

PENINGKATAN PERCAYA DIRI MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKATIF PADA ANAK KELOMPOK B RA KRAPYAK

IMPROVING CHILDREN'S SELF CONFIDENCE THROUGH EDUCATIONAL SNAKE LADDER GAME

Oleh: Astriyani Nur Fadilah, paud/pgpaud fip uny
astrifadilah84@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan percaya diri melalui permainan ular tangga edukatif pada anak kelompok B RA Krapyak. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B RA Krapyak yang berjumlah 26 anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian menunjukkan bahwa percaya diri dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga edukatif dengan cara anak dibiasakan tampil di depan kelas mengerjakan tugas dan menunjukkan kemampuannya di hadapan guru serta teman-temannya. *Reward* atau penguatan diberikan kepada anak yang berhasil menyelesaikan tugas. Peningkatan percaya diri anak dapat dilihat pada pra tindakan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) mencapai 42,3% (11 anak), pada pasca Siklus I meningkat menjadi 65,37% (17 anak) dan pada pasca Siklus II meningkat menjadi 88,45% (23 anak).

Kata kunci: *percaya diri, permainan ular tangga edukatif*

Abstract

This research aims to improve the children's self confidence with educational snake ladder to group B in RA Krapyak. This research using collaborative action research classroom. The subject of this research is group B of Krapyak RA kindergarten that amounted to 26. The data collection methods was observation. The analysis technique were descriptive qualitative and quantitative. The result of this research showed that self confidence can be improved with educational snake ladder game. The children have to step forward in class and finish their task and show their ability in front of their teacher and their friends. The reward or reinforcement will given to children that can well done their task. The improvement of child's self confidence can be showed from before improvement action criteria based on hope and very good until reached 42,3% (11 children), in the pasca first cycle in increased to 65,37% (17 children) and the pasca second cycle increased to 88,45% (23 children).

Keywords: self confidence, educational snake ladder game

PENDAHULUAN

Setiap individu memiliki perkembangan sosial emosional yang berbeda-beda, tergantung pada stimulasi dan pengalaman yang diberikan. Emosi memiliki peran penting dalam kehidupan yang dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial baik secara fisik maupun psikis dilihat dari ekspresi dan perilaku seseorang. Orang yang dapat mengendalikan dan mengelola emosi dengan baik akan mampu mengenal emosi diri sendiri dan orang lain. Muhammad Fadlillah & Lilif Muallifatu Khorida (2013: 66-67) menyatakan bahwa emosi yang dimiliki oleh seorang anak dapat berpengaruh dalam proses

belajar maupun bertingkah laku dalam kesehariannya. Anak yang selalu memiliki emosi positif akan lebih mudah menerima dan menangkap materi tetapi anak yang mempunyai emosi negatif akan sulit menerima dan menangkap materi. Pendidik dan orang tua harus dapat menciptakan berbagai stimulasi yang dapat memunculkan emosi yang positif pada diri anak, sehingga anak dapat belajar dan berinteraksi dengan lingkungannya secara baik. Emosi yang positif diharapkan dapat membantu mencapai keberhasilan dalam kehidupan anak.

Usia dini merupakan masa yang paling baik untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangan anak. Sebagaimana dikemukakan

Slamet Suyanto (2005: 6) bahwa usia dini merupakan usia emas atau *golden age*, dimana potensi yang dimiliki anak berkembang dengan pesat, baik perkembangan fisik motorik, sosial, emosional, intelektual maupun bahasa. Usia dini merupakan masa yang paling potensial bagi seorang pendidik atau orang tua untuk memberikan stimulasi dengan tepat, salah satunya menstimulasi perkembangan sosial emosional.

Aspek perkembangan emosional pertama kali dikembangkan di lingkungan keluarga dan selanjutnya akan diteruskan di luar lingkungan keluarga, salah satunya di lingkungan pendidikan Taman Kanak-kanak. Pada masa kanak-kanak, keberhasilan atau kegagalan anak dalam menyesuaikan dirinya terhadap kehidupan sangat dipengaruhi oleh perkembangan sosial emosional. Pendidik harus mampu merancang dan memberikan berbagai kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang perkembangan sosial emosional sehingga anak mampu mengenal, mengekspresikan dan memberikan reaksi emosional dengan baik saat berinteraksi dengan orang lain.

Indra Soefandi (2009: 46) menyatakan bahwa emosi merupakan perasaan yang banyak berpengaruh terhadap perilaku. Biasanya emosi merupakan reaksi terhadap dorongan dari luar dan dari dalam individu. Emosi berkaitan dengan perubahan fisiologis. Emosi merupakan perasaan yang berpengaruh pada perilaku, baik yang mengarah pada perilaku positif atau perilaku negatif. Santrock (2011: 291) mengungkapkan bahwa emosi dapat dicirikan sebagai emosi positif dan negatif. Emosi positif meliputi antusiasme, kegembiraan dan cinta sedangkan emosi negatif meliputi kecemasan, rasa bersalah, sedih dan marah.

Sejak usia dini sosial emosional anak harus berkembang dan dikembangkan. Perkembangan sosial emosional anak merupakan hal yang penting karena akan berpengaruh terhadap seluruh aspek perkembangan anak. Emosi berperan dalam mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya. Peran emosi dalam mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian

dengan lingkungannya antara lain: tingkah laku emosi yang ditampilkan merupakan sumber penilaian lingkungan terhadap anak, emosi mempengaruhi iklim psikologis lingkungan, tingkah laku yang sama dan ditampilkan secara berulang dapat menjadi kebiasaan, dan ketegangan emosi yang dimiliki anak dapat menghambat aktivitas motorik dan mental anak (Riana Mashar, 2011: 68-69).

Semakin bertambahnya usia anak bertambah pula aneka ragam perilaku anak yang ditampilkan, salah satunya yaitu perilaku percaya diri anak. Percaya diri termasuk dalam perkembangan sosial emosional. Erikson (Slamet Suyanto, 2005: 71) mengatakan bahwa anak usia 4-5 tahun berada pada tahap *inisiative vs guilt* atau inisiatif vs rasa bersalah. Pada tahap ini anak harus lepas dari orang tua dan anak harus bergerak bebas serta berinteraksi dengan lingkungannya agar memiliki inisiatif. Dengan memiliki inisiatif, anak akan semakin percaya diri dalam kegiatan menjelajah terhadap lingkungannya. Pada usia ini merupakan masa penting untuk menumbuhkan percaya diri karena percaya diri merupakan modal dasar seorang anak dalam memenuhi berbagai kebutuhan sendiri dan sebagai dasar anak di masa yang akan datang untuk mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya. Selanjutnya, Brewer (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 92), mengungkapkan bahwa anak usia empat tahun telah menunjukkan perkembangan percaya dirinya.

Thursan Hakim (2002: 119) mengungkapkan bahwa percaya diri dikatakan sebagai suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya. Seseorang yang percaya diri berarti memiliki keyakinan dalam dirinya sehingga dapat menggali segala potensi yang dimiliki, dihargai orang lain dan dapat menyelesaikan semua permasalahan yang dihadapi dalam kehidupannya. Anak perlu memiliki percaya diri karena dengan percaya diri, anak tidak akan selalu menggantungkan hidup pada orang lain. Anak yang mempunyai percaya diri yang tinggi

akan bertindak dan berbuat dengan penuh tanggung jawab. Percaya diri tidak bisa terbentuk begitu saja, ini tergantung pada faktor yang mempengaruhinya. Percaya diri menurut Ghufron dan Risnawati (2012: 37-38) dipengaruhi oleh konsep diri, harga diri, pengalaman dan pendidikan. Konsep diri yang diperoleh dari hasil interaksi dengan orang-orang disekitarnya, individu yang memiliki konsep diri yang positif akan memiliki harga diri. Berbagai stimulasi yang diberikan para pendidik seharusnya dapat merangsang perkembangan percaya diri anak.

Anita Lie (2003: 4) menyatakan karakteristik anak yang percaya diri yaitu yakin kepada diri sendiri, tidak tergantung pada orang lain, merasa berharga, dan memiliki keberanian untuk bertindak. Anak usia TK yang dikategorikan percaya diri menurut Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 yaitu anak yang mampu mengerjakan tugasnya sendiri, menunjukkan kebanggaan terhadap hasil kerjanya, berani tampil di depan umum, dan berani mempertahankan pendapatnya.

Berdasarkan pengamatan di kelompok B RA Krapyak yang berjumlah 26 anak, sebagian anak perkembangan emosionalnya belum optimal salah satunya percaya diri. Peneliti menemukan 15 diantara 26 anak percaya dirinya belum berkembang dengan baik. Hal ini terlihat, anak malu ketika berhadapan dengan orang lain bahkan dengan gurunya sendiri. Sebagian besar anak masih meminta bantuan dari guru dalam menyelesaikan tugas, seperti saat bermain, mengerjakan Lembar Kerja Anak (LKA), dan *show and tell*, bahkan beberapa anak tidak mau menyelesaikan tugasnya sampai selesai meskipun sudah dibimbing dan dimotivasi guru. Pada saat kegiatan apersepsi yang disertai tanya jawab, sebagian besar anak tidak mau menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Anak tidak percaya diri ketika diminta untuk tampil di depan kelas saat kegiatan *show and tell* atau sebagai contoh untuk teman-temannya. Hal tersebut nampak yaitu dengan menunjukkan perilaku arah pandangan mata ke depan (menunduk), berbicara dengan suara yang pelan, bahkan beberapa anak tidak mau tampil untuk menunjukkan dan

menceritakan hasil karyanya. Pada kegiatan awal pembelajaran setiap anak mendapat giliran dan kesempatan untuk memimpin baris dan berdoa, namun hanya ada beberapa anak yang mampu melaksanakan tugasnya dengan baik serta hanya anak tertentu saja, sedangkan anak yang lain masih malu-malu bahkan ada anak yang tidak mau memimpin baris dan berdoa. Sikap kurang yakin terhadap kemampuan dirinya ditunjukkan anak saat kegiatan pemberian tugas seperti menempel, menggunting, mencocok, mewarnai, menggambar, dan sebagainya. Hal ini terlihat ketika mengerjakan tugas, beberapa anak ada yang memanggil gurunya "bu gak bisa", "bu ini gimana?" dengan maksud untuk meminta bantuan guru dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas.

Hasil wawancara dengan guru kelas hanya beberapa anak saja yang percaya dirinya berkembang dengan baik (sekitar 30%). Hal ini disebabkan karena rasa minder dan takut diejek oleh teman-temannya jika melakukan kesalahan dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru. Anak tidak terbiasa tampil di depan untuk mengerjakan tugas membuat anak menjadi kurang percaya diri saat tampil di hadapan umum.

Upaya yang sudah dilakukan guru dalam meningkatkan percaya diri anak yaitu dengan memberikan motivasi pada anak saat mengerjakan tugas. Pada saat mengerjakan tugas guru sering memberikan penguatan positif (*reward*) berupa gambar bintang pada anak yang dapat menyelesaikan tugasnya sampai selesai, namun masih ada beberapa anak yang kurang percaya diri terhadap kemampuannya. Selain itu, dalam mengerjakan dan menyelesaikan tugas anak sering meminta bantuan guru. Hal ini disebabkan karena *reward* yang diberikan guru pada anak kurang bervariasi hanya dalam bentuk gambar bintang pada LKA (bintang 1 sampai 4) dan tidak diberikan di hadapan anak lain sehingga anak lainnya kurang termotivasi. Ketika berbaris sebelum masuk kelas guru sudah meminta dan memberikan kesempatan pada anak untuk memimpin baris, tetapi hanya beberapa anak dan tertentu saja yang mampu memimpin baris dengan penuh percaya diri. Guru juga sudah

memberikan *reward* dengan mengacungkan jempol pada anak yang mau memimpin baris dan berdoa supaya anak lain termotivasi, tetapi masih ada beberapa anak yang kurang percaya diri ketika diminta untuk memimpin baris atau berdoa. Hal ini terlihat ketika diminta guru untuk memimpin baris atau berdoa ada beberapa anak yang masih malu-malu yaitu dengan menunjukkan sikap arah pandangan mata ke depan (menunduk), suara pelan bahkan ada anak yang tidak mau memimpin teman-temannya.

Di pendidikan Taman Kanak-kanak, percaya diri merupakan salah satu aspek yang penting untuk distimulasi dan dikembangkan. Pentingnya percaya diri bagi kehidupan anak dijelaskan oleh Anita Lie (2003: 4-5), bahwa anak yang percaya diri dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan tahapan perkembangan dengan baik, mempunyai keberanian dan kemampuan untuk meningkatkan prestasinya sendiri, akan dipercaya oleh orang lain, dan akan tumbuh dalam pengalaman dan kemampuan sehingga anak akan memiliki kepribadian yang mandiri.

Percaya diri harus dibangun dalam diri anak sejak usia dini. Anak yang tidak percaya diri dan jika menetap sampai dewasa, maka anak akan mengalami kesulitan dalam menghadapi hidupnya. Anak yang tidak memiliki percaya diri menurut Rini Utami Azis (2006: 35-36) antara lain akan memiliki pengetahuan dan pengalaman yang kurang sehingga anak akan mengalami kesulitan dalam meningkatkan prestasinya. Selain itu, anak akan gagal melakukan sesuatu yang seharusnya mampu dilakukan, merasa kurang ketika dibandingkan dengan anak-anak lain, merasa tidak berguna dan tersingkir dari pergaulan. Henny Puspitarini (2013: 4) menambahkan bahwa tanpa percaya diri anak akan cenderung pasif, tidak mandiri, tidak bergerak karena pikirannya yang negatif tentang dirinya, selalu menganggap dirinya tidak punya kemampuan, tidak punya keinginan yang kuat untuk melakukan sesuatu karena keyakinannya terhadap diri sendiri lemah.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya cara yang dapat menstimulasi perkembangan sosial emosional anak untuk

meningkatkan percaya diri agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif dan menyenangkan. Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk meningkatkan percaya diri pada anak yaitu melalui permainan. Bermain merupakan dunia anak dan kebutuhan yang krusial bagi anak. Anak tidak dapat dipisahkan dengan bermain karena merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya dan sudah ada secara alamiah. Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya dan dapat memenuhi dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata. Martuti (2012: 42) menyatakan bahwa dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang dimiliki, sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai percaya diri dan harga diri karena anak merasa mempunyai kompetensi tertentu. Dengan melakukan permainan, anak dapat memicu emosi atau perasaan dan harga diri serta kegembiraan karena aktif secara fisik, emosional intelektual dan sosial sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan percaya diri anak.

Salah satu permainan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan percaya diri yaitu permainan ular tangga edukatif. Berdasarkan wawancara dengan guru peneliti memperoleh informasi bahwa di RA Krapyak belum pernah menerapkan permainan ular tangga edukatif dalam pembelajaran. Permainan ular tangga edukatif merupakan permainan dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang khusus dan memiliki kekhasan sendiri dibanding dengan permainan ular tangga pada umumnya. Permainan ular tangga edukatif yang dimaksud disini yaitu permainan dengan menggunakan media yang berupa papan berbahan dasar banner berjumlah 12 kotak. Ukuran setiap kotaknya ± 40 cm x 40 cm dan di setiap kotaknya terdapat berbagai macam gambar ilustrasi yang berupa penugasan misalnya gambar anak bernyanyi, bercerita, memperagakan berbagai gerakan dan sebagainya. Ketika anak menjadi

bidak kemudian memainkan dadu maka anak akan melangkah sesuai dengan jumlah dadu dan melakukan tugas sesuai dengan instruksi yang ada di kotak secara bergantian. Ular tangga yang digunakan dalam permainan ini merupakan alat permainan edukatif (APE) karena dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional salah satunya percaya diri. Muhyidin, dkk (2014: 153) menyatakan bahwa salah satu fungsi dari alat permainan edukatif (APE) adalah untuk membentuk citra diri yang positif dan menumbuhkan percaya diri. Hal ini senada dengan pendapat Agus Zubair (2008: 41) yang mengungkapkan bahwa salah satu manfaat permainan edukatif dapat memperkuat percaya diri atau kadang disebut juga sebagai *Instills confidence* adalah suatu unsur dalam permainan yang mampu menciptakan perasaan aman, kebahagiaan dan penghargaan diri yang baik.

Permainan ular tangga edukatif yang digunakan dalam penelitian dapat melibatkan anak secara aktif. Anak harus tampil di hadapan guru dan teman-temannya untuk melaksanakan tugas yang di dapat pada kotak papan permainan ular tangga edukatif. Anak yang berhasil melewati tantangan tersebut akan mendapat *reward* dari guru serta dari teman-temannya, sehingga anak akan memiliki konsep diri positif, harga diri, dan percaya diri karena anak merasa mempunyai kompetensi tertentu.

Suatu penelitian yang pernah dilakukan Risah Ariyani (2013), bahwa permainan *snader game* selain mampu mengembangkan aspek bahasa yaitu untuk pengenalan membaca permulaan juga mampu membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar serta dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Percaya diri merupakan salah satu unsur dari perkembangan sosial emosional anak.

Ular tangga edukatif ini dibuat semenarik mungkin dengan gambar dan warna yang sesuai dengan anak agar merasa senang serta nyaman sehingga anak mau melaksanakan tugas yang ada di permainan ular tangga edukatif dengan antusias, sehingga diharapkan dapat

mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional anak yaitu percaya diri.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Menurut Rochiati Wiriaatmadja (2006: 13), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu. Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif yaitu adanya kerjasama antara guru dan peneliti dalam merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan yang telah dilakukan.

Waktu dan Tempat Penelitian

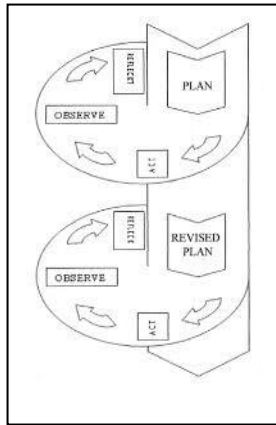
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Agustus-September 2015. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B RA Krapyak, Triharjo, Sleman, Yogyakarta.

Target/Subyek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa dan guru yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran (Sarwaji Suwandi, 2010: 55). Subjek penelitian ini adalah semua anak kelompok B RA Krapyak yang berjumlah 26 anak, terdiri dari 16 anak perempuan dan 10 anak laki-laki.

Prosedur

Prosedur penelitian merupakan keseluruhan proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Adapun rancangan (desain) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart yang meliputi empat komponen diantaranya: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflection*) seperti tampak pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart (sumber Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, 2010: 21)

Berdasarkan prosedur penelitian di atas, maka penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan percaya diri anak dimulai dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Setelah memulai tahap refleksi dan mendapatkan data mengenai perkembangan percaya diri anak yang belum sesuai dengan indikator keberhasilan, maka dilakukan perbaikan perencanaan atau *revise plan* untuk meningkatkan percaya diri anak yang dilakukan pada Siklus selanjutnya.

Data, Instrumen, dan Tehnik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi atau pengamatan. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Observasi dilakukan oleh peneliti pada saat sebelum diberikan tindakan melalui permainan ular tangga edukatif dan ketika proses pembelajaran setelah diberikan tindakan melalui permainan ular tangga edukatif yang bertujuan untuk mengetahui perubahan tingkat perkembangan percaya diri anak. Untuk mendukung dan mempertegas hasil pengamatan, peneliti menggunakan alat bantu dokumentasi berupa foto.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi merupakan catatan tentang perkembangan anak yang dilakukan pada saat proses pembelajaran. Pencatatan dan

pengambilan data yang dilakukan pada saat proses pembelajaran menggunakan *check list*. *Check list* merupakan pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer tinggal memberi tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. Melalui data tersebut peneliti dapat melihat apakah percaya diri anak telah meningkat atau belum.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Percaya Diri Anak

Variabel	Aspek	Indikator	Deskriptor
Percaya diri	Keyakinan kemampuan diri	Mengerjakan tugas sendiri	Mengerjakan LKA sendiri
			<i>Show and tell</i> sendiri
			Bermain sendiri
		Berani tampil melaksanakan tugas	Berani tampil untuk <i>show and tell</i>
			Berani tampil saat mengikuti permainan <i>outdoor</i>
			Berani menjawab pertanyaan
	Tampil dengan arah pandangan mata anak ke depan	Arah pandangan mata ke depan saat <i>show and tell</i>	
		Tampil dengan suara lantang	Suara lantang saat <i>show and tell</i>
	Tanggung jawab	Mengerjakan tugas sampai selesai	Mengerjakan LKA sampai selesai
			<i>Show and tell</i> sampai selesai
Bermain sampai selesai			
Merapikan peralatan bermain setelah menggunakan	Merapikan peralatan bermain setelah menggunakan		

Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini adalah data hasil observasi selama proses belajar mengajar dan saat bermain ular tangga edukatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini merupakan hasil persentase dari percaya diri anak menggunakan statistik. Data dianalisis menggunakan rumus penilaian untuk mengetahui tingkat keberhasilan anak. Menurut Anas Sudijono (2006: 43), persentase dapat dicari menggunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Data Percaya Diri Anak Pra Tindakan:

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

Keterangan :

- P = angka persentase
- f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Menurut Acep Yoni (2010: 175) kemudian data tersebut diinterpretasikan dalam 4 tingkatan antara lain: 1) kriteria sangat baik, yaitu antara 76% - 100%, 2) kriteria baik, yaitu antara 51% - 75%, 3) kriteria sedang, yaitu antara 26% - 50%, dan 4) kriteria kurang, yaitu antara 0% - 25%.

Data yang ada kemudian diinterpretasikan dalam bentuk kriteria yang sesuai dengan penilaian untuk anak usia dini sebagai berikut:

Skor (persentase)	Kriteria
76%-100%	Berkembang sangat baik
51%-75%	Berkembang sesuai harapan
26%-50%	Mulai berkembang
0%-25%	Belum berkembang

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan percaya diri anak. Penelitian ini dipandang berhasil apabila percaya diri anak mengalami peningkatan sebesar 80% dari 26 anak kelompok B RA Krapyak, yaitu 21 anak yang berhasil mencapai indikator percaya diri dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil observasi percaya diri anak sebelum tindakan menunjukkan pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 2 anak, berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak, mulai berkembang sebanyak 11, dan belum berkembang sebanyak 4 anak. Apabila dibuat persentase rekapitulasi percaya diri berdasarkan data di atas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No.	Kriteria	Σ	%
1	Berkembang sangat baik	2	7,69
2	Berkembang sesuai harapan	9	34,61
3	Mulai berkembang	11	42,30
4	Belum berkembang	4	15,38

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat percaya diri anak sebelum tindakan yang memiliki kriteria berkembang sangat baik sebanyak 2 anak dengan persentase 7,69%. Sementara itu yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak dengan persentase 34,61%, kriteria mulai berkembang sebanyak 11 anak dengan persentase 42,30%, dan kriteria belum berkembang sebanyak 4 anak dengan presentase 15,38%.

Berdasarkan data di atas peneliti menemukan beberapa permasalahan yang kemudian peneliti jadikan sebagai bahan refleksi untuk menentukan perencanaan dalam kegiatan pembelajaran berikutnya. Adapun masalah yang peneliti temukan yaitu sebagai berikut:

- a. Percaya diri anak masih rendah, hal ini dilihat dari seberapa besar anak masih dibantu guru dalam mengerjakan tugas, tidak menyelesaikan tugas sampai selesai, kurang aktif dalam kegiatan tanya jawab, tidak berani tampil, tampil di depan kelas dengan arah pandangan mata tidak ke depan (menunduk), dan suara pelan saat *show and tell*.
- b. Kurangnya pemanfaatan media yang dapat meningkatkan percaya diri anak.
- c. Kurangnya pemberian kesempatan dan penghargaan kepada anak untuk meningkatkan percaya dirinya.

Hasil refleksi terhadap proses pembelajaran tersebut di atas digunakan sebagai dasar peneliti dan guru kelas RA Krapyak dalam merancang tindakan kegiatan pembelajaran pada Siklus I. Kesepakatan yang dihasilkan antara peneliti dan guru kelas yaitu tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan percaya diri anak yaitu dengan permainan ulat tangga edukatif.

Hasil observasi percaya diri yang dimiliki anak pasca Siklus I menunjukkan pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 6 anak, berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak, dan mulai berkembang sebanyak 11 anak. Persentase rekapitulasi percaya diri berdasarkan data di atas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Data Percaya Diri Anak Pasca Siklus I:

No.	Kriteria	Σ	%
1	Berkembang sangat baik	6	23,07
2	Berkembang sesuai harapan	9	34,61
3	Mulai berkembang	11	42,30
4	Belum berkembang	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat percaya diri anak pada pasca Siklus I yang memiliki kriteria berkembang sangat baik sebanyak 6 anak dengan persentase 23,07%. Sementara yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak dengan persentase 34,61% dan kriteria mulai berkembang sebanyak 11 anak dengan persentase 42,30%.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dengan guru pada akhir pasca Siklus I, secara umum percaya diri anak kelompok B RA Krapyak belum mencapai hasil yang maksimal. Hal ini dikarenakan percaya diri anak belum mengalami peningkatan sebesar 80% dari jumlah anak yang mencapai indikator percaya diri dengan kriteria berkembang sesuai harapan, sehingga perlu dilaksanakan tindakan pada Siklus II.

Adapun permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung antara lain sebagai berikut:

- 1) Pada saat pembagian kelompok banyak anak yang kesulitan mencari kelompoknya.
- 2) Pada saat permainan ular tangga berlangsung, anak yang menjadi bidak sering mengganggu temannya dari kelompok lain yang sedang mengerjakan tugas yang ada di permainan, hal ini disebabkan karena anak bosan menunggu giliran tampil, sehingga

anak menjadi kurang konsentrasi dan kurang antusias.

- 3) Pelaksanaan permainan ular tangga edukatif di dalam kelas kurang luas dan kurang efektif. Beberapa anak ada yang bermain sendiri menggunakan mainan yang ada di dalam kelas sehingga menyebabkan anak tidak memperhatikan ketika ada anak yang sedang tampil.
- 4) Anak kurang bersemangat ketika mengerjakan tugas yang ada di permainan ular tangga, karena belum ada media pendukung yang digunakan ketika anak bernyanyi, bercerita, menghafal surat, menari, menirukan gerakan dan suara binatang.
- 5) Masih ada beberapa anak yang kurang antusias dalam mengikuti kegiatan permainan ular tangga edukatif, sehingga diperlukan *reward* yang lebih menarik.

Proses pembelajaran pada Siklus I masih memiliki beberapa kekurangan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II untuk mencapai hasil yang optimal dalam meningkatkan percaya diri anak. Diperlukan beberapa langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus II. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II:

- 1) Menggunakan stiker simbol warna merah, kuning, hijau, dan biru yang ditempelkan pada baju anak, sehingga anak tidak kesulitan dalam mencari kelompoknya.
- 2) Menggunakan satu dadu dan guru yang melempar dadu tersebut, sehingga tugas antara 2 kelompok yang menjadi bidak sama dan antusias anak menjadi baik karena tidak menunggu.
- 3) Pelaksanaan ular tangga edukatif tetapi dilaksanakan di kelas tetapi di aula sekolah.
- 4) Menambahkan media pendukung yang digunakan dalam permainan ular tangga edukatif, supaya anak lebih antusias dalam mengikuti berjalannya permainan.
- 5) Pemberian *reward* tidak hanya berupa pujian, acungan jempol, tepuk tangan serta komentar positif tetapi berupa stiker.

Proses pembelajaran pada Siklus I masih memiliki beberapa kekurangan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II untuk mencapai hasil yang optimal dalam meningkatkan percaya diri anak. Diperlukan beberapa langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus II. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II:

- 1) Menggunakan stiker simbol warna merah, kuning, hijau, dan biru yang ditempelkan pada baju anak, sehingga anak tidak bingung dalam mencari kelompoknya.
- 2) Menggunakan satu dadu dan guru yang melempar dadu tersebut, sehingga tugas antara 2 kelompok yang menjadi bidak sama dan antusias anak menjadi baik karena tidak menunggu.
- 3) Pelaksanaan ular tangga edukatif tetapi dilaksanakan di kelas tetapi di aula sekolah.
- 4) Menambahkan media pendukung yang digunakan dalam permainan ular tangga edukatif, supaya anak lebih antusias dalam mengikuti berjalannya permainan.
- 5) Pemberian *reward* tidak hanya berupa pujian, acungan jempol, tepuk tangan serta komentar positif tetapi berupa stiker.

Hasil observasi percaya diri yang dimiliki anak pada pasca Siklus II menunjukkan pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 9 anak, berkembang sesuai harapan sebanyak 13 anak dan mulai berkembang sebanyak 4 anak. Persentase rekapitulasi percaya diri berdasarkan data di atas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Data Percaya Diri Anak Pasca Siklus II

No.	Kriteria	Σ	%
1	Berkembang sangat baik	9	34,61
2	Berkembang sesuai harapan	13	50
3	Mulai berkembang	4	15,38
4	Belum berkembang	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat percaya diri anak pada pelaksanaan tindakan Siklus II yang memiliki kriteria berkembang

sangat baik sebanyak sebanyak 9 anak dengan persentase 34,61%. Sementara yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 13 anak dengan persentase 50% dan kriteria mulai berkembang sebanyak 4 anak dengan persentase 15,38 %.

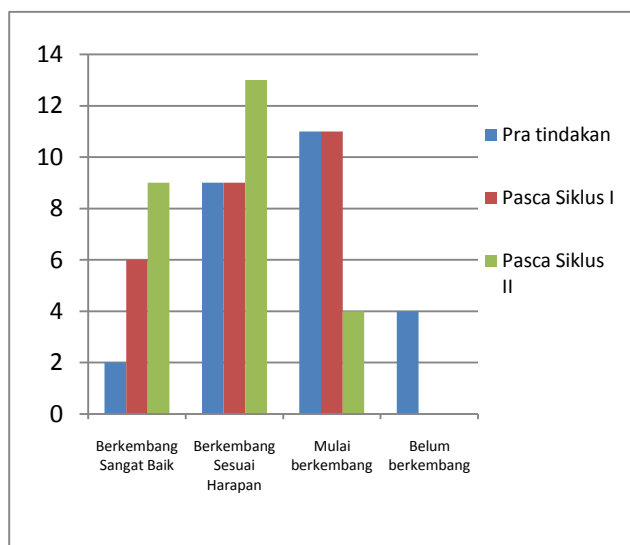
Peningkatan percaya diri anak pada proses pembelajaran setelah penerapan permainan ular tangga edukatif pada Siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang sangat baik. Peningkatan tersebut dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Perbandingan Rekapitulasi Data Percaya Diri Anak Pra Tindakan, Pasca Siklus I, dan Pasca Siklus II:

No.	Kriteria	Pra Tindakan		Pasca Siklus I		Pasca Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
1	Bekembang sangat baik	2	7,69	6	23,07	9	34,61
2	Berkembang sesuai harapan	9	34,61	9	34,61	13	50
3	Mulai berkembang	11	42,30	11	42,30	4	15,38
4	Belum berkembang	4	15,38	0	0	0	0

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa percaya diri anak sebelum tindakan yang berada pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 2 anak dengan persentase 7,69%, kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak dengan persentase 34,61%, kriteria mulai berkembang sebanyak 11 anak dengan persentase 42,30%, dan kriteria belum berkembang sebanyak 4 anak dengan persentase 15,38%. Pada pasca Siklus I yang berada pada kriteria berkembang sangat baik sebanyak 6 anak dengan persentase 23,07%, kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 9 anak dengan persentase 34,61%, kriteria mulai berkembang sebanyak 11 anak dengan persentase 42,30%. Pada pasca Siklus II yang memiliki kriteria berkembang sangat baik sebanyak sebanyak 9 anak dengan persentase 34,61%, kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 13 anak dengan persentase 50%, kriteria mulai berkembang sebanyak 4 anak dengan persentase 15,38%.

Berikut adalah histogram perbandingan data Pra Tindakan, Pasca Siklus I dan Pasca Siklus II.



Gambar 2. Histogram Perbandingan Percaya Diri Pra Tindakan, Pasca Siklus I, Pasca Siklus II

Berdasarkan gambar di atas dapat terlihat jelas peningkatan percaya diri anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik pada pra tindakan sebanyak 11 anak, pasca Siklus I sebanyak 15 anak, dan pasca Siklus II sebanyak 22 anak.

Pembahasan

Pada pelaksanaan tindakan Siklus I, perkembangan percaya diri sebagian anak sudah mengalami peningkatan, akan tetapi belum optimal. Pada saat berlangsungnya permainan ular tangga edukatif, masih ada beberapa anak yang belum berani tampil untuk mengerjakan tugas yang ada di permainan. Selain itu, beberapa anak masih dibantu guru dalam mengerjakan tugas dan tidak mengerjakan tugas sampai selesai.

Perilaku yang ditampilkan anak saat bermain ular tangga edukatif yaitu ketika tampil di depan ada anak yang menangis, diam, dan menunduk saat mengerjakan tugas yang ada di permainan. Sebagian besar anak juga kurang antusias saat mengerjakan tugas yang ada di permainan, misalnya bernyanyi dengan suara pelan dan menari dengan gerakan yang kurang lincah. Pengamatan juga dilakukan pada pasca

Siklus I. Perilaku yang ditunjukkan anak saat proses pembelajaran pasca Siklus I yaitu beberapa anak masih meminta bantuan guru dalam mengerjakan tugas dan belum berani tampil mengerjakan tugas di depan. Untuk itu peneliti melanjutkan pada Siklus II melalui tindakan yang sama yaitu melalui kegiatan permainan ular tangga edukatif dengan sedikit perubahan.

Berdasarkan hasil penelitian pada pasca Siklus II dapat disimpulkan bahwa percaya diri anak kelompok B RA Krpyak dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga edukatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Agus Zubair (2008: 41) yang mengungkapkan bahwa salah satu manfaat permainan ular tangga edukatif dapat memperkuat percaya diri. Meningkatnya percaya diri dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan diperoleh persentase percaya diri anak sebesar 42,3% dan pasca Siklus II meningkat menjadi 88,45%.

Permainan ular tangga edukatif yang diterapkan dalam penelitian ini dapat meningkatkan percaya diri. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Muhyidin,dkk (2014: 153), bahwa manfaat dari alat permainan edukatif dapat menumbuhkan percaya diri. Hal tersebut dipertegas dengan pendapat Andang Ismail (2006: 144) yang menyatakan bahwa dengan permainan edukatif dapat membantu anak membentuk konsep diri yang positif dan mempunyai percaya diri. Permainan ular tangga edukatif yang digunakan dalam penelitian ini bersifat mendidik karena dapat mengembangkan aspek perkembangan anak salah satunya perkembangan percaya diri.

Permainan ular tangga edukatif dalam penelitian ini membuat anak terbiasa tampil di depan untuk mengerjakan tugas dan menunjukkan kemampuan di hadapan guru serta teman-temannya. Anak yang belum tampil dengan antusias dan belum berhasil menyelesaikan tugasnya, diberikan kesempatan untuk mencobanya lagi sampai berhasil. Anak yang sudah berani tampil dengan antusias dan berhasil menyelesaikan tugas, akan memiliki keyakinan

terhadap kemampuan diri sehingga anak akan memiliki percaya diri.

Pada Siklus II, anak-anak sudah menunjukkan peningkatan yang baik. Pada saat permainan ular tangga edukatif sebagian besar anak sudah berani tampil, tampil dengan antusias, tampil tanpa bantuan guru, dan mengerjakan tugas sampai selesai. Percaya diri yang ditunjukkan anak tidak hanya pada saat permainan ular tangga edukatif saja, tetapi saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat pada pasca Siklus II anak-anak sudah memiliki percaya diri ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Pada pasca Siklus II anak-anak sudah memiliki percaya diri ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas yaitu berani menjawab pertanyaan, berani tampil mengerjakan tugas, mengerjakan tugas sendiri, mengerjakan tugas sampai selesai, dan mau membereskan peralatan yang digunakan saat kegiatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Erik Erikson dalam Agoes Dariyo (2007: 190), bahwa anak usia 3-6 tahun berada pada perkembangan inisiatif yaitu anak semakin merasa percaya diri, berani bertindak, berani mencoba, tidak bergantung pada orang lain, dan berani bertanggung jawab terhadap segala tindakannya.

Sebagian besar anak biasanya meminta bantuan guru dalam mengerjakan tugas dan mengerjakan tugas tidak sampai selesai, namun hasil pengamatan pada pasca Siklus II sebagian besar anak sudah mengerjakan tugas sendiri dan mengerjakan tugas tersebut sampai selesai. Pada pra tindakan saat anak diminta tampil ke depan untuk mengerjakan tugas, hanya beberapa anak saja yang mau tampil ke depan dan tampil dengan antusias. Pada pengamatan pasca Siklus II ketika anak diminta tampil ke depan untuk mengerjakan tugas, sebagian besar anak sudah berani tampil ke depan dan beberapa anak sudah tampil dengan antusias.

Guru selalu melakukan kegiatan tanya jawab saat apersepsi, biasanya hanya beberapa anak dan anak tertentu saja yang mau menjawab pertanyaan yang diajukan guru, namun hasil pengamatan pasca Siklus II sebagian besar anak

sudah berani menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Pada pengamatan pasca Siklus II, anak-anak juga sudah memiliki tanggung jawab yaitu mau membereskan alat-alat dan bahan-bahan yang digunakan saat kegiatan.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa pada pasca Siklus II, anak kelompok B RA Krapyak sudah menunjukkan percaya dirinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Anita Lie (2003: 4), bahwa ciri-ciri anak yang percaya diri yaitu yakin kepada diri sendiri, tidak bergantung pada orang lain, dan memiliki keberanian untuk bertindak. Pendapat Anita Lie senada dengan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, bahwa indikator anak percaya diri yaitu mengerjakan tugas sendiri, menunjukkan kebanggaan terhadap hasil kerjanya, berani tampil di depan umum, dan berani mempertahankan pendapatnya.

Guru berperan sangat penting dalam membantu mengembangkan percaya diri anak, saat bermain ular tangga edukatif dan saat proses pembelajaran di kelas dengan memotivasi dan memberikan *reward* kepada anak. Percaya diri anak kurang berkembang dengan optimal apabila tidak ada motivasi atau penguatan dari guru.

Guru dapat menstimulasi percaya diri anak melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan dan melalui penghargaan yang diberikan guru kepada anak. Pada pelaksanaan permainan ular tangga edukatif, guru selalu memotivasi anak khususnya anak-anak yang kurang percaya diri saat melaksanakan tugas yang ada di permainan. Pada saat ada anak yang tidak mau mengerjakan tugas yang ada di permainan, guru tidak pernah mencela anak tersebut, namun guru selalu memberikan penguatan dan motivasi agar anak tidak merasa rendah diri dan mau mencobanya lagi sampai berhasil. Anak yang belum berhasil dalam menyelesaikan tugas, setelah mencoba beberapa kali dan anak berhasil menyelesaikan tugas maka anak diberi penguatan berupa pemberian *reward*. Penguatan yang diberikan pada anak menimbulkan rasa kepuasan, sehingga anak cenderung akan mengulang lagi yaitu anak berani tampil mengerjakan tugas dengan antusias. Hal ini sesuai dengan hukum sebab akibat (*law of effect*) yang dikemukakan

Thorndike (Slamet Suyanto, 2005: 85), yaitu apabila stimulus menimbulkan respon dengan kepuasan, maka respon tersebut akan diulang-ulang.

Pada Siklus II peneliti dan guru menambahkan *reward* berupa stiker dengan tujuan agar antusiasme anak dapat meningkat saat mengerjakan tugas yang ada di permainan. Setelah mendapat stiker anak sangat senang dan membuat anak-anak lain yang belum tampil dengan penuh antusias akan berusaha tampil dengan antusias. Pemberian *reward* berupa pujian dan stiker merupakan salah satu bentuk penguatan dan penghargaan kepada anak. Penguatan yang diberikan guru pada anak akan merubah perilaku anak yaitu anak yang awalnya memiliki percaya diri yang rendah setelah diberikan penguatan, maka percaya diri anak meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat (Muhyidin, dkk, 2014: 106) menjelaskan bahwa Teori Skinner yaitu *Operant Conditioning* dapat digunakan untuk membentuk perilaku yang diinginkan dengan menyediakan penguatan (*reinforcement*).

Guru selalu memotivasi anak dengan memberitahu kepada anak bahwa siapa yang mengikuti permainan dengan tertib dan berani tampil dengan bagus akan mendapatkan stiker. Guru memberikan pujian kepada semua anak yang sudah berani tampil di depan untuk mengerjakan tugas yang ada di permainan. Selain dari guru, motivasi juga di dapat dari teman-temannya yang menjadi penonton. Anak-anak yang menjadi penonton memberikan penghargaan berupa pujian dan tepuk tangan.

Permainan ular tangga edukatif yang diterapkan pada penelitian ini mendorong anak untuk berani tampil dihadapan guru dan teman-temannya dalam mengerjakan tugas atau tantangan yang ada di permainan. Pada saat anak berhasil melewati tantangan tersebut anak mendapatkan penghargaan atau *reward* dari guru dan teman-temannya, sehingga anak merasa berharga dan percaya dirinya dapat meningkat. Hal ini senada dengan pendapat Irawati Istadi (2006: 137), bahwa anak yang mampu menunjukkan kompetensinya dan memperoleh

pengakuan dari lingkungan akan mempunyai percaya diri.

Kelebihan dari permainan ular tangga edukatif yang dilakukan dalam penelitian ini dapat melibatkan anak secara aktif yaitu anak harus tampil di hadapan guru serta teman-temannya untuk mengerjakan tugas yang di dapat pada kotak papan permainan ular tangga edukatif. Anak yang sudah berhasil mengerjakan tugas yang ada di papan permainan akan mendapat pengakuan dari guru dan teman-temannya sehingga anak memiliki percaya diri. Hal ini sesuai dengan pendapat Thursan Hakim (2005: 140) yang menyatakan bahwa cara yang dapat dilakukan untuk membangun percaya diri anak melalui pendidikan yaitu mengerjakan tugas di depan dan aktif dalam kegiatan pertandingan atau permainan.

Percaya diri anak dipengaruhi pada faktor pengalaman dan lingkungan sekolah. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Bekti Setiti (2011: 12-13), bahwa yang mempengaruhi percaya diri seseorang pada faktor internal salah satunya adalah pengalaman dan pada faktor eksternal salah satunya adalah lingkungan. Melalui permainan ular tangga edukatif anak mendapat pengalaman yang dilakukan berulang-ulang, hal ini berpengaruh pada percaya diri anak yang semakin hari semakin meningkat karena mulai terbiasa untuk tampil bercerita, bernyanyi, hafalan doa, menari, menirukan gerakan binatang, dan menjawab pertanyaan dari guru. Selain karena mendapat pengalaman, lingkungan sekolah juga berpengaruh pada meningkatnya percaya diri anak. Dukungan yang diterima dari lingkungan sekolah seperti penguatan dan pengakuan yang diberikan guru beserta anak-anak yang lain saat permainan ular tangga edukatif ataupun saat kegiatan pembelajaran akan membuat harga diri anak tinggi sehingga percaya diri anak meningkat.

Dari hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, pada kenyataannya penerapan permainan ular tangga edukatif tersebut berhasil meningkatkan percaya diri anak kelompok B RA Krapyak, Triharjo, Sleman, Yogyakarta. Anak yang sebelumnya perkembangan percaya dirinya

masih rendah sekarang meningkat menjadi lebih baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada kelompok B di RA Kranyak, dapat disimpulkan bahwa percaya diri dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga edukatif dengan cara anak dibiasakan tampil di depan kelas mengerjakan tugas dan menunjukkan kemampuannya di hadapan guru serta teman-temannya. Anak yang berhasil menyelesaikan tugas mendapat pengakuan dari guru serta teman-temannya berupa pemberian *reward*, sehingga percaya diri anak dapat meningkat. Peningkatan percaya diri anak dapat ditunjukkan dari data percaya diri pada kondisi awal kriteria berkembang sesuai harapan (BSB) dan berkembang sangat baik (BSB) mencapai 42,3% (11 anak), pada pasca Siklus I meningkat menjadi 65,37% (17 anak) dan pada pasca Siklus II meningkat menjadi 88,45% (23 anak).

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Perlu mengoptimalkan pemanfaatan media yang ada di sekolah termasuk media permainan ular tangga edukatif.

2. Bagi Guru

- a. Permainan ular tangga edukatif yang ada di TK dapat dioptimalkan penggunaannya dalam mengembangkan percaya diri anak
- b. Guru sebaiknya mengkondisikan anak-anak terlebih dahulu dan menjelaskan aturan permainan dengan lebih jelas lagi, agar permainan ular tangga edukatif dapat berjalan lebih lancar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Media permainan ular tangga edukatif ini dapat divariasikan dan disesuaikan dengan tema pembelajaran untuk mengembangkan aspek perkembangan anak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni, dkk. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Agoes Dariyo. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Agus Zubair AZ. (2008). *Mengenal Dunia Bermain Anak*. Yogyakarta: Banyu Media.
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Anita Lie. (2003). *Menjadi Orang Tua Bijak 101 Cara Menumbuhkan Percaya Diri Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Bekti Setiti. (2011). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa melalui Metode Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together (NHT) dalam Pembelajaran Matematika (Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 4 Kota Tangerang Selatan). *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Harun Rasyid dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi.
- Henny Puspitarini. (2013). *Membangun Rasa Percaya Diri Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Indra Soefandi. (2009). *Strategi Mengembangkan Potensi*. Jakarta: Bee Media.

- Irawati Istadi. (2006). *Melipatgandakan Kecerdasan Emosi Anak*. Bekasi: Pustaka Inti.
- M. Nur Ghufron dan Rini Risnawati S. (2012). *Teori-Teori Psikologi*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Martuti. (2012). *Mengelola PAUD*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Muhammad Fadhilah dan Lilif Mualifatu Khorida. (2013). *Pendidikan Anak Karakter Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muhyidin, dkk. (2014). *Ensiklopedia Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Riana Mashar. (2011). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Rini Utami Azis. (2006). *Jangan Biarkan Anak Kita Bereaksi Menarik Diri*. Solo: Tiga serangkai.
- Risah Arijani, dkk. (2013). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media *Snader Game*. *Jurnal Pendidikan Anak*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Santrock, John W. (2011). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwiji Suwandi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Thursan Hakim. (2005). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.