

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

