaan diri anak dan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti

yaitu pada penelitian tersebut menggunakan metode bermain peran berbasis profesi.

2. Penelitian Devi Fauiah (2019) “Peran Guru Dalam Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Aktif Di RA Al-Hidayah Iain Walisongo Ngaliyah Semarang” penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa. Peran yang dilakukan oleh guru RA Al-Hidayah IAIN Walisongo Semarang sudah baik, sehingga dapat dikatakan bahwasanya peran guru dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain aktif sudah maksimal. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama mengkaji mengenai tentang Peran Guru dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak dan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu pada penelitian tersebut menggunakan Kegiatan Bermain Aktif.
3. Penelitian Ikha Putri Rangkuti (2019) “Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Mustafa Wiyah Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperimental. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Adanya Pengaruh Media Tebak Gambar terhadap Kecerdasan

Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Musthafawiyah Kecamatan Sidorejo Kabupaten Medan Tembung Tahun Pelajaran 2019/2020. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu sama sama menggunakan Media Permainan Tebak Gambar, Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian peneliti yaitu pada penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian Quasi Eksperimental Dan membahas tentang bagaimana mengembangkan kecerdasan visual-spasial melalui media tebak gambar

### C. Kerangka Berpikir



Seorang guru memiliki peran penting dalam membantu peserta didik/siswanya mengembangkan rasa percaya diri, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan mendukung serta memberikan pujian dan pengakuan atas usaha anak, dalam permainan tebak gambar guru dapat melibatkan anak dalam aktivitas bermain, memberikan

kesempatan kepada anak untuk mencoba hal-hal baru dan tidak takut akan gagal, mendorong anak untuk berani dan pantang menyerah. Sehingga dengan adanya peran guru dan melalui permainan tebak gambar maka diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak.

