Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 6, No 1, Tahun 2026, Halaman: 1-12

MENGEMBANGKAN AKTIVITAS, PERCAYA DIRI, ASPEK AGAMA DAN MORAL DALAM HAL MENGENAL PRILAKU BAIK DAN SOPAN MENGUNAKAN MODEL LEMPER

Musmiroh[1], Celia Cinatya[2]
Universitas Lambung Mangkurat
*Email: Musmirohmus@gmail.com[1] , Celia.cinantya@ulm.ac.id[2]

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas serta menganalisis percaya diri dan aspek nilai agama dan moral dalam memahami perilaku baik dan sopan anak kelompok A PAUD Permata Bunda melalui model pembelajaran LEMPER (*Problem based learning* dan Bermain Peran). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan selama dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model LEMPER secara signifikan meningkatkan keaktifan anak, rasa percaya diri, serta kemampuan mengenali dan membiasakan perilaku baik dan sopan. Temuan ini memperkuat urgensi inovasi pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan di lingkungan PAUD.
Kata kunci: PAUD, aktivitas anak, percaya diri, nilai agama dan moral, LEMPER, *Problem Based Learning*, bermain peran

Abstract
This study aims to describe activities and analyze confidence and aspects of religious and moral values in understanding the good and polite behavior of group A children of PAUD Permata Bunda through the LEMPER (Problem based learning and Role Playing) learning model. This research uses a qualitative approach through Class Action Research (PTK) carried out for two cycles. Data was collected through observation, interviews, and documentation. The findings of the study show that the use of the LEMPER model significantly increases children's activeness, confidence, and the ability to recognize and habituate good and polite behavior. These findings reinforce the urgency of active, contextual, and fun learning innovations in the early childhood education environment.
Keywords: Preschool, children's activities, self-confidence, religious and moral values, LEMPER, Problem-Based Learning, role-playing

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek krusial dalam kehidupan manusia, karena proses pendidikan berjalan seiring dengan perkembangan individu. Dari arti tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan mencakup semua aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok secara berkelanjutan sepanjang hidup mereka melalui proses pelatihan dan pengajaran. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan potensi sepenuhnya dan menggerakan pencapaian kemakmuran fisik dan mental yang bermanfaat untuk diri sendiri, pihak lain, dan sekitaran. Guna mewujudkan generasi Indonesia berdaya saing, tata kelola pendidikan perlu berusaha mengatur keseimbangan kesempatan pendidikan secara harmonis, seimbang, dan berlangsung sepanjang hayat. Ini menunjukkan bahwa pendidikan harus dimulai sejak usia dini anak (Mukhlis & Mbelo, 2019).

Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 6, No 1, Tahun 2026, Halaman: 1-12

Pendidikan Anak Usia Dini berfungsi sebagai lembaga awal tempat anak-anak memulai perjalanan belajar mereka dan secara resmi diakui sebagai entitas pendidikan yang mencakup dimensi formal, informal, dan nonformal. Proses pembelajaran di lembaga pendidikan anak-anak prasekolah atau sejak seorang anak lahir, pada umur 0 tahun. PAUD berperan sebagai persiapan bagi anak untuk Memasuki tahapan pendidikan berikutnya. TK (taman kanak-kanak) berfungsi sebagai jembatan antara lingkungan keluarga dan masyarakat luas, termasuk sekolah dasar dan lingkungan lainnya. (Amiran, 2016). Sebagai salah satu bentuk pendidikan anak usia dini, lembaga ini menyelenggarakan program pendidikan awal bagi anak usia minimal empat tahun hingga memasuki jenjang pendidikan dasar.

Pendidikan karakter yang diterapkan sejak usia dini memainkan peran penting dalam menanamkan nilai-nilai sosial seperti empati, kejujuran, dan tanggung jawab. Anak-anak dari keluarga yang terpecah sering menghadapi tantangan emosional dan psikologis, yang dapat menghambat perkembangan sosial, emosional, dan akademik mereka (Pangayom et al., 2024). Pentingnya pendidikan karakter ditanamkan sejak dini (Purwanti, R., Suriansyah, A., & Bachri, A. A. (2025).

Pemerolehan pembelajaran dalam fase fondasi sangat penting untuk tumbuh kembang anak di fase berikutnya agar tujuan pendidikan untuk mencetak generasi emas bangsa di masa depan dapat tercapai. Terciptanya generasi emas bangsa dapat terwujud apabila satuan pendidikan mampu menekankan konsep pelatihan karakter yang , mampu mengembangkan semua jenis kecerdasan anak (Wulandari et al., 2025).

Dalam rangka mencetak generasi emas di masa depan, pendidikan memerlukan kurikulum sebagai pedoman pelaksanaan berbagai kegiatan pembelajaran. Indonesia tengah mengalami banyak perubahan kurikulum di mana setiap guru harus menjadi individu yang adaptif untuk mengimplementasikan kurikulum berdasarkan acuan yang ada (Hartini et al., 2025).

Salah satu sikap dasar yang harus dimiliki seseorang anak untuk menjadi manusia yang baik dan benar adalah memiliki sikap moral dan sosial yang baik dalam berperilaku. Walaupun peran orang tua sangat besar dalam membangun dasar nilai moral dan sosial bagi anak-anaknya, tetapi peran guru PAUD tidak kecil dalam meletakkan dasar moral dan sosial bagi seorang anak, karena biasanya anak usia dini cenderung menuruti perintah gurunya (Maimunah, 2021).

Anak usia dini menunjukkan karakter aktif dalam bereksplorasi dan memiliki sifat menginginkam tahu yang kuat. Masalah ini sejalan dengan pernyataan Rozana et al., (2021) bahwa anak-anak prasekolah memiliki keinginan untuk bersekolah yang membuat mereka aktif dan eksploratif.

Menurut Bredekamp, S., & Copple, C. (1997) anak dipandang sebagai pembelajar aktif yang berusaha mengembangkan pemahaman mereka tentang lingkungan sekitar melalui pengalaman sosial, fisik, dan pengetahuan yang mereka peroleh. Keulatan peserta didik jua dapat mempengaruhi hasil belajar mereka. Keaktifan peserta didik adalah kegiatan atau kesibukan yang membantu mereka mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, berguna di sekolah maupun di luar sekolah, anak yang aktif cenderung mempertanyakan kepada guru atau teman lain, bersedia menyelesaikan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan yang diajukan, senang menerima tugas belajar, dan memiliki ciri-ciri lainnya (Zaeni et al., 2017). Oleh sebab itu, hakiki demi membagikan

rangsangan yang cocok terhadap pelajar sesuai dengan kebutuhan perkembangannya. Menurut Sudjana (2018), Keterlibatan anak dapat diamati melalui beberapa aspek: 1) berpartisipasi menyelesaikan pembelajaran, 2) menentukan penyebab masalah, 3) menanyakan pada sejawat atau guru untuk memperoleh penjelasan ketika menghadapi kesulitan, 4) berupaya menulusuri beragam penjelasan yang diperlukan guna penyelesaian kesulitan, 5) menjalankan pembahasan kumpulan sejalan bersama arahan guru, 6) mengukur kemahuran pribadi dan perolehan yang dicapai, 7) berlatih menyelesaikan kesulitan atau soal yang sama, 8) mendapatkan kesempatan demi menggunakan maupun menjalankan apa yang dipelajari dalam menghadapi tugas atau masalah yang dihadapi (Wibowo, 2016).

Pemerolehan pembelajaran dalam fase fondasi sangat penting untuk tumbuh kembang anak di fase berikutnya agar tujuan pendidikan untuk mencetak generasi emas bangsa di masa depan dapat tercapai. Terciptanya generasi emas bangsa dapat terwujud apabila satuan pendidikan mampu menekankan konsep pelatihan karakter yang , mampu mengembangkan semua jenis kecerdasan anak (Wisudawati et al., 2025).

Kepercayaan diri seorang siswa adalah keyakinan yang dimilikinya, yang membuatnya merasa Percaya diri akan kemampuan mereka menimba ilmu. Dari penjelasan kepercayaan pribadi teratas, memperoleh kesimpulan sesuatu kepercayaan pribadi adalah kemahiran tersebut dipegang seseorang, yang memungkinkan mereka merasa yakin dan berhasil dalam menyelesaikan tugas. (Dani & Rudin, 2017).

Dalam proses pembentukan dasar kepribadian dan perkembangan setiap anak, jelas bahwa tidak ada yang sama karena setiap anak memiliki tahap pembelajaran yang unik. Oleh karena itu, stimulasi yang diberikan juga akan bervariasi antar individu, namun keenam aspek perkembangan yang dimiliki anak harus mendapatkan stimulasi yang optimal.

Pendidikan nilai-nilai moral dan agama dalam program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan fondasi yang kuat dan esensial. Jika nilai-nilai ini tertanam dan tertanam kuat dalam diri tiap individu sejak usia dini, hal ini akan menjadi landasan yang kokoh buat anak-anak bangsa guna menempuh pembelajaran lebih lanjut ketahapan yang lebih kuat.

Kemampuan mengembangkan nilai-nilai keagamaan dan moral mencakup, antara lain, kapasitas untuk menumbuhkan perilaku baik. Kemampuan untuk membiasakan diri berperilaku baik dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran sosial dan emosional. Markham (2012) menjelaskan bahwa anak-anak belajar berperilaku baik dengan mengamati dan meniru perilaku orang dewasa di sekitar mereka.

Kemampuan membiasakan diri berperilaku baik terkait dengan pengembangan otak dan sistem saraf. Kemampuan membiasakan diri berperilaku baik terkait dengan konsep grit atau ketabahan dan ketekunan.

Berdasarkan pertimbangan di atas, pengembangan NAM anak harus ditransformasikan ke daya aktivitas yang menarik dan inovatif. Pencapaian pengajaran anak amat terpengaruh dengan kreativitas pendidik dari menciptakan variasi dan keberagaman model pembelajaran. Model pembelajaran yang monoton dapat menimbulkan kebosanan pada anak. Selain itu, model pengajaran tersebut bukan cocoki serta bahan pengajaran mendapatkan menghambat penyerapan informasi dan pengetahuan. Upaya pemecahan masalah ini dengan

menggunakan model *Problem based learning* dan metode Bermain Peran (nor Maulida Azahra, creshti Anggraini, 2024).

Model Lemper ini di ambil dari model *Problem based learning* dan metode ber**M**ain **PER**an yang kemudian disingkat menjadi Lemper. Istilah 'lemper' tercermin dalam namanya yang dalam bahasa Jawa disebut sebagai 'kereta basa'. Sebutan ini mengandung akronim, namun akronim dalam penamaan 'lemper' mengandung filosofi yang bermakna. Akronim dari lemper sendiri yaitu: yen dielem atimu ojo memper, memuat makna bahwa ketika sedang dipuji janganlah angkuh atawa membanggakan diri. Nasihat juga mendapat artian sebagai peringatan agar tidak terbuai atau terbuai oleh rayuan. Teksturnya yang lengket dapat dilihat sebagai representasi persaudaraan manusia, di mana individu-individu bersatu satu sama lain; lemper berfungsi sebagai simbol persaudaraan ini Huda (2018). Kedua filosofi ini dapat memberikan ilustrasi yang sangat baik untuk menanamkan karakter pada siswa. Selain itu, beberapa anggota masyarakat Jawa percaya bahwa mengonsumsi lemper dapat membawa kemakmuran bagi mereka yang memakannya.

Alasan peneliti memilih kombinasi model Lemper untuk mengembangkan aktivitas, percaya diri dan NAM analisis pembinaan akhlak mulia dan sopan anak yaitu kombinasi ini dapat bekerja secara sinergis untuk mendukung perkembangan. NAM anak dalam membiasakan tingkah laku santun dan beradab. Bagi memajukan semua sudut pertumbuhan siswa dibutuhkan pembelajaran tersebut memikat dan menggembirakan untuk siswa. Seorang guru harus memiliki berbagai pendekatan, model, dan strategi dalam pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak mampu menunjukkan minat, bakat, kemampuan yang dimilikinya. Guru perlu menciptakan suasana yang menyenangkan saat belajar agar anak tidak merasa terbebani.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) berfungsi sebagai dasar fundamental bagi pengembangan karakter anak (Susanto, 2011). Anak usia dini merupakan tahap perkembangan yang pesat, oleh karena itu sangat penting untuk memberikan stimulasi yang tepat (Mardiana, 2017). Namun, realita di PAUD Permata Bunda menunjukkan rendahnya keaktifan (63%), kurangnya percaya diri (68%), serta rendahnya kemampuan mengenal dan membiasakan perilaku baik dan sopan (63%).

Penelitian ini mengidentifikasi masalah rendahnya aktivitas, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa pada pelajaran (Inayah et al., 2024). Solusi yang ditawarkan adalah model LEMPER—gabungan dari *Problem based learning* (PBL) dan bermain peran yang menekankan partisipasi aktif, pemecahan masalah, dan penanaman nilai moral (Made Ika Priyanti & Nurhayati, 2023; Yelnosia & Taufik, 2020). Hal ini diyakini disebabkan oleh proses pembelajaran satu arah dengan interaksi minimal (Ali, 2006; Irma et al., 2023). Sejalan dengan hasil kajian yang menyimpulkan bahwa Model *Problem based learning* mampu mengembangkan aspek perkembangan anak secara optimal (Amelia, R., Suriansyah, A., & Purwanti, R., 2025). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis kegiatan pendidik, menganalisis peningkatan aktivitas anak, percaya diri,, dan hasil perkembangan anak dalam prilaku baik dan sopan.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 4 pertemuan melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (Vitriawati & Cinantya, 2025). Penelitian ini

menggunakan pendekatan kualitatif yang dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). (Rusmilawati, 2011). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran aktivitas guru dalam melaksanakan langkah-langkah metode simulasi ditambah dengan pemberian reward, aktivitas anak dalam pembelajaran serta hasil pengembangan nilai-nilai agama dan moral anak dalam berprilaku baik dan sopan (Maimunah, 2021). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi dengan sumber data guru dan anak (Zulfida & Aslamiah, 2023).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis data yang disajikan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi (Fitriani, 2024). Subjek penelitian terdiri dari 23 anak dari kelompok A (usia 4-5 tahun). Metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan refleksi. Analisis data dilakukan dalam tiga tahap: reduksi, penyajian, dan verifikasi. (Sugiyono, 2019). Indikator keberhasilan ditetapkan dari peningkatan skor pada aktivitas belajar anak (Sudjana, dalam Wibowo, 2016), indikator percaya diri (Lestari et al., 2015; Caunt, 2004) dan indikator nilai agama dan moral (Permendikbud No. 137, 2014). Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan setiap pertemuan terjadi dua kali. Instrumen yang digunakan mencakup RPPH, lembar observasi aktivitas guru dan anak, serta rubrik perkembangan aspek agama dan moral.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini menghasilkan data yang dikumpulkan selama empat pertemuan berturut-turut. Data tersebut meliputi observasi kegiatan pengajaran, partisipasi siswa, dan pencapaian perkembangan Nilai agama dan Moral anak-anak yang bertujuan untuk meningkatkan perilaku baik dan kesopanan mereka. Internalisasi nilai-nilai keagamaan dalam pembelajaran, memfasilitasi sarana dan prasarana pendukung, menciptakan kultur sekolah yang memiliki nilai-nilai keagamaan (Cinantya, C., Aslamiah, & Syuriansyah, A., 2024). Analisis tren yang diamati dari pertemuan pertama hingga keempat akan disajikan. Grafik tren menggambarkan peningkatan kualitas pembelajaran selama empat pertemuan yang dilaksanakan. Hal ini terlihat dari hasil indikator keberhasilan yang dinilai pada pertemuan keempat.

1. Aktivitas Guru

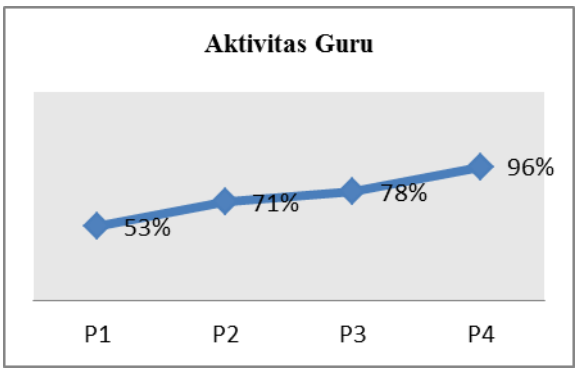
Dari hasil analisis data mengenai aktivitas guru dalam melakukan model Lemper dapat dilihat dari pertemuan yang kempat. Dalam setiap pertemuan yang dilakukan berdampak pada peningkatan.

Aktivitas guru pada pertemuan satu sampai empat, seperti yang ada di tabel berikut:

Tabel 1.Aktivitas Guru

No	Pertemuan	Skor
1	Pertemuan 1	17
2	Pertemuan 2	18
3	Pertemuan 3	20
4	Pertemuan 4	25

Dari tabel tersebut, jelas terlihat bahwa setiap pertemuan menunjukkan perbaikan atau peningkatan yang signifikan.



Gambar 1. Aktivitas Guru

Berdasarkan visualisasi grafis, terdapat peningkatan skor aktivitas guru yang konsisten di setiap pertemuan. Grafik tersebut menunjukkan bahwa skor aktivitas guru meningkat di setiap sesi. pada pertemuan pertama mereka memperoleh skor 20 dengan presentase 53%, di pertemuan keua memperoleh skor 18 dengan presentase 71%, pertemuan ketiga memperoleh skor 20 dengan presentase 78%, di pertemuan terakhir yaitu dipertemuan keempat memperoleh skor 25 dengan presentase 96%.

Dalam setiap pertemuan yang dilaksanakan menunjukan adanya pencapaian hasil sesuai dengan yang diharapkan karena guru sudah melaksanakan komponen rubrik aktivitas guru secara keseluruhan. Guru sudah mampu menyampaikan tujuan dengan bahas sederhana dan mudah dipahami, guru sudah mampu memberikan pertanyaan pemantik berkaitan dengan tujuan pembelajran, guru sudah melaksanakan kegiatan yang dilakukan sesuai RPPH.

Guru juga sudah mampu mengajukan pertanyaan dengan bahasa yang jelas atau yang mudah dipahami oleh anak. Guru sudah mampu melihat apakah anak sudah melaksakan kegiatan bermain perannya dengan benar, guru juga sudah bisa melihat saat anak memainkan perannya sesuai dengan yang ia perankan, misalkan seperti pedagang.

Lebih lanjut, guru juga telah mahir dalam menyiapkan materi dan alat peraga secara efektif. Guru kini mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan pedoman RPPH. Selain itu, guru telah menunjukkan kemampuan mengalokasikan waktu secara efisien dan berhasil mendorong aktivitas pengajaran cocok serta rencana tersebut sudah ditentukan.

Guru sudah mampu berkililing untuk mengamati kegiatan saat anak bermain peran, guru sudah mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain peran sendiri, grur sudah mampu mempersilahkan anak untuk mngekespresikan dirinya lewat bermian peran, dan guru juga membebaskan anak untuk bermian peran sesuai dengan yang ia ketahui tentang peran yang ia sudah ambil.

Terakhir, guru mengajak siswa untuk menimpulkan pembelajran saat bermain peran, guru juga bisa menyanyakan perasaan anak saat bermian peran berlangsung, dan guru sudah mampu mengajak anak-anak menutup pembelajran.

Guru mengajak siswa untuk merangkum pelajaran. Pada tahap sinii, pendidik memperoleh kepastian yakni anak betulr-betul memahami pelajaran atau materi dan dapat menerapkannya. Di tingkatan sini, pendidik memperoleh pengajukan persoalan terhubung materi tersebut diulas hari tersebut.

Dilihat penjelasan diatas, memperoleh kesimpulan yakni pendidik mesti mempunyai rencana tersebut manjur dan inovatif berisi tahapan pengajaran. Hal ini mencakup penyiapan model dan media yang menarik untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu pendekatan tersebut adalah penggunaan model Lemper, tersebut memperoleh semangat anak bagi berlatih dan memajukan rasa senang mereka. Disamping itu, model ini jua memperoleh meningkatkan keterlibatan guru berisi kegiatan pembelajaran.

2. Aktivitas Anak

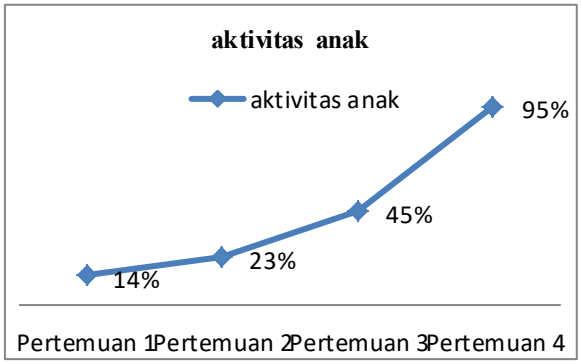
Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada pertemuan pertama sampai dengan keempat, dapat diamati data perbandingannya sebagai berikut:

Tabel 2. Aktivitas Anak

No	Pertemuan	Skor
1	Pertemuan 1	14%
2	Pertemuan 2	23%
3	Pertemuan 3	45%
4	Pertemuan 4	95%

JIKAD JURNAL INOVASI, KREATIFITAS ANAK USIA DINI
Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 6, No 1, Tahun 2026, Halaman: 1-12

Dari tabel, tampak jelas bahwa setiap pertemuan menunjukkan perbaikan atau peningkatan yang signifikan.



Gambar 2. Aktivitas Anak

Grafik ini menunjukan peningkatan yang signifikan dalam partisifasi anak di setiap sesi yang di ajarkan oleh pengajar. Hal ini terlihat dari tren menurunnya persentase anak yang masuk golongan minim energik dan cukup energik, selagi persentase siswa tersebut masuk kategori energik dan sangat energik yang diharapkan menunjukkan peningkatan justru mengalami peningkatan. Pada pertemuan pertama bisa dilihat skor yang diperoleh hanya mendapatkan skor 14% saja berarti nilai yang di harapkan masih sangat jauh dari yang diinginkan. Di pertemuan kedua aktivitas anak ini mendapatkan skor 23% yang artinya sudah ada peningkatan yang lumayan, walaupun masih belum mencapai skor yang diharapkan. Dipertemuan ketiga aktivitas anak ini mendapatkan skor 45%, yang dimana skor ini sudah mengalami peningkatan yang luayan besar, akan tetapi, skor dipertemuan ketiga ini pun masih saja belum mencapai skor yang di harapka sebelumnya. Masuk kepertemuan keempat skor yang diperoleh yaitu sbesar 95% ,Hal ini menunjukkan bahwa skor telah mencapai nilai yang diharapkan sebelumnya; bahkan, skor ini telah melampaui target yang ditetapkan. Lebih lanjut, skor pada pertemuan keempat ini melampaui skor yang diharapkan, menandakan bahwa aktivitas anak-anak telah menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa partisipasi anak-anak dalam pembelajaran melalui model Lemper telah meningkat. Sudah menjangkau pencapaian tersebut tampak dari daftar dan spektogram yang ad diatas.

Adapun yang mempengaruhi peningkatan aktivitas anak pada setiap pertemuanya yaitu aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajran. Disini anak telah menyimak dengan baik penjelasan dari guru, mampu menjelaskan kembali yang telah diajarkan oleh guru, mengikuti pembelajran dengan tertib, menjalin komunikasi 2 arah dengan guru maupun temanny, menjalin kebersamaan, percaya diri.

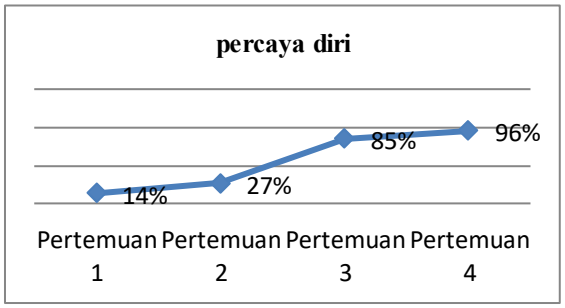
3. Percaya diri

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dari pertemuan satu sampai pertemuan empat data perbandingan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.Percaya Diri

No	Pertemuan	Skor
1	Pertemuan 1	14%
2	Pertemuan 2	27%
3	Pertemuan 3	85%
4	Pertemuan 4	96%

Dari tabel, tampak kentara ialah tiap-tiap perjumpaan memperlihatkan penyempurnan ataupun peningkatan yang mencolok.



Gambar 2. Percaya Diri

JIKAD JURNAL INOVASI, KREATIFITAS ANAK USIA DINI
Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 6, No 1, Tahun 2026, Halaman: 1-12

Grafik ini menunjukan peningktan yang signifikan dalam perkembangan percaya diri anak. Pada pertemuan pertama presentase mencapai 14%, yang termasuk dalam kategori "hampir tidak ada anak percaya diri. Kemudian pada pertemuan kedua terjadi kemajuan menjadi 27%., yang termasuk kategori "sebagain anak percaya diri". Masuk pertemuan ketiga, yang dimana pertemuan ini juga menunjukan adanya peningkatan dengan presentase 85%, yang termasuk dengan kategori "hampir seluruh anak percaya diri". Masuk kepertemuan keempat yang dimana disinilah mencapai puncak perkambangan kepercayaan diri anak dengan presentase 96%, yang termasuk kategori "hampir seluruh anak percaya diri".

Peningkatan yang lumayan signifikan dapat dilihat dari data-data yang ada diatas, kepercayaan diri anak meningkat dengan adanya bermian peran, dengan bermian peran anak bisa merealisasikan apa yang iya bisa dengan peran yang sudah ditentukan, kepercayaan diri anak dapat dilihat meningkat saat anak sudah berani mengemukakan pendapatnya didepan kelas, anak sudah mampu bertanya didepan kelas, anak juga sudah bisa menyimpulkan pembelajaran pada setiap pertemuan.

Dari langkah-langkah model Lemper yang membantu meningkatkan kepercayaan diri anak yaitu Guru mengajak siswa untuk melaksankan kegiatan bermain peran dengan peran tersebut telah ditetapkannya lebih dahulu. Berdasarkan riset tersebut dikerjakan bagi Rahayu (2016), bermain peran dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan interaksi dengan orang lain, sehingga meningkatkan kepercayaan dirinya.

Metode bermain peran adalah teknik untuk menguasai materi pendidikan melalui peningkatan imajinasi dan pemahaman anak. Peningkatan imajinasi dan pemahaman ini dicapai dengan mengajak anak berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

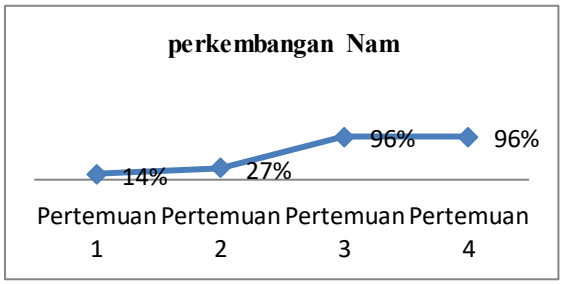
4. Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang terlaksana dari pertemuan satu sampai dengan pertemuan yang keempat, data perbandingan dapat dilihat sebgai berikut:

Tabel 4.Perkembangan NAM

No	Pertemuan	Skor
1	Pertemuan 1	14%
2	Pertemuan 2	27%
3	Pertemuan 3	96%
4	Pertemuan 4	96%

Dari tabel, tampak kentara ialah tiap-tiap perjumpaan memperlihatkan penyempurnan ataupun peningkatan yang mencolok.



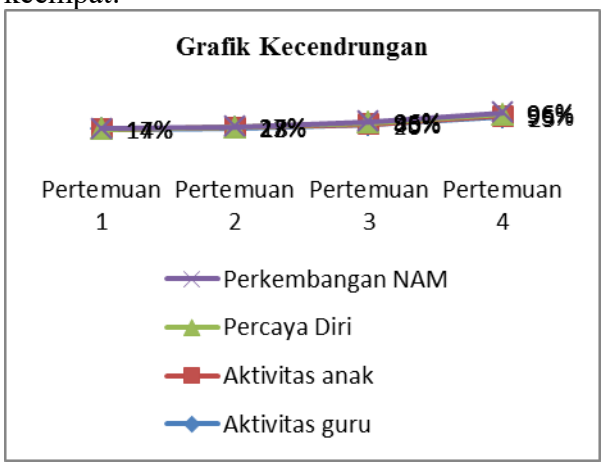
Gambar 4. Perkembangan NAM

Grafik ini menunjukan peningkatan yang signifikan dalam perkembangan Nilai Agama dan Moral. Pada pertemuan pertama presentase mencapai 14%, yang termasuk dalam kategori BM (belum berkembang). Pada pertemeuna kedua ini presentase mencapai 27%, yang termasuk kategori BM (belum berkembang). Namun pada pertemuan ketiga ini perkembangan nya sangat pesat dari pertemuan - pertemuan sebelumnya, hal ini dapat dilihat dari presentase yang di capai yaitu mencapai 96%, yang dimana ini termsuk dengan kategori yang sudah sangat diharapkan yaitu BSB (beerkembang sangat baik). Begitu pula dipertemuan keempat ini masih dengan presentase 96%, dengan kategori BSB (berkembang sangat baik).

Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)
https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jikad
ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 6, No 1, Tahun 2026, Halaman: 1-12

Pendidikan nilai-nilai moral dan agama dalam program pendidikan anak usia dini merupakan fondasi yang kuat dan esensial. Jika nilai-nilai ini ditanamkan dan tertanam kuat dalam diri individu sejak usia dini, hal ini akan menjadi awal yang positif untuk sisw-siswa bangsa tersebut meneruskan penganaran ke janjang tersebut bertambah atas. Selanjutnya, perkembangan moral juga mencakup pemahaman tentang emosi, yang dapat memotivasi individu untuk bertindak atau tingkah laku bagi pihak lain didalam hidup mereka. Kawasan pokok tersebut memengaruhi pertumbuhan akhlak perserongan ialah famili, pendidikan, dan masyarakat.

Berdasarkan pengamatan perkembangan anak selama kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan nilai-nilai agama dan moral, khususnya dalam mengenali perilaku baik dan sopan, Model Lemper yang diterapkan pada Kelompok A PAUD Permata Bunda menunjukkan peningkatan di setiap pertemuan dan telah memenuhi indikator keberhasilan. Berikut ini adalah grafik yang menggambarkan tren aktivitas guru, aktivitas anak, kepercayaan diri, dan hasil perkembangan NAM dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat:



Gambar 5. Aktivitas guru, aktivitas anak, percaya diri NAM

Penerapan model Lemper terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Temuan ini berupa ikhtisar strategi pemberdayaan masyarakat untuk pendidikan karakter lokal yang belum banyak dibahas (Purwanti, R, dkk, 2024). Kegiatan bermain peran memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan ide dan perasaan mereka. Kepercayaan diri meningkat karena anak diberikan kesempatan tampil dan berperan secara aktif. Penguatan aspek nilai agama dan moral terjadi melalui pembiasaan dalam rutinitas seperti salam, doa, dan perilaku sopan dalam bermain kelompok.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada pertemuan I sampai VI memperoleh kriteria baik sampai dengan sangat baik, aktivitas anak pada pertemuan I sampai dengan VI memperoleh kriteria cukup aktif sampai dengan kriteria sangat aktif, percaya diri pada pertemuan I sampai dengan VI memperoleh kriteria cukup percaya diri sampai dengan kriteria sangat percaya diri, dan hasil perkembangan nilai-nilai agama dan moral pertemuan I sampai dengan VI memperoleh kriteria mulai berkembang sampai dengan kriteria berkembang sangat baik (Irma et al., 2023).

SIMPULAN

Model LEMPER secara efektif meningkatkan aktivitas, kepercayaan diri, serta nilai-nilai agama dan moral anak usia dini dengan membantu mereka mengenali dan menerapkan perilaku baik dan sopan. Strategi pembelajaran yang interaktif dan kontekstual dapat mengatasi keterbatasan pendidikan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. (2006). *Guru dalam proses belajar mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo.

Amelia, R., Suriansyah, A., & Purwanti, R. (2025). Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Menggunakan Model Problem Based Learning, Explicit Instruction dan Media Magic Box. Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini, 8(2), 1439-1447.

Amiran, S. (2016). Efektifitas penggunaan metode bermain di paud nazareth oesapa. *Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1).

Bredekamp, S., & Copple, C. (1997). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs* (Rev. ed.). Washington, DC: National Association for the Education of Young Children (NAEYC).

Cinantya, C., Aslamiah, & Syuriansyah, A. (2024). Internalisasi nilai-nilai keagamaan dalam pembelajaran melalui penguatan kultur sekolah dan dukungan sarana prasarana. *Jurnal Manajemen Pendidikan,* 12(1), 45–56.

Dani, A., & Rudin, A. (2017). Hubungan Kepercayaan Diri Dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 8 Kendari. *Jurnal Bening*, *3*(3), 156–165.

Fitriani, N. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Muatan PPKN Menggunakan Model Problem Based Learning, Group Investigation Dan Snowball Throwing Kelas V SDN Semangat Dalam 1 Barito Kuala. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran | E-ISSN : 3026-6629*, *1*(4 SE-Articles), 768–774. https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/186

Hartini, Y., Wulandari, Y. N., & Aslamiah, A. (2025). Curriculum and Cultural Value Transformation in Preparing Intelligent and Character-Building Students. *2nd International Conference on Environmental Learning Educational Technologies (ICELET 2024)*, 96–104.

Huda, N. T. (2018). Etnomatematika pada bentuk jajanan pasar di daerah istimewa yogyakarta. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, *2*(2), 217–232.

Inayah, N., Cinantya, C., & Amelia, R. (2024). Meningkatkan Aktivitas, Keterampilan Berpikir Kritis, dan Hasil Belajar menggunakan Model BESTARI pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(3), 156–169.

Irma, I., Asniwati, A., Purwanti, R., & Cinantya, C. (2023). Effectiveness of Teacher's Learning Strategy for Children's Motivation, Religious and Moral Value Aspect. *E-CHIEF Journal*, *3*(2), 1–8.

Made Ika Priyanti, N., & Nurhayati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media Youtube Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR*, *4*(1), 96–101.

Maimunah, M. (2021). Implementasi Pembelajaran Nilai Moral dan Sosial di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *11*(01), 17–27.

Mardatila, Y., & Novitawati, N. (2025). Mengenal Lambang Bilangan melalui Model Problem Based Learning, Metode Demonstrasi Media Monopoli Pintar pada Anak Kelompok A TK Al-Munnawarah Banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *5*(1).

Mardiana, T. (2017). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press.

Markham, L. (2012). *Peaceful parent, happy kids: How to stop yelling and start connecting*. Los Angeles: TarcherPerigee.

Mubasysyiroh, M., & Novitawati, N.

ISSN: 2808-5698 E-ISSN: 2808-4551
Vol 6, No 1, Tahun 2026, Halaman: 1-12

(2024). Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Dalam Mengenal Huruf Melalui Kombinasi Model Problem Based Learning, Metode Bercerita, dan Media Kartu Bergambar. *Gawi: Journal of Action Research*, *4*(1 SE-Articles), 40–47. https://doi.org/10.59329/gawi.v4i1.171

Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 11–28.

Pangayom, C., Damaiyanti, E., Hidayah, N. E., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pendidikan Karakter sebagai Upaya Membangun Kepercayaan Diri dan Keterampilan Sosial Anak Broken Home. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, *2*(4), 2004–2014.

Purwanti, R., Suriansyah, A., & Bachri, A. A. (2025). Principals' Values and Beliefs in Integration Curriculum the Local Character Education at Kindergarten. *Journal of Cultural Analysis and Social Change*, 2768-2778.

Rozana, S., Harahap, A. S., Astuti, R., Widya, R., Tullah, R., Anwari, A. M., & Mahardhani, A. J. (2021). *Strategi Taktis Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Edu Publisher.

Sudjana, N. (2018). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana.

Vitriawati, N., & Cinantya, C. (2025). Mengembangkan Aktivitas, Kerjasama, dan Aspek Kognitif menggunakan Model PANCIS dan Media Stickboard pada Anak Kelompok A. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *5*(2), 1–13.

Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, *1*(2), 128–139.

Wisudawati, N. S., Purwanti, R., & Suriansyah, A. (2025). Meningkatkan Aktivitas Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Baiman. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(4), 996–1008. https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/897

Wulandari, Y. N., Suriansyah, A., & Bachri, A. A. (2025). Pembinaan Karakter melalui Implementasi Model Pembelajaran Religius pada Siswa PAUD untuk Menciptakan Generasi Emas Indonesia. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, *4*(9), 6977–6984.

Yelnosia, R., & Taufik, T. (2020). Penerapan Model *Problem based learning* dalam Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar Application of the *Problem based learning* Model in Learning for Grade V of Elementary Schools. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, *8*, 166–183.

Zaeni, Z., Aulia, J., Hidayah, H., & Fatichatul, F. (2017). Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Teams Gamestournaments (TGT) Pada Materi Termokimia Kelas XI IPA 5 Di 1 SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*.

Zubaedi, Z. (2017). *Strategi Taktis Pendidikan Karakter (Untuk Paud dan Sekolah)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Zulfida, Y., & Aslamiah, A. (2023). Meningkatkan Motivasi, Aktivitas, dan Perkembangan Nilai Agama dan Moral menggunakan Model DIRAUT pada Anak Kelompok B. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, *3*(2).