

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA  
TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Skripsi**

**Oleh**

**BERTA ZELVIRA  
1913054046**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## ABSTRAK

### PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

BERTA ZELVIRA

Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun belum berkembang secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media permainan ular tangga raksasa terhadap peningkatan kepercayaan diri pada anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif serta menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain *non equivalent control group design*. Sampel terdiri dari 17 anak di kelompok *eksperimen* yang berusia 5-6 tahun di TK Thumb kids Kelurahan Kemiling Raya, Kecamatan Kemiling. Sampel dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, dan analisis data yang dilakukan menggunakan analisis N-Gain dan uji *Mann-Whitney*. Dengan hasil, (N-Gain: 0,406 sedang) dan uji hipotesis dengan uji *Mann-Whitney* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan (*Sig. 2-tailed* :  $0,00 < 0,05$ ). Sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga raksasa berpengaruh terhadap perkembangan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci:** anak usia dini, media permainan, ular tangga raksasa, kepercayaan diri

## **ABSTRACT**

### ***THE INFLUENCE OF GIANT SNAKE AND LADDER BOARD GAMES MEDIA ON THE SELF-CONFIDENCE OF 5-6 YEAR-OLD CHILDREN***

***By***

***BERTA ZELVIRA***

*The issue examined in this study was the insufficient development of self-confidence in 5-6-year-old children. This study was aimed to investigate the influence of using the snake and ladder game as a medium to enhance the self-confidence of children aged 5-6. A quantitative approach was employed, using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample comprised 17 children in the experimental group, aged 5-6, from Thumb Kids Kindergarten in Kemiling Raya Village, Kemiling District. The sample selection was administered through purposive sampling technique and the data collection used observation, and data analysis with N-Gain analysis and the Mann-Whitney test. The results revealed a moderate N-Gain value of 0.406, and the hypothesis testing with the Mann-Whitney test indicated a significant difference (Sig. 2-tailed:  $0.00 < 0.05$ ). According to that, the alternative hypothesis ( $H_a$ ) was accepted. The findings of this study suggest that the snake and ladder game media positively influences the development of self-confidence in 5-6-year-old children.*

***Keywords:*** *early childhood, game media, giant snake and ladder board, self confidence*

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA  
TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Oleh**

**BERTA ZELVIRA**

**Skripsi**

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG**

**2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR  
TANGGA RAKSASA TERHADAP  
KEPERCAYAAN DIRI ANAK USIA 5-6  
TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Berta Zelvira**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913054046**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. **Komisi Pembimbing**

Pembimbing I

Pembimbing II

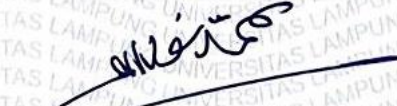


**Prof. Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd.**  
NIP. 196220330 1986032 001



**Susanthi Pradini, M.Psi., Psi**  
NIK 231804891017201

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Prof. Dr. Een Y. Haenilah, M.Pd.**



**Sekretaris : Susanti Pradini, M.Pd., Psi.**



**Penguji Utama : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Sunyono, M.Si.**

**NIP. 19651230 199111 1 001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 9 Januari 2024**



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Berta Zelvira  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1913054046  
Program Studi : PG PAUD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Lokasi Penelitian : TK Thumb Kids Bandar Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun” tersebut adalah hasil karya sendiri, didalamnya tidak terdapat karya yang pernah di ajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain sebelumnya, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 20 Desember 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Berta Zelvira  
NPM. 1913054046

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Berta Zelvira lahir di Bandar Lampung, 30 Maret 2000. Sebagai anak pertama dari Bapak Irwan dan Ibu Alti. Penulis memiliki dua orang adik laki-laki yang bernama Achmad Danu Wandika dan Muhamad Yusuf Iman. Pendidikan penulis dimulai dari TK Kartika II-31 pada tahun 2005 dan selesai pada tahun 2006. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan ke SD Negeri 2 Sumberrejo Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung dan selesai pada tahun 2012. Pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 14 Bandar Lampung pada tahun 2015. Pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 7 Bandar Lampung pada tahun 2018. Penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN pada tahun 2019. Selama menjadi mahasiswa di Universitas Lampung penulis mengikuti Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP) pada periode 2020 serta, melaksanakan Kuliah Kerja Nyata di Kelurahan Bakung Kecamatan Teluk Betung Barat Kota Bandar Lampung dan Praktik Lapangan Prasekolah (PLP) di TK Darul Falah, Bandar Lampung pada tahun 2022.



## MOTTO HIDUP

*“Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.  
Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan.”*

(Q.S. Al Insyirah: 5-6)

*“It's not always easy, but that's life. Be strong because there are better days  
ahead.”*

(Mark Lee)

*“Start now. Start where you are. Start with fear. Start with pain. Start with doubt.  
Start with hand shaking. Start with voice trembling; but start. Start and don't  
stop. Start where you are, with what you have. Just start”*

## **PERSEMBAHAN**

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada penulis. Penulis persembahkan sebuah karya sederhana ini untuk:

### **Ibu, Ayah, dan Adik**

Terima kasih atas doa dan dukungan yang tiada hentinya kepada penulis.

### **Dosen Pembimbing dan Dosen Pembahas**

Terima kasih telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, kritik, saran, dan ilmu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

### **Diriku Sendiri**

Terima kasih karena telah berjuang sampai dititik ini.

### **Teman-Temanku**

Terima kasih telah hadir dan selalu mengiringi usahaku dalam proses perkuliahan maupun dalam proses penulisan skripsi.

**Almamater Tercinta Universitas Lampung**

## SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat serta hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. selaku Rektor Universitas Lampung
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
4. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembahas yang telah memberi kritik dan saran selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing 1 yang telah membimbing serta memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Susanthi Pradini, M.Psi., Psi. Selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membimbing serta memberikan saran dalam penulisan skripsi ini.
7. Seluruh Staff PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama kuliah.

8. Kepala Sekolah dan seluruh guru TK Thumb Kids yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk mengadakan penelitian.
9. Keluargaku yang selalu mendoakan, menyayangi, dan memberikan dukungan untuk kesuksesanku.
10. Teman-teman PG-PAUD angkatan 2019 khususnya kelas A, terima kasih atas kebersamaannya selama ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapat balasan pahala di sisi Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat. Aamiin.

Bandarlampung, 20 September 2023

Penulis,



Berta Zelvira

1913054046

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat penelitian .....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
2.1 Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun .....	9
2.2 Pengertian Kepercayaan Diri.....	11
2.3 Faktor-Faktor Kepercayaan Diri.....	14
2.4 Ciri-Ciri Percaya Diri .....	16
2.5 Indikator Kepercayaan Diri .....	18
2.6 Dampak Percaya Diri.....	20
2.7 Pentingnya Kepercayaan Diri Pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	21
2.8 Bermain dan Permainan.....	23
2.9 Media Permainan Ular Tangga Raksasa.....	26
2.10 Kerangka Berpikir .....	39
2.11 Hipotesis Penelitian.....	41
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>42</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	42

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
3.3 Populasi dan Sampel.....	43
3.3.1 Populasi .....	43
3.3.2 Sampel .....	43
3.4 Prosedur Penelitian.....	44
3.5 Teknik dan Alat Pengumpul Data .....	49
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data .....	50
3.5.2 Alat Pengumpul Data .....	50
3.6 Definisi Konseptual Variabel X (Ular Tangga Raksasa).....	50
3.7 Definisi Operasional Variabel X (Ular Tangga Raksasa) .....	50
3.8 Komponen Media Ular Tangga Raksasa .....	51
3.9 Definisi Konseptual Variabel Y (Kepercayaan Diri) .....	54
3.10 Definisi Operasional Variabel Y (Kepercayaan Diri) .....	54
3.11 Kisi-kisi Instrumen .....	55
3.12 Uji Instrumen Penelitian.....	55
3.12.1 Uji Validitas .....	55
3.12.2 Uji Reliabilitas .....	57
3.13 Teknik Analisis Data .....	59
3.13.1 Uji Mann Whitney.....	59
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>61</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	61
4.1.1 Deskripsi Tempat Penelitian.....	61
4.1.2 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	61
4.1.3 Deskripsi Hasil Observasi Awal dan Observasi Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	70
4.1.4 Analisis Uji Hipotesis.....	77
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>90</b>
5.1 Simpulan.....	90
5.2 Saran .....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>100</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Pelaksanaan observasi awal, observasi akhir dan <i>treatment</i> .....	45
2. Media Ular Tangga Raksasa .....	52
3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun (Y) ....	55
4. Interpretasi Koefisien <i>Alpha Cronbach</i> (Arikunto, 2014) .....	58
5. Interpretasi Indeks Gain .....	59
6. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian .....	62
7. Kegiatan Pembelajaran.....	62
8. Hasil observasi awal kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun Kelas Eksperimen	71
9. Hasil observasi akhir kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun kelas eksperimen ..	72
10. Hasil observasi awal kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun kelas kontrol .....	74
11. Hasil observasi akhir kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun kelas Kontrol.....	76
12. Hasil Uji N-Gain .....	78
13. Hasil uji Mann-Whitney.....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	42
2. Media Permainan Ular Tangga Raksasa .....	53
3. Rumus Uji Validitas .....	56
4. Rumus Uji Reliabilitas .....	57
5. Uji <i>Mann Whitney</i> .....	60
6. Histogram Frekuensi Observasi Awal Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Eksperimen.....	72
7. Histogram Frekuensi Observasi Akhir Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Eksperimen.....	73
8. Histogram Frekuensi Observasi Awal Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Kontrol .....	75
9. Histogram Frekuensi Observasi Akhir Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Kontrol .....	76
10. Histogram Hasil Perbandingan Nilai Rata-rata Observasi Awal – Observasi Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	77

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Observasi Pra-Penelitian dan Wawancara.....	100
2. Wawancara Guru Observasi Pra-Penelitian.....	102
3. Catatan Observasi Pra-Penelitian.....	106
4. Media Permainan Ular Tangga Raksasa .....	112
5. Langkah – Langkah Permainan Ular Tangga Raksasa .....	113
6. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	114
7. Lembar Observasi Penilaian Kepercayaan Diri Anak .....	115
8. Rubrik Penilaian Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun.....	116
9. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Validitas Lembar Observasi Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun .....	120
10. Hasil Uji Validitas Lembar Observasi Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun.....	121
11. Hasil Uji Reliabilitas Lembar Observasi Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun.....	128
12. Lembar Hasil Validasi Media Dari Ahli Media Dan Praktisi .....	129
13. Tabel Rekapitulasi Data Observasi Awal Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Eksperimen.....	132
14. Tabel Rekapitulasi Data Observasi Akhir Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Eksperimen.....	133
15. Tabel Rekapitulasi Data Observasi Awal Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Kontrol .....	134
16. Tabel Rekapitulasi Data Observasi Akhir Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Kelas Kontrol .....	135

17. Rekapitulasi Hasil Uji N-Gain Observasi Awal – Observasi Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	136
18. Hasil Uji Mann Whitney IBM SPSS Statistics 20 .....	139
19. Dokumentasi Saat Penelitian.....	140
20. Surat Izin Uji Instrumen Penelitian.....	142
21. Surat Izin Penelitian .....	143
22. Surat Balasan Penelitian.....	144
23. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	145

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Periode emas atau biasa disebut dengan *golden age* merupakan masa keemasan yang terjadi pada 1000 hari pertama anak sejak kelahirannya. Menurut Pasal 28 Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pengertian untuk anak usia dini adalah anak yang berusia 0 sampai 6 tahun (UU No 20 tahun 2003). Periode keemasan yang dialami oleh anak usia dini sangat penting karena hanya terjadi sekali dalam kehidupan seorang anak dan berpengaruh pada kemampuan fisik dan kognisinya. Periode emas merupakan kesempatan yang baik untuk membantu menstimulasi aspek nilai agama moral, sosial emosional, kognitif, fisik motorik, bahasa, dan seni dengan melakukan strategi bermain sambil belajar yang menyenangkan.

Pengalaman awal yang dialami anak akan berdampak pada aspek perkembangannya. Jika anak mengalami pengalaman yang positif maka akan berdampak positif bagi perkembangannya. Sebaliknya, pengalaman negatif akan berdampak negatif pada anak, terutama pada kesehatan mental, perilaku, dan sosial emosionalnya (Septiawati et al., 2020). Dalam arti lain pengalaman awal seorang anak baik positif dan negatif mempengaruhi berbagai aspek perkembangannya.

Menurut Erikson dalam Cremers, anak usia dini berada dalam fase inisiatif *versus* rasa bersalah (Cremers, 2005). Pada periode tersebut anak mulai mengembangkan keingintahuannya dengan berinteraksi di lingkungan

sekitarnya. Dalam berinteraksi dengan lingkungannya anak membutuhkan rasa percaya diri. Percaya diri adalah aspek psikologis yang harus lebih diperhatikan, terutama pada anak usia dini. Kehilangan kepercayaan diri menjadi hal yang sangat mengganggu bagi anak ketika anak berhadapan dengan tantangan maupun situasi baru. Jika anak memiliki rasa percaya diri, maka anak akan dengan mudah menerima pembelajaran dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan di sekolah.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikatakan oleh Usta bahwa “*The results of our study suggest that motivations of students are affected by self-confidence directly and at significance level*” (Usta, 2017). Artinya kepercayaan diri menjadi suatu dorongan motivasi yang sangat baik dan efektif bagi anak dalam mengembangkan bakat dan semua kemampuan yang dimilikinya. Pencapaian sosial emosional dalam kepercayaan diri pada anak usia 5-6 tahun adalah, anak mampu akan keyakinan diri, berani tampil dan bertanggung jawab dan dapat menyelesaikan kegiatan pembelajaran hingga akhir, serta mampu bersosialisasi dengan baik.

Sementara itu jika kurang diberikan kesempatan untuk mengungkapkan ide atau pendapatnya, kurang kesempatan dalam menjawab pertanyaan dari guru serta kurangnya diberikan kesempatan untuk bercerita pada anak juga akan mengakibatkan kurangnya rasa kepercayaan diri (Putri et al., 2022). Dengan begitu pada anak usia 5-6 tahun, kemampuan kepercayaan dirinya mencakup keyakinan, keberanian tampil, tanggung jawab, menyelesaikan pembelajaran, dan berinteraksi sosial yang baik. Sedangkan anak yang kurang kesempatan untuk berpendapat, kurang responsif pada guru, serta tak diberi ruang untuk berbagi cerita, cenderung kurang percaya diri.

Berdasarkan hasil pra-penelitian pada tanggal 31 Oktober 2022, terdapat anak yang terlihat kesulitan untuk menyalin kalimat di papan tulis, meskipun peneliti sudah menawarkan bantuan tetapi anak menolak dan



menyimpan kesulitan itu sendiri. Kemudian, masih ada anak yang ketika melihat temannya sudah menyelesaikan tugas ia malah memilih untuk tidak mau menyelesaikan tugasnya dan mengikuti temannya yang lain untuk bermain (lampiran 3 hal 106). Hasil pra-penelitian pada tanggal 1 November 2022, pada saat kegiatan makan bersama yang diisi dengan bercakap-cakap antara guru dan anak, sebagian anak bercerita tentang pengalamannya pada guru, dan juga bertanya mengenai hal-hal yang membuatnya penasaran kepada guru namun, masih ada pula anak yang belum mau bercerita mengenai pengalamannya dan kurang mau bertanya tentang sesuatu pada guru (lampiran 3 hal 106-107).

Hasil wawancara pada guru yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 8 November 2022, dalam mengatasi anak yang pemalu dan pasif adalah dengan mengajak anak untuk bernyanyi bersama-sama dengan temannya. Bernyanyi dengan lagu yang berisi lirik berupa ajakan nantinya akan memotivasi anak dan memberikan pengertian bagi anak agar anak tidak perlu takut dan ada ibu guru serta teman-temannya di dekatnya (lampiran 2, hal 103). Mengatasi anak yang takut gagal dan takut mengungkapkan ide atau pendapatnya pada setiap harinya guru membiasakan melakukan aktivitas tanya jawab dengan anak, sehingga dengan itu dapat memberikan kesempatan pada semua anak di kelas agar dapat berpartisipasi dalam jalannya pembelajaran (lampiran 2, hal 104).

Namun, pada saat pra-penelitian belum terlihat bahwa semua anak ikut berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab, hanya sebagian anak saja yang mau menjawab pertanyaan dari guru dan masih ada beberapa anak yang belum mau menjawab pertanyaan dari guru. Guru mengatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan di sekolah hanya terkait dengan mengajarkan membaca, menulis, dan menghitung pada anak. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan keinginan orang tua anak (lampiran 2, hal 104).

Terdapat waktu saat anak diberikan kesempatan belajar dengan bermain seperti meronce dan menyusun *puzzle*, kemudian juga pada saat kegiatan belajar belum dimulai yaitu di pagi hari dan di waktu istirahat sewaktu pulang sekolah saat anak menunggu jemputan anak diperbolehkan untuk bermain bersama teman dengan menggunakan fasilitas seperti ayunan, perosotan, dan lainnya. Berdasarkan hal tersebut kegiatan pembelajaran belum dilakukan dalam bentuk bermain dan kurangnya media permainan yang menarik dan bervariasi sesuai dengan kebutuhan anak. Dari hasil pra-penelitian yang telah peneliti lakukan pada tanggal 31 Oktober 2022 – 8 November 2022 pembelajaran yang dilakukan yaitu hanya berpusat pada guru, seperti menyalin kalimat, mengeja kalimat, dan juga menghitung, sehingga dalam kegiatan pembelajaran anak kurang diberikan kesempatan dalam mengungkapkan ide atau gagasannya.

Masalah-masalah yang ditemukan dari penjelasan tersebut mencakup ketidakmampuan anak untuk mengungkapkan kesulitannya, meminta bantuan pada orang disekitarnya serta menunjukkan perasaan dan terdapat kecenderungan anak lebih mengutamakan bermain sebelum menyelesaikan tugasnya. Kendala juga muncul dalam aspek kepercayaan diri anak, di mana beberapa anak masih enggan untuk menyampaikan pendapatnya pada guru. Kemudian, kurangnya media permainan yang menarik dan kurangnya program khusus untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, serta terdapat juga masalah yang terkait pada pendekatan pembelajaran, yaitu pembelajaran yang lebih terfokus pada guru daripada pada pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain.

Bermain bagi anak diharapkan dapat menghasilkan pengalaman yang bermakna dan merupakan cara untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dalam meningkatkan kemampuan kepercayaan diri (Suryani, 2019). Oleh sebab itu bermain dengan menggunakan media permainan merupakan salah satu hal yang dapat dilakukan untuk membantu jalannya pembelajaran dalam proses pertumbuhan dan

perkembangan anak. Salah satu media permainan yang dapat digunakan untuk menstimulasi kepercayaan diri anak adalah ular tangga raksasa. Media permainan ular tangga raksasa merupakan papan bergambar ular dan tangga, yang terdapat pertanyaan seputar pendidikan, agama, dan pengetahuan umum yang ada pada setiap kotaknya.

Penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Prihatini dan Mursid, membahas tentang implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B (Prihatini & Mursid, 2022). Permainan ular tangga raksasa tidak hanya dapat merangsang anak untuk bereksplorasi menggunakan indra penglihatan, perabaan, dan pendengarannya tetapi juga aspek motoriknya juga (Ellinawati et al., 2021). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Oktaviani yang membahas tentang permainan ular tangga raksasa dapat digunakan sebagai wahana pendidikan karakter seperti berbagi, dan memberikan kesempatan pada anak untuk tidak mudah menyerah (Oktaviani, 2021). Serta didukung pula oleh penelitian yang dilakukan oleh Hengky et al., yang membahas tentang ada peningkatan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada anak usia dini setelah dilakukannya edukasi oleh mahasiswa yang mengikuti kegiatan pengabdian dengan menggunakan media ular tangga raksasa (Hengky et al., 2022).

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya di atas, perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada tujuan penelitiannya. Pada beberapa penelitian sebelumnya, ular tangga raksasa digunakan untuk melihat aspek perkembangan seperti fisik motorik, dan kognitifnya, sedangkan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh ular tangga raksasa terhadap aspek perkembangan sosial emosional khususnya kepercayaan diri. Oleh karena itu pada penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait kegiatan bermain menggunakan media permainan ular tangga raksasa dengan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak belum mau mengungkapkan perasaannya jika ia mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
2. Anak belum mau meminta bantuan pada guru jika ia mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
3. Anak memilih mengikuti temannya bermain sebelum ia menyelesaikan tugasnya
4. Masih ada anak yang belum mau bercerita pada guru pada saat kegiatan bercakap-cakap..
5. Dalam mengatasi anak yang pemalu dan pasif guru hanya mengajak anak untuk bernyanyi bersama.
6. Dalam mengatasi anak yang takut gagal dan takut mengungkapkan ide atau pendapatnya pada setiap harinya guru hanya membiasakannya dengan aktivitas tanya jawab. Namun, masih ada anak yang belum mau bertanya pada guru pada saat kegiatan tanya jawab.
7. Kegiatan pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher Centered*).
8. Kegiatan pembelajaran belum dilakukan dalam bentuk bermain
9. Kurangnya media permainan yang menarik dan bervariasi sesuai kebutuhan anak.
10. Belum terdapat program pembelajaran yang secara khusus dapat membantu mengembangkan kepercayaan diri anak.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan hasil identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada kegiatan pembelajaran belum dilakukan dalam bentuk bermain dan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan bervariasi sesuai kebutuhan anak.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh kegiatan bermain ular tangga raksasa terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di TK Thumb Kids Kecamatan Kemiling Tahun Ajaran 2022/2023?”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga raksasa terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 di TK Thumb Kids Kecamatan Kemiling Tahun Ajaran 2022/2023

#### **1.6 Manfaat penelitian**

##### **1.6.1 Secara Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai wawasan dan ilmu pengetahuan khususnya pada pengembangan ilmu pengetahuan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

##### **1.6.2 Secara Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan kepada guru tentang penggunaan media permainan yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kepercayaan diri sebagai upaya menstimulasi kemampuan sosial emosional anak.

###### **b. Bagi Kepala Sekolah**

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang memadai sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan bermain anak.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan menjadi penerapan ilmu pengetahuan dan ilmu yang didapatkan dari penelitian ini dapat bermanfaat sebagai referensi bagi para peneliti lain untuk melakukan penelitian yang sejenis.



## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan sosial emosional adalah suatu proses ketika anak belajar beradaptasi untuk memahami perasaannya. Khairiah mengungkapkan pendapat bahwa tahap perkembangan sosial-emosional menggambarkan bagaimana anak bereaksi terhadap lingkungannya, berinteraksi dengan teman sebaya, dan belajar dari interaksi dengan orang disekitarnya (Khairiah, 2018). Dengan arti bahwa perkembangan sosial emosional adalah proses anak dalam bertingkah laku dengan menyesuaikan aturan-aturan yang berlaku di lingkungan di mana anak tersebut tinggal. Kemudian, Kastanja dan Watini juga memberikan pendapat bahwa, perkembangan emosi seorang anak berpengaruh pada penyesuaian diri dengan kehidupan sosial dan kepribadiannya (Kastanja dan Watini, 2022). Oleh karena itu, kematangan dan fungsi psikologis seorang anak dipengaruhi oleh perkembangan sosial dan emosional di usia dini, dan hal ini berdampak pada bagaimana kepribadian anak dapat berkembang.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia dini merupakan proses penyesuaian diri pada anak usia dini ketika berinteraksi dengan lingkungannya. Oleh sebab itu, pada masa ini dikatakan sebagai periode emas (*golden age*) karena pada masa ini perkembangan kecerdasan anak dapat meningkat secara pesat jika distimulasi secara optimal termasuk dalam hal kecerdasan sosial emosional. Setiap anak tidak terlepas dari aspek perkembangan sosial

emosional. Aspek perkembangan sosial emosional merupakan sarana bagi anak untuk mengkomunikasikan kebutuhan dan perasaannya, salah satu keterampilan sosial emosional yang perlu distimulasi sejak dini adalah rasa percaya diri.

Erikson dalam Cremers membagi 8 tahapan psikososial. Anak usia dini berada pada 3 tahapan pertama yang dikemukakan oleh Erikson yaitu: tahap pertama *trust versus mistrust*, yaitu pada masa usia dini anak mulai percaya pada orang dewasa di sekitarnya ditandai dengan anak merasa aman secara fisik dan tidak merasa ketakutan. Lalu, tahap kedua yaitu *autonomy versus shame and doubt*, Pada tahap ini merupakan eksplorasi awal anak terhadap lingkungan sekitarnya. Pada fase ini dapat memunculkan keberanian atau ketidakpastian pada sikap anak, tergantung pada cara orang tua mendukung anak dalam tahap kritis ini.

Tahap selanjutnya yaitu *initiative versus guilt*, anak menggagas ide-ide tanpa takut melakukan kesalahan, dengan mendukung inisiatif anak dengan dorongan positif dapat membangun semangat eksplorasi, sementara kritik yang tidak tepat bisa meredam semangat dan menimbulkan rasa bersalah (Cremers, 2005). Dengan begitu, anak usia 5-6 tahun berada dalam fase inisiatif *versus* rasa bersalah, pada periode tersebut anak mulai mengembangkan keingintahuannya dengan berinteraksi di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, mengoptimalkan perkembangan sosial emosional anak usia dini perlu adanya stimulasi yang diberikan oleh pendidik, orang tua serta lingkungan. Maka stimulasi yang dapat diberikan yaitu dengan bermain, karena bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk aktif terlibat dengan lingkungan.

Pada program pengembangan sosial emosional, kompetensi 2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri, materi

pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun yaitu, anak menunjukkan sikap ramah terhadap guru dan teman, keberanian tampil di berbagai kesempatan, memiliki kemampuan berkomunikasi dengan berani, mengembangkan rasa bangga terhadap hasil karya yang dihasilkan sebagai motivasi untuk meningkatkan prestasi, dan memiliki kesadaran dan kebanggaan terhadap negara, budaya, serta identitas pribadi (Suminah et al., 2018). Berdasarkan penjelasan sebelumnya pada program pengembangan sosial-emosional, kompetensi 2.5 merinci perilaku anak usia 5-6 tahun yang mencakup sikap percaya diri. Hal ini dapat dilihat melalui sikap ramah terhadap guru dan teman, keberanian tampil di berbagai kesempatan. Kemampuan berkomunikasi dengan berani, pengembangan rasa bangga terhadap hasil karya sebagai motivasi peningkatan prestasi, serta kesadaran dan kebanggaan terhadap negara, budaya, dan identitas pribadi.

## **2.2 Pengertian Kepercayaan Diri**

Salah satu aspek kepribadian adalah kepercayaan diri. Menurut Tanjung dan Amelia, kepercayaan diri adalah suatu keyakinan yang dimiliki seseorang bahwa dirinya dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan diri. Saat melakukan suatu hal tidak merasa cemas yang berlebihan dan dengan bebas mampu melakukan keinginannya. Namun, tetap sopan dalam berinteraksi dengan lingkungannya, bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya dan memiliki dorongan untuk terus berprestasi (Tanjung & Amelia, 2017). Dengan kata lain, kepercayaan diri adalah keyakinan terhadap kelebihan dan kekurangan yang ada pada diri seseorang, adanya kepercayaan diri memungkinkan seseorang untuk bertindak tanpa terbebani oleh kecemasan yang berlebihan untuk mencapai keinginan dengan keyakinan yang ada pada dirinya.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Ghufro dan Risnawita mengenai kepercayaan diri yaitu seperti keyakinan bahwa seseorang dapat melakukan hal-hal, dengan sikap positif, bertanggung jawab, dan

realistis pada kemampuan yang ada pada dirinya sendiri (Ghufron & Risnawita, 2010). Pendapat tersebut menjelaskan bahwa kepercayaan diri adalah saat seseorang merasa yakin dapat melakukan sesuatu dengan baik. Hal ini tentang memiliki pemikiran yang positif, bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan, dan memahami apa yang dapat dilakukan dengan baik. Dengan begitu, setiap orang membutuhkan kepercayaan diri, baik individu atau kelompok dan baik orang dewasa maupun anak usia dini.

Kepercayaan diri pada anak adalah sikap positif dalam memandang kemampuan diri sendiri, bersikap tenang, dan mampu menyesuaikan diri secara tepat. Seseorang yang memiliki rasa penerimaan diri mampu mengendalikan situasi dan kondisinya sendiri (Munir, 2019). Merujuk pada pendapat tersebut, kepercayaan diri pada anak berarti anak yakin bahwa dirinya dapat melakukan hal-hal dengan baik. Anak merasa nyaman dengan dirinya sendiri dan dapat beradaptasi dengan baik dalam berbagai situasi. Ketika seorang anak dapat menerima dirinya sendiri, maka hal itu juga dapat mengontrol keadaan dan kondisi dirinya dengan baik.

Dengan demikian, rasa percaya diri merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan seseorang. Sejalan dengan pendapat Irani dkk., kepercayaan diri dapat didefinisikan sebagai keyakinan pada kemampuan diri sendiri, senang dalam bertindak sesuai dengan keinginannya, selalu optimis, dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain (Irani dkk., 2021). Dari pendapat tersebut, kepercayaan diri yaitu percaya dan dapat melakukan sesuatu dengan baik. Hal ini tentang melakukan hal-hal yang diinginkan, merasa optimis, dan tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain. Adanya kepercayaan diri juga memungkinkan bagi seorang anak untuk secara maksimal mencapai potensi yang ada pada dirinya.

Pendapat lain disampaikan oleh Sari dan Yendi yang mengatakan bahwa, kepercayaan diri melibatkan keyakinan yang kuat terhadap kemampuan seseorang serta kesadaran akan kelemahan yang dimilikinya, berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan sesuatu yang berguna bagi diri sendiri dan orang lain. Seseorang yang percaya diri memahami dirinya sendiri, dan dapat mengambil langkah yang tepat untuk mencapai tujuan dalam hidupnya (Sari & Yendi, 2018). Berdasarkan pendapat tersebut memiliki rasa percaya diri sangat penting bagi kehidupan seseorang, anak yang memiliki kepercayaan diri dapat berhasil menyelesaikan tugas sesuai dengan tahapan perkembangannya serta selalu yakin bahwa ia dapat memberikan hasil yang terbaik dalam melakukan tugasnya.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Fabiani dan Krisnani, bahwasannya sebaiknya rasa kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun ditanamkan pada anak sedini mungkin agar anak tumbuh menjadi seseorang yang dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya juga mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Fabiani & Krisnani, 2020).

Oleh karena itu, sangat penting untuk memupuk kepercayaan diri pada anak usia dini, terutama di usia 5-6 tahun, karena hal tersebut membantu anak untuk mengembangkan bakat yang ada pada dirinya dan dapat beradaptasi dengan baik di lingkungannya. Pendapat lain yang berkenaan dengan hal tersebut yaitu, belajar di sekolah dapat menunjukkan adanya kepercayaan diri. Anak usia dini yang percaya diri dapat mengungkapkan pendapatnya saat pembelajaran berlangsung dan keterampilan sosialnya menjadi meningkat. Pentingnya melatih kepercayaan diri pada anak agar anak merasa percaya diri dengan bakatnya (Tyas, 2018). Terkait dengan hal ini, melatih kepercayaan diri pada anak penting untuk membantu anak merasa percaya diri

mengeksplorasi bakatnya di sekolah, meningkatkan kemampuannya mengungkapkan pendapat, dan juga keterampilan sosialnya.

Berdasarkan dari berbagai pendapat yang sudah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri adalah kemampuan seorang anak untuk percaya dan menggunakan segala potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan harapan dan keinginannya. Anak akan lebih percaya diri dalam kemampuan dan minatnya jika memiliki keyakinan pada dirinya sendiri. Dengan adanya rasa percaya diri diharapkan anak akan memiliki keberanian, bakat, dan pengetahuan yang baru. Selain itu kepercayaan diri pada seorang anak merupakan proses yang penting karena memungkinkan anak untuk memahami keterampilannya sendiri, dan beradaptasi dengan lingkungannya.

### **2.3 Faktor-Faktor Kepercayaan Diri**

Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri dari seorang individu. Menurut Lauster berpendapat mengenai faktor dari kepercayaan diri yaitu, meskipun dapat diajarkan dan diperkuat melalui pendidikan, kepercayaan diri bukanlah sifat yang diwariskan (bawaan), melainkan diperoleh melalui pengalaman hidup. Sehingga dilakukan upaya tertentu untuk membentuk dan meningkatkan kepercayaan diri (Lauster, 2022). Dalam hal ini, Lauster mengatakan bahwa kepercayaan diri bukanlah sesuatu yang turun temurun, melainkan hasil dari pengalaman, sehingga perlu adanya usaha dalam membentuk dan meningkatkan kepercayaan diri.

Adapun faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri anak adalah faktor yang ada dalam diri anak itu sendiri seperti norma, pengalaman, keluarga, tradisi, dan kebiasaan di mana anak tersebut tinggal (Supena & Nurani, 2021). Faktor-faktor seperti norma, pengalaman, dan lingkungan keluarga serta sosial menjadi poin penting yang mempengaruhi kepercayaan diri anak. Pendapat lain dikatakan oleh



Hakim, terbentuknya kepercayaan diri yang kuat terjadi karena seorang anak memahami kelebihan yang dimilikinya dan juga mempunyai keyakinan kuat untuk dapat melakukan segala sesuatu dengan memanfaatkan kelebihan yang ada pada dirinya.

Anak juga memahami reaksi positif terhadap kelemahan yang dirasakannya agar tidak merasa sulit untuk menyesuaikan dirinya di manapun ia berada (Hakim, 2015). Berdasarkan pendapat yang disampaikan sebelumnya, anak menjadi percaya diri karena memahami kelebihan serta kekurangan yang ada pada dirinya, serta memiliki kemampuan untuk merespon secara positif terhadap kelemahannya sehingga menjadi faktor utama dalam pembentukan kepercayaan diri pada anak.

Sejalan dengan hal itu, kepercayaan diri pada anak adalah sikap atau perasaan percaya diri terhadap kemampuan diri sendiri. Sehingga bagi anak, dalam melakukan suatu tindakan tidak adanya rasa cemas yang berlebihan. Anak menjadi bebas melakukan keinginannya, bertanggung jawab atas segala tindakannya, dan berinteraksi dengan orang lain secara ramah dan santun (Lauster, 2022). Bagi anak, memiliki kepercayaan diri berarti merasa percaya dengan kemampuan sendiri dan dapat bertindak tanpa adanya rasa terlalu cemas.

Kepercayaan diri pada anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan sekolah saat mereka belajar, salah satunya adalah keterlibatan guru karena guru memberikan dorongan, dukungan, dan motivasi pada anak (Mardiati et al., 2016). Dengan begitu, dorongan, dukungan, serta motivasi yang dilakukan oleh guru dapat membantu anak merasa yakin dengan dirinya sendiri saat belajar. Sedangkan pendapat lain yaitu, pemberian kesempatan kepada anak untuk berkembang menjadi pribadi yang percaya diri dan mandiri merupakan faktor pendukung dalam meningkatkan perkembangan kesadaran diri sehingga anak dapat

memecahkan masalah dan mampu melakukan sikap yang tepat sesuai dengan keyakinan yang dimiliki dalam dirinya (Yuliani, 2019). Oleh sebab itu, memberikan anak kesempatan untuk tumbuh menjadi individu yang percaya diri dapat membantu anak menyelesaikan masalah dan bertindak sesuai dengan keyakinan yang ada pada dirinya.

Dengan demikian faktor kepercayaan diri pada anak dipengaruhi oleh lingkungan tempat anak tersebut tumbuh dan berkembang, dengan pengalaman yang dialaminya secara langsung dapat mempengaruhi kepercayaan diri pada anak. Kepercayaan diri akan mempengaruhi aspek kehidupan seorang anak, termasuk lingkungan belajar. Anak yang memiliki kepercayaan diri akan dapat menyelesaikan tugasnya dengan benar dan sesuai dengan tahapan perkembangannya. Kepercayaan diri merupakan dasar dari motivasi diri anak untuk berhasil meningkatkan hasil belajar.

#### **2.4 Ciri-Ciri Percaya Diri**

Melalui kebiasaan yang ditunjukkan anak sehari-hari, dapat diketahui bagaimana ciri-ciri anak yang memiliki rasa percaya diri. Memiliki rasa percaya diri merupakan hal yang penting dalam membantu anak di masa pertumbuhan dan perkembangannya. Memiliki kepercayaan diri dapat membuat anak lebih mudah berinteraksi dalam kehidupan sosialnya. Anak-anak yang percaya diri tampak lebih menonjol diantara teman-temannya. Ciri-ciri orang yang percaya diri adalah mandiri, tidak mementingkan diri sendiri, cukup toleran, ambisius, optimis, tidak pemalu, yakin dengan pendapatnya sendiri dan tidak berlebihan. Ciri-ciri anak yang percaya diri adalah anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berinisiatif memunculkan ide-ide baru, berani tampil beda, dan bersikap kritis terhadap hal-hal baru (Lauster, 2022). Dari pendapat tersebut, ciri-ciri yang menandai kepercayaan diri yaitu sifat mandiri, rasa ingin tahu yang tinggi, serta kemampuan untuk berinovasi.

Pendapat lain yang disampaikan oleh Hakim tentang ciri-ciri seseorang yang memiliki kepercayaan diri adalah anak mampu beradaptasi dan berkomunikasi dalam berbagai keadaan, memiliki pengetahuan atau kemampuan penunjang kehidupannya, anak mudah bergaul dan anak memiliki rasa kepercayaan diri karena berada pada keluarga yang berlatar belakang pendidikan yang baik (Hakim, 2015). Berdasarkan pendapat yang dinyatakan tersebut bahwa individu yang percaya diri pada umumnya mampu beradaptasi, berkomunikasi dengan baik, dan memiliki pengetahuan yang mendukung kehidupannya.

Sedangkan Hakim juga mengatakan tentang ciri-ciri kurangnya rasa percaya diri yaitu, anak mudah cemas dalam menghadapi persoalan dengan tingkat kesulitan tertentu, saat berbicara terkadang anak menjadi gugup dan gagap, anak berada pada latar belakang pendidikan keluarga yang kurang baik, anak mengalami perkembangan yang kurang baik sejak lahir, kurang memiliki kelebihan pada bidang tertentu dan tidak tahu bagaimana cara melakukannya, sering menyendiri dari kelompok yang dianggapnya lebih dari dirinya sendiri, mudah putus asa, cenderung bergantung pada orang lain dalam mengatasi masalah, dan pernah mengalami trauma yang menyebabkan rasa tidak percaya diri semakin buruk (Hakim, 2015). Maka, ciri-ciri kurangnya percaya diri dari pendapat tersebut yaitu mencakup tanda-tanda anak yang kurang yakin, antara lain kecemasan dalam menghadapi situasi sulit, kesulitan berbicara, dan latar belakang pendidikan yang kurang mendukung.

Nurmaniah dan Damayanti juga memaparkan ciri-ciri anak yang percaya diri yaitu anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berinisiatif dengan memunculkan ide-ide baru, berani tampil beda, dan bersikap kritis terhadap hal-hal baru. Sedangkan anak yang kurang percaya diri, ditandai dengan enggan untuk mencoba sesuatu yang baru, kurang berani untuk mengambil risiko, dan kurang mau bertanya tentang sesuatu. Anak enggan mengkritik penjelasan yang kurang

memuaskan baginya, dan anak menjadi tertutup terhadap masukan yang diberikan oleh orang lain (Nurmaniah & Damayanti, 2018). Oleh karena itu berdasarkan pendapat yang telah diuraikan, ciri-ciri anak yang percaya diri yaitu cenderung berani, inovatif, dan kritis terhadap informasi baru, sementara anak yang kurang percaya diri lebih enggan mencoba hal baru dan lebih tertutup terhadap masukan.

Berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri percaya diri pada anak yaitu anak dapat melakukan setiap tugas yang diberikan oleh guru, anak dapat berinteraksi dengan temannya, dan ketika anak percaya pada dirinya sebagai seseorang yang mampu berpikir secara positif tentang dirinya sendiri serta anak yakin dapat melakukan tugas dengan baik seperti yang dilakukan oleh teman-temannya yang lain.

## **2.5 Indikator Kepercayaan Diri**

Sikap percaya diri pada diri seseorang dapat dibentuk dengan beberapa indikator. Menurut Ardiyana dkk. kepercayaan diri terdiri dari beberapa aspek yaitu, pandangan positif terhadap diri sendiri. Keyakinan akan kemampuan diri sendiri dan mampu berkomunikasi dengan orang lain. Lalu, keberanian yaitu berani bertindak, berani tampil dan berani mengemukakan pendapat. Terakhir adalah optimis yaitu anak selalu memiliki sikap positif berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri, harapan dan kemampuan (Ardiyana et al., 2019). Sehingga dari pendapat yang telah dikemukakan di atas, kepercayaan diri memiliki beberapa aspek yang penting. Hal ini termasuk pandangan positif terhadap diri sendiri, keberanian untuk bertindak, serta sikap optimis dalam menghadapi situasi.

Beriringan pada hal yang sudah dituliskan di atas, Lauster dalam Syam dan Amri juga berpendapat ada beberapa aspek yang dapat dijadikan indikator kepercayaan diri yaitu sebagai berikut:

1. Keyakinan akan kemampuan diri, yaitu sikap positif seseorang tentang dirinya bahwa ia bersungguh-sungguh akan apa yang dilakukannya.
2. Optimis yaitu sikap positif seseorang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri, baik itu harapan dan kemauannya.
3. Objektif yaitu orang yang percaya diri memandang permasalahan atau segala sesuatu sesuai dengan kebenaran semestinya, bukan menurut dirinya sendiri.
4. Bertanggung jawab yaitu seseorang yang bersedia menanggung segala sesuatu dan konsekuensinya.
5. Rasional dan realistis yaitu menganalisa suatu masalah, suatu hal, atau suatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat diterima dan sesuai dengan kenyataan (Syam & Amri, 2017).

Dengan demikian indikator kepercayaan diri mencakup keyakinan akan kemampuan diri yaitu sikap positif terhadap dirinya yang menunjukkan keseriusan dan ketulusan dalam segala tindakannya. Lalu sikap optimis adalah segala pandangan tentang diri dengan cara positif, termasuk harapan dan keinginan yang baik. Selanjutnya objektif adalah melihat suatu permasalahan atau situasi secara obyektif, berdasarkan kebenaran yang sebenarnya, bukan hanya dari perspektif pribadi. Kemudian, bertanggung jawab adalah sikap seseorang yang siap menghadapi konsekuensi dari tindakan dan keputusannya sendiri. Terakhir, rasional dan realistis adalah cara untuk menganalisis masalah atau kejadian dengan menggunakan pemikiran yang masuk akal dan sesuai dengan realitas yang ada.

Pendapat lain disampaikan oleh Mufidah, bahwa kepercayaan diri menunjukkan sikap pada setiap individu yang merasa yakin dengan kemampuan yang dimilikinya untuk melakukan suatu tindakan dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain (Mufidah, 2022). Dengan begitu, keyakinan pada diri sendiri memainkan peran penting dalam sikap seseorang dikarenakan kepercayaan diri ditandai oleh beberapa hal, seperti kemampuan mengambil keputusan dan kemandirian.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut peneliti menyimpulkan bahwa aspek atau indikator kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun yaitu anak

berani tampil, yakin akan kemampuan dirinya, optimis dan bertanggung jawab.

## **2.6 Dampak Percaya Diri**

Memiliki rasa percaya diri merupakan hal yang penting karena dengan rasa percaya diri dapat mengurangi ketakutan ketika berinteraksi dengan lingkungan sosial. Dampak percaya diri khususnya dampak positif adanya rasa percaya diri pada anak yaitu dapat menjadikan anak yang mau tampil dan ikut serta dalam kehidupan sosial. Hal ini didukung oleh pendapat dari Masriani dan Liana, bahwa adanya rasa percaya diri dalam diri seorang anak akan membuat anak menjadi semakin berani, ceria, dan selalu berpikiran positif terhadap apa yang dilakukannya (Masriani & Liana, 2022). Dengan begitu, bagi anak usia dini kepercayaan diri sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Kepercayaan diri memungkinkan anak untuk menggunakan potensi dan kemampuan yang ada pada dirinya dan dapat membantu untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Sedangkan pendapat lain yang disampaikan oleh Setiadarma dalam Yulianto dan Nashori, rasa percaya diri memiliki efek positif yang signifikan dalam berbagai aspek seperti emosi, konsentrasi, sasaran, usaha, strategi dan momentum (Yulianto & Nashori, 2006). Dengan demikian, percaya diri memberikan dampak yang baik seperti perasaan, dapat fokus, menetapkan tujuan, pantang menyerah, merencanakan suatu tujuan dan mempertahankan rasa semangat.

Sebaliknya, anak yang kurang percaya diri cenderung menutup diri karena takut disalahkan dan diejek orang lain. Selain itu anak yang kurang percaya diri akan membuat anak merasa kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, sehingga anak akan mengalami kecemasan dengan situasi di lingkungan sekolah maupun dengan lingkungan sekitarnya, selain itu karena kurangnya rasa percaya diri

yang dialami oleh anak juga akan berpengaruh pada hasil belajarnya (Tyas, 2018). Maka dari itu, kurangnya kepercayaan diri membuat anak menjadi cenderung menutup diri dan mengalami kesulitan dalam tugasnya. Hal ini juga biasa disebabkan dengan rasa kecemasan yang dapat berpengaruh pada hasil belajar mereka. Kemudian, anak yang tidak memiliki kepercayaan diri sering kali tidak mandiri sehingga anak kesulitan dalam menyelesaikan tugas hidupnya. Hal ini dapat berdampak pada penurunan prestasi belajarnya (Kurniawati & Nawangsasi, 2022). Oleh sebab itu, kurangnya kepercayaan diri dapat menghambat kemandirian dan menurunkan prestasi belajarnya.

Dapat disimpulkan dari berbagai pendapat di atas bahwa, rasa percaya diri memiliki dampak yang signifikan pada perkembangan anak usia dini. Rasa percaya diri yang tinggi membantu anak untuk tampil dan berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan sosial dan dapat mencapai hasil yang lebih baik dalam berbagai aspek kehidupan. Sebaliknya, kurangnya rasa percaya diri dapat menghambat perkembangan anak dan mengakibatkan kecemasan serta dampak negatif lainnya. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk mendukung pembentukan rasa percaya diri yang positif pada anak sejak usia dini.

## **2.7 Pentingnya Kepercayaan Diri Pada Anak Usia 5-6 Tahun**

Keluarga ataupun guru sebagai orang yang berada di sekitar anak sangat berperan penting untuk membantu mengembangkan potensi yang ada pada diri anak di masa ke-emasan. Pendapat yang disampaikan oleh Fabiani dan Krisnani, kepercayaan diri sangat penting untuk ditanamkan pada anak agar anak tumbuh menjadi sosok yang mampu mengembangkan potensi diri serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Fabiani & Krisnani, 2020). Pendapat tersebut menekankan bahwa kepercayaan diri anak memegang peran penting dalam pengembangan diri serta adaptasi anak dengan lingkungan

sekitarnya. Oleh karena itu menumbuh kembangkan rasa percaya diri haruslah dimulai sejak masa awal kehidupan seorang anak.

Kepercayaan diri seorang anak bergantung dari bagaimana orang dewasa memperlakukannya sejak di usia dini. Kepercayaan diri sebagai modal untuk kesuksesan pada anak, anak akan lebih cepat bergaul, lebih cepat menguasai keterampilan yang dimilikinya, dan lebih siap menghadapi tantangan baru (Wahyuni & Nasution, 2017). Berkaitan dari pendapat sebelumnya bahwa cara orang dewasa memperlakukan anak sejak dini sangat berdampak pada kepercayaan diri anak, yang nantinya menjadi modal penting untuk kesuksesan anak dalam menghadapi tantangan dan keterampilannya.

Pendapat lain yang disampaikan oleh Masriani dan Liana yaitu, Kepercayaan diri sebagai faktor yang mempengaruhi anak untuk mengembangkan bakat, mengatasi tantangan, dan meraih kualitas hidup yang lebih baik. Mengembangkan kepercayaan diri bukan hanya untuk kehidupan sehari-hari tetapi juga merupakan hal yang nantinya berdampak dalam kehidupan seseorang (Masriani & Liana, 2022). Dengan arti lain, kepercayaan diri merupakan faktor penting dalam perkembangan anak karena tidak hanya membantu dalam menghadapi tantangan sehari-hari, tetapi juga memberi dampak besar dalam kehidupan anak di masa mendatang.

Berdasarkan dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kepercayaan diri bagi anak usia 5-6 tahun memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak. Kepercayaan diri sebagai modal penting untuk kesuksesan anak dalam membantu anak berinteraksi, mengasah keterampilan yang dimilikinya, serta mengatasi tantangan. Kepercayaan diri sangat berdampak pada kehidupan seseorang, oleh karena itu guru maupun orang tua berperan penting dalam membantu mengembangkan kepercayaan diri pada anak sejak dini.



## **2.8 Bermain dan Permainan**

### **1. Pengertian Bermain dan Permainan**

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan. Dalam kegiatan bermain dapat memberikan banyak manfaat terhadap perkembangan anak. Dalam aktivitas bermain, terdapat suatu hal yang dijadikan atau digunakan sebagai sarana dalam bermain, hal itu biasa disebut juga sebagai permainan (Fauziddin, 2016). Dengan arti lain, ketika seseorang terlibat dalam aktivitas bermain, umumnya menggunakan suatu objek atau konsep sebagai alat untuk bermain, yang dikenal sebagai permainan. Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dari pengalaman melalui bermain dan permainan akan memperoleh pengetahuan.

Prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu anak memperoleh pemahaman melalui keterlibatan langsung dalam pengalaman nyata. Selain itu, pembelajaran anak harus disertai dengan kegembiraan dan rasa senang. Anak juga diberi kesempatan untuk mengatasi tantangan dan mencapai pencapaian. Tidak hanya itu prinsip pembelajaran anak juga perlu bersifat menantang, menstimulasi anak untuk menjelajah lebih jauh, mengembangkan keterampilan, dan mendalami pemahamannya. Selain itu tidak memisahkan anak dari kebutuhannya dalam bermain (Haenilah, 2015). Berdasarkan pendapat tersebut, bermain merupakan hal yang penting bagi anak usia dini.

Dengan demikian sejalan dengan pendapat Hasanah bahwa anak belajar dan mengalami suatu hal melalui permainan yang membantu meningkatkan keterampilan sosial dan memberikan pengalaman dalam perkembangannya untuk menyiapkan diri dalam kehidupan selanjutnya (Hasanah, 2016). Maka menurut pendapat tersebut

permainan memainkan peran penting dalam pembelajaran anak, memperkaya keterampilan sosialnya serta memberikan pengalaman berharga yang akan menjadikan hal itu sebagai persiapan untuk masa depan anak. Permainan dapat dilakukan menggunakan alat atau tidak menggunakan alat (Fadlillah, 2016). Jadi, permainan dapat terjadi baik dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat.

Peneliti menarik kesimpulan dari berbagai pendapat yang telah dikemukakan di atas bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dilakukan dengan tujuan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak dan mempelajari informasi baru dikarenakan dunia anak usia dini pada dasarnya adalah dunia bermain, menggunakan permainan untuk memberikan pembelajaran bagi anak usia dini adalah pendekatan yang tepat.

## **2. Manfaat Bermain Anak Usia 5-6 Tahun**

Bermain dan permainan tidak hanya menyenangkan bagi anak tetapi juga memberikan banyak manfaat untuk mengembangkan aspek perkembangan anak. Gunarsa dalam Tameon setuju bahwa bermain memiliki manfaat bagi anak, yaitu dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan kemampuan bergerak, bahasa, serta kemampuan berinteraksi sosialnya. Selain itu, bermain juga sebagai bentuk terapi yang efektif bagi perkembangan anak (Tameon, 2018). Demikian pendapat tersebut menyatakan kesepakatannya bahwa dengan bermain dapat memberikan manfaat, termasuk dalam pengembangan kreativitas, peningkatan keterampilan motorik, bahasa, dan kemampuan sosial serta memiliki peran penting sebagai terapi yang bermanfaat dalam pertumbuhan anak.

Lebih lanjut Tameon mengungkapkan manfaat dari bermain yaitu, bermain memberi anak banyak manfaat diantaranya merangsang

perkembangan otak, memperkuat keterampilan sosial, belajar hidup bersama, berbagi, dan mengurangi sifat egois pada anak (Tameon, 2018). Dari pendapat tersebut, bermain merupakan cara anak belajar meningkatkan kemampuan dalam dirinya. Bermain akan membuat anak menjadi kreatif dan anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Bermain juga mengajarkan anak untuk belajar hidup bersama dengan orang disekitarnya, bermain membuat anak belajar melakukan sesuatu dan juga mencoba hal-hal baru.

Sedangkan menurut Rohmah manfaat atau fungsi bermain dan permainan bagi pengembangan sosial emosional yaitu, melalui kegiatan bermain anak akan berinteraksi satu sama lain. Anak akan belajar memahami diri sendiri dan orang lain melalui aktivitas bersama teman atau lingkungannya. Anak yang awalnya egosentris dapat mulai menjadi sosialis setelah berinteraksi dengan anak yang lain. Selain itu, rasa tanggung jawab, pengendalian diri, dan kejujuran anak dapat dikembangkan melalui bermain. Anak akan bertindak dengan tepat saat bermain dengan teman-temannya sehingga anak dapat bekerja sama sebagai sebuah tim (Rohmah, 2016). Dalam arti lain bermain merupakan faktor penting dalam pengembangan sosial-emosional, anak belajar tentang diri sendiri dan orang lain, membuka diri pada lingkungannya, melalui ineteraksi dapat mengatasi sikap egosentris. Selain itu, bermain juga membantu membangun rasa tanggung jawab, pengendalian diri, dan integritas saat bekerjas sama dalam tim.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa bermain bukan hanya kesenangan semata bagi anak, tetapi juga menjadi faktor penting dalam aspek perkembangannya. Bermain memberikan manfaat dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan motorik, bahasa, dan interaksi sosial anak. Tidak hanya itu, bermain juga diakui sebagai bentuk terapi yang berperan

penting dalam pertumbuhan anak. Dengan bermain juga memberikan pengalaman pada anak dengan hal baru dan membentuk sifat positif seperti tanggung jawab dan kerjasama tim.

## **2.9 Media Permainan Ular Tangga Raksasa**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Rahma, media dapat mendorong semangat belajar pada peserta didik dikarenakan media sebagai alat untuk menyampaikan pesan, menstimulasi pikiran, perasaan dan keinginan anak untuk belajar (Rahma, 2019). Dengan arti lain, media memiliki kemampuan untuk memicu semangat belajar pada peserta didik karena peran media sebagai sarana dalam menyampaikan informasi, merangsang pikiran, emosi, dan keinginan anak untuk belajar.

Pendapat lain yaitu, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar, sehingga memungkinkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien dengan membuat makna pesan yang diberikan menjadi lebih jelas (Nurrita, 2018). Lebih jelas, dengan media pembelajaran, pembelajaran bisa menjadi lebih efektif dan efisien karena media membantu menyampaikan pesan dengan lebih jelas dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan begitu dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat pembantu dalam proses pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran dapat secara efektif dan efisien untuk menyampaikan isi dan tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran.

## **b. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Pendidik harus mampu memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk anak didiknya. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses mengajar di sekolah. Menurut Sudjana dan Rivai dalam Nurrita, ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media dua dimensi memiliki ukuran panjang dan lebar contohnya seperti: gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik. Sedangkan media tiga dimensi memiliki ruang seperti bentuk padat, penampang, susun, dan diorama. Ada pula media proyeksi seperti slide, dan film (Nurrita, 2018). Dengan begitu terdapat beragam jenis media pembelajaran, termasuk media dua dimensi (seperti gambar, grafik, dan poster) serta media tiga dimensi (seperti bentuk padat dan diorama). Serta media proyeksi seperti slide dan film yang mendukung proses pembelajaran.

Pendapat lain juga disampaikan menurut pendapat Sanjaya dalam Alti, yaitu: Berdasarkan karakteristiknya, media bisa dikelompokkan menjadi media audio yang hanya dapat menghasilkan suara, dan media audio visual yaitu media yang menghasilkan suara dan juga gambar seperti video dan film. Lalu, berdasarkan kapabilitas, media bisa dikelompokkan menjadi media yang memiliki kegunaan yang menjangkau secara luas dan serentak misalnya radio dan TV, dan juga media yang mempunyai waktu dan ruang, contoh: film slide, film, video, dan lainnya. Serta berdasarkan cara penggunaannya, media dapat dikelompokkan menjadi, media yang memerlukan alat bantu proyektor seperti penampilan video, film, dll. Dan media yang tidak membutuhkan proyektor contohnya gambar, potret, memo, figure, radio, dan sebagainya (Alti et al., 2022). Maka menurut pendapat tersebut media dapat diklasifikasikan menurut karakteristik, kapabilitas, dan teknik penggunaannya. Dengan

demikian media pembelajaran memiliki beragam jenis dan karakteristik. Media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua dimensi dan tiga dimensi, dengan contoh-contoh seperti gambar, foto, film, atau diorama. Selain itu, media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan berdasarkan karakteristik, kapabilitas, dan teknik penggunaannya

### **c. Pemilihan Media Pembelajaran**

Kriteria dalam pemilihan media oleh guru tentunya disesuaikan dengan sasaran peserta didik. Kriteria pemilihan media pembelajaran menurut pendapat dari Netriawati dan Lena, pemilihan media dapat disesuaikan tujuan pembelajarannya termasuk aspek perkembangan peserta didik, media yang baik akan mendukung pembelajaran sesuai dengan konsep dan prinsip pembelajaran, usahakan memilih media yang praktis, tahan lama, mudah ditemukan, dapat dibuat secara langsung oleh guru dan mudah dibawa, guru harus dapat menggunakan media dengan efektif, media harus memenuhi persyaratan teknis, seperti visual yang jelas dan tidak mengganggu proses pembelajaran, dan yang terakhir sesuaikan media dengan tingkat perkembangan peserta didik agar pembelajaran berjalan sesuai tujuan (Netriawati & Lena, 2017).

Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan perkembangan peserta didik, dengan media yang mendukung konsep pembelajaran serta praktis, tahan lama, dan mudah digunakan. Media juga harus memenuhi persyaratan teknis yang tidak mengganggu proses belajar, dan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran juga seharusnya memperhatikan beberapa prinsip. Berikut merupakan prinsip yang diungkapkan oleh Rahma yaitu, kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi

umum, atau pembelajaran dan sebagainya. Lalu, familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih apakah siswa pernah mengetahuinya sebelumnya dan membandingkan dan menyesuaikan sejumlah media yang akan digunakan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran (Rahma, 2019).

Oleh karena itu pentingnya kejelasan dari tujuan pemilihan media, dipilih sebagai hiburan, informasi, atau pembelajaran, serta familiritasnya guna mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan komponen dalam proses pembelajaran. Pemilihan media tentunya tidak boleh sembarangan. Baik atau tidaknya informasi pembelajaran yang disampaikan oleh guru ditentukan dari pemilihan media yang tepat. Guru dapat melihat kesesuaian media pada keadaan atau sasaran peserta didik dengan tepat, bahan yang digunakan aman dan mudah ditemukan, begitu pula media dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan oleh guru.

Lebih lanjut menurut Rahma, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu, media pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi yang ingin dicapai, pemilihan media disesuaikan dengan penggunaannya, guru perlu memahami karakteristik media yang akan digunakan, pertimbangkan waktu dalam persiapan, pengadaan dan penyajian media, kemudian perhatikan biaya penggunaan media untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dan usahakan bahan untuk membuat media mudah ditemukan atau guru dapat dengan mudah membuatnya sendiri (Rahma, 2019). Oleh sebab itu dalam pemilihan media, penting untuk mempertimbangkan kesesuaian dengan standar kompetensi, cara penggunaan, karakteristik, waktu, biaya, serta

ketersediaannya untuk memaksimalkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Miarso dalam Mahnun mengatakan bahwa dalam menggunakan media secara efektif, seorang guru sebaiknya terlebih dahulu mencari, mengidentifikasi, dan memilih media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran dapat menarik minat anak, sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, selain itu dalam pemilihan media guru juga hendaknya dipertimbangkan konten pembelajaran yang akan disampaikan (Mahnun, 2012). Dengan maksud lain, dalam mengoptimalkan penggunaan media, guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik, serta sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pemilihan media juga harus mempertimbangkan konten pembelajaran yang akan disampaikan.

Dengan demikian beberapa kriteria atau pemilihan media yang dikemukakan para ahli di atas, maka dapat penulis simpulkan beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan oleh guru untuk memilih media yaitu, harus memperhatikan keefisienan media, keakuratan media, estetika media seperti apakah media tersebut menarik peserta didik atau tidak, ketahanan dari media tersebut, keamanannya bagi peserta didik, dan pemilihan media sebaiknya disesuaikan dengan aspek perkembangan anak.

#### **d. Pengertian Media Permainan Ular Tangga Raksasa**

Media sendiri merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk memenuhi tujuan pembelajaran serta dapat mempercepat jalannya proses pembelajaran. Menurut Sadiman dalam Setiawati dkk. permainan merupakan interaksi antara para pemain dan di dalamnya mengikuti aturan-aturan tertentu (Setiawati et al., 2019). Media



permainan pada umumnya dimanfaatkan oleh anak-anak sebagai sarana untuk bermain dan dapat menjadikan aktivitas bermain lebih menarik dan juga berkesan bagi anak (Nurrita, 2018). Dengan arti lain, dalam permainan, para pemain berinteraksi sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Sejalan dengan pendapat itu diharapkan penggunaan media permainan dapat menjadikan anak lebih aktif berinteraksi dengan lingkungannya dan memberikan kesempatan pada anak untuk belajar.

Ular tangga raksasa termasuk salah satu jenis media permainan. Pengertian dari ular tangga sendiri yaitu sebuah alat permainan yang berbentuk papan dan dibagi menjadi beberapa kotak serta terdapat gambar ular dan tangga yang menghubungkan kotak-kotak tersebut (Istiqomah, 2018). Dengan demikian, salah satu jenis media permainan adalah ular tangga raksasa. Ular tangga merupakan permainan yang berbentuk papan dihubungkan dengan kotak-kotak dan memiliki gambar ular serta tangga yang menghubungkan kotak-kotak tersebut.

Pengertian lain dari permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, papan permainannya terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan terdapat gambar ular dan tangga yang menghubungkan antara kotak satu dengan kotak yang lainnya (Wati, 2021). Dari pendapat tersebut, permainan ular tangga yaitu permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, menggunakan papan berisi kotak-kotak kecil yang dihubungkan oleh gambar ular dan tangga. Dalam bermain ular tangga umumnya menggunakan dadu untuk menentukan banyaknya langkah yang harus dijalani oleh bidak. Sehingga dalam penelitian ini ular tangga raksasa merupakan media permainan modifikasi dari ular tangga tradisional.

Menurut Putri dkk., media permainan ular tangga raksasa adalah suatu media permainan di mana papan ular tangganya berukuran besar dan di setiap kotak berisi soal dan pemain harus melewati dan menjawab soal tersebut. Lebih lanjut, ular tangga raksasa adalah jenis permainan yang ditujukan untuk anak-anak berusia tiga tahun ke atas, biasa dimainkan oleh dua anak atau lebih (Putri et al., 2022). Dengan maksud lain, ular tangga raksasa adalah media permainan papan berukuran besar yang memiliki soal di setiap kotaknya, dimana pemain harus menjawabnya pada saat melangkah. Media permainan ini cocok untuk anak berusia tiga tahun ke atas dan dimainkan oleh dua anak atau lebih.

Media permainan ular tangga raksasa sesuai dengan karakteristik anak yang senang bermain, dengan bermain menggunakan media permainan ular tangga raksasa akan mendapatkan dan memiliki banyak keuntungan terutama mengatasi anak-anak yang kesulitan dalam belajar (Kurniasih & Watini, 2022). Maka dari itu, permainan ular tangga raksasa cocok untuk anak saat bermain, karena memberikan dampak positif seperti membantu mengatasi kesulitan belajar pada anak.

Ular tangga raksasa merupakan ular tangga yang berukuran besar. Terdapat pertanyaan yang mengedukasi seputar agama, ilmu pengetahuan dan matematika di setiap kotaknya. Ukuran dari ular tangga raksasa biasanya 2x2m. Dan tiap kotaknya berukuran 4x4cm. Selain gambar ular dan tangga, papan ular tangga raksasa itu sendiri memiliki gambar kotak persegi panjang dengan lima baris dan tujuh kolom angka 1–35. Setiap kotak juga menawarkan pertanyaan dan perintah yang mengajarkan anak-anak untuk berani berinteraksi dan mematuhi perintah sesuai pada kotak ular tangga raksasa (Putri et al., 2022). Dengan begitu bermain menggunakan media ular tangga raksasa dapat membantu melatih keterampilan sosial anak seperti

kemauan mengikuti, mematuhi aturan permainan, dan berani tampil ke depan karena anak akan terbiasa untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

Dari berbagai penjelasan yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga raksasa yaitu sebuah media permainan modifikasi dari ular tangga tradisional yang berbentuk papan berukuran besar dimainkan dengan dadu dan pemain selaku bidak melangkah di atas tiap kotak pada papan ular tangga tersebut.

#### **e. Komponen Permainan Ular Tangga Raksasa**

Bermain menggunakan media permainan ular tangga membutuhkan komponen penunjang dalam permainannya. Putri dan Ramli berpendapat bahwa komponen dalam ular tangga adalah papan ular tangga, pion atau bidak, dan dadu. Lebih lanjut papan ular tangga dijadikan sebagai media simulasi permainan ular tangga, pion atau bidak sebagai alat untuk menjalankan permainan oleh pemain, dan dadu sebagai alat untuk menentukan langkah dalam permainan (Putri & Ramli, 2016). Berdasarkan pendapat sebelumnya papan ular tangga digunakan sebagai media simulasi permainan, pion atau bidak sebagai alat permainan, dan dadu untuk menentukan langkah-langkah dalam bermain.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya Nurhasanah dan Giyartini juga menambahkan, dalam permainan ular tangga biasanya dimainkan oleh minimal dua pemain. Setiap pemain memiliki pion, dan mendapatkan kesempatan untuk mengundi dadu. Dadu memiliki jumlah mata dadu 1 hingga 6. Pada papan ular tangga beberapa kotaknya terdapat sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan kotak yang satu dengan yang lainnya (Nurhasanah & Giyartini, 2022). Maka dari pendapat tersebut dalam permainan ular tangga,

minimal sebanyak dua pemain yang bermain dengan pion atau bidaknya masing-masing lalu pemain mengundi dadu untuk melihat jumlah angka yang keluar.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas maka penulis memodifikasi komponen pada media permainan yaitu:

- Papan permainan

Papan permainan dibuat dengan ukuran 2,5m x 2,5m berbentuk persegi yang dikombinasikan dengan berbagai warna pada setiap kotak yang berjumlah keseluruhan kotak sebanyak 50 kotak. Pada setiap kotak memiliki nomor dimana jika pemain sebagai pion atau bidak berada pada salah satu kotak tersebut, pemain harus melakukan perintah atau menjawab soal pada kotak tersebut. Perintah atau soal yang terdapat pada tiap kotak ular tangga raksasa sudah disesuaikan pada indikator tingkat pencapaian kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun menurut sumber buku pedoman kurikulum pendidikan anak usia dini. Selain itu pada papan permainan ular tangga raksasa terdapat gambar ular dan tangga. Pada saat pemain berdiri pada kotak yang terdapat gambar kepala ular maka pemain harus turun ke kotak yang bergambar ujung ekor ular. Sebaliknya, jika pemain berada pada kotak yang terdapat gambar tangga maka pemain dipersilahkan untuk naik ke kotak bergambar ujung tangga.

- Dadu

Dalam permainan ular tangga raksasa dadu yang digunakan berbentuk kubus dengan masing-masing sisi terdapat mata dadu 1-6. Pengundian dadu dilakukan dengan cara dadu dilemparkan oleh pemain. Ketika pemain memperoleh mata dadu 6 maka pemain boleh melemparkan dadu lagi. Mata dadu yang keluar menunjukkan banyaknya kotak yang harus dilewati oleh pemain

- Pemain sebagai pion atau bidak  
Pemain sendiri berlaku sebagai pion atau bidak pada permainan ular tangga raksasa, yang biasa digunakan sebagai petunjuk tempat dimana posisi pemain berada.

#### **f. Langkah Dalam Permainan Ular Tangga Raksasa**

Dalam permainan ular tangga raksasa pastinya terdapat langkah-langkah yang dilakukan. Adapun langkah-langkah permainan ular tangga raksasa menurut Oktaviani yaitu, Anak-anak dibagi dalam kelompok kecil, lalu setiap anggota dari masing-masing kelompok melakukan *hompimpa* untuk menentukan urutan bermain. Setelah itu anggota kelompok bergantian melempar dadu dan melangkah di atas papan sebanyak mata dadu yang keluar. Anggota kelompok membaca dan menjawab soal yang tertulis di papan ular tangga, kemudian apabila berada di papan yang terdapat gambar tangga, maka anggota kelompok berhak naik ke arah papan yang dituju, namun apabila anggota kelompok berada di papan yang terdapat gambar ular, maka anggota kelompok harus turun mengikuti ekor ular. Terakhir, anggota yang tercepat mencapai *finish* menjadi pemenang (Oktaviani, 2021).

Dalam penelitian ini, langkah dan aturan main ular tangga raksasa yaitu:

1. Anak-anak dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang berisikan 5-6 anggota di tiap kelompok.
2. Perwakilan anggota dari masing-masing kelompok melakukan *hompimpa* untuk menentukan urutan bermain.
3. Kemudian, setiap anggota dalam tiap kelompok juga melakukan *hompimpa* untuk menentukan urutan bermain.
4. Anggota kelompok bergantian melempar dadu dan melangkah di atas papan sebanyak mata dadu yang muncul.

5. Anggota kelompok melakukan perintah dan menjawab pertanyaan yang terdapat di papan ular tangga.
6. Apabila berada di papan yang terdapat gambar tangga, maka anggota kelompok berhak naik ke arah papan yang dituju, namun apabila anggota kelompok berada di papan yang terdapat gambar kepala ular, maka anggota kelompok harus turun mengikuti ekor ular.
7. Anggota yang tercepat mencapai finish menjadi pemenang mewakili kelompok yang menjadi pemenang.
8. Jika pemain mendapat angka dadu yang lebih besar dari jumlah kotak yang tersisa untuk mencapai kotak akhir, maka pemain harus mundur ke belakang sejumlah kotak yang tersisa. Misalnya, jika pemain berada di kotak 48 dan mendapatkan angka 6 pada dadu, mereka harus mundur menyesuaikan mata dadu yang keluar.

**g. Manfaat Media Permainan Ular Tangga Raksasa**

Media permainan ular tangga raksasa dapat mengajarkan anak untuk berani tampil bermain dengan teman, berani berbicara, berinteraksi dengan lingkungan, mengungkapkan pendapat, serta mampu mengenali suatu perintah dan pertanyaan di setiap kotaknya (Fransisca et al., 2020). Berdasarkan pendapat tersebut permainan ular tangga raksasa membantu anak belajar berani bermain dan berbicara dengan teman, berinteraksi dengan lingkungan, mengungkapkan pendapat, dan memahami instruksi serta pertanyaan di setiap kotaknya.

Sejalan dengan itu menurut Putri dkk., anak usia dini dapat belajar sambil bermain melalui interaksi dari pengalaman nyata di kehidupan sehari-hari, permainan ular tangga yang berukuran besar akan menarik perhatian anak usia dini dan membantu anak menjadi lebih mudah beradaptasi dan menjadi ekspresif (Putri et al., 2022).

Dengan arti lain, melalui interaksi dengan pengalaman sehari-hari, anak usia 5-6 tahun dapat belajar sambil bermain. Permainan ular tangga yang berukuran besar menjadi daya tarik bagi anak dan mendukung kemampuan adaptasi serta membuat anak menjadi lebih ekspresif.

Wulandari dan Pravesti berpendapat jika saat peserta didik berada pada kotak yang terdapat gambar kepala ular, dimana artinya peserta didik harus turun, kondisi tersebut menggambarkan bahwa peserta didik harus memiliki keyakinan untuk terus maju. Keyakinan untuk dapat mencapai yang diharapkan meski seringkali jatuh atau gagal. Dan jika peserta didik berada pada kotak yang bergambar tangga, peserta didik akan merasa mendapatkan kemajuan dalam keyakinan dirinya, yang dimana peserta didik semakin yakin untuk dapat segera mencapai finish (Wulandari & Pravesti, 2021). Dengan maksud ketika anak berada di kotak dengan gambar kepala ular, anak harus turun, yang menunjukkan bahwa anak perlu memiliki keyakinan untuk tetap maju meski sering gagal. Di sisi lain, jika anak berada di kotak dengan gambar tangga, hal ini menandakan kemajuan dalam keyakinan diri untuk mencapai tujuan akhir.

Kemudian, pendapat lain disampaikan oleh Fadlillah, bermain menggunakan permainan edukatif khususnya ular tangga raksasa dapat mendorong anak untuk berani tampil dan menyelesaikan tugas atau tantangan dalam permainan. Ketika anak berhasil melewati tantangan tersebut maka anak akan mendapatkan penghargaan atau reward dari guru dan teman-temannya, sehingga anak merasa bangga terhadap dirinya dan percaya dirinya menjadi meningkat (Fadlillah, 2016). Sejalan dengan pendapat sebelumnya bahwa ketika anak bermain menggunakan ular tangga raksasa, anak didorong untuk aktif dan menyelesaikan tugasnya. Setelah berhasil, anak diberi

penghargaan oleh guru dan teman-temannya, sehingga hal ini membuat anak merasa bangga dan lebih percaya diri.

Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ular tangga diantaranya mau untuk mengikuti jalannya permainan, mematuhi aturan permainan, berani bergaul dengan teman, berani berinteraksi dengan teman sebaya dan percaya diri untuk tampil maju ke depan (Hidayat, 2022). Dapat dipahami bahwa keterampilan sosial yang terasah melalui permainan ular tangga meliputi kemauan untuk mengikuti alur permainan, mematuhi aturan, berani berkomunikasi, dan bergaul dengan teman sebaya, serta memiliki kepercayaan diri untuk tampil dan maju ke depan.

Sedangkan menurut Fransisca dkk., hal positif yang di dapat dari bermain ular tangga adalah mengajarkan anak cara berkomunikasi dan berteman, membuat anak lebih berani berbicara di depan kelas, dan membuat anak menjadi lebih percaya diri (Fransisca et al., 2020). Oleh sebab itu, dengan bermain ular tangga raksasa dapat membawa manfaat positif dengan mengajarkan anak keterampilan berkomunikasi dan membantu anak untuk mau berbicara di depan kelas, sehingga anak menjadi lebih percaya diri.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain menggunakan media ular tangga dengan ukuran yang besar dapat menarik perhatian anak dapat bermanfaat untuk membantu menstimulasi aspek perkembangan anak terutama pada aspek sosial emosional khususnya kepercayaan diri anak, seperti melatih anak untuk berani tampil bermain bersama teman, beradaptasi dan berinteraksi dengan lingkungannya serta mengungkapkan pendapat. Permainan ular tangga raksasa juga bertujuan agar anak menjadi tertarik untuk belajar sehingga anak mau untuk mengekspresikan dirinya.



## 2.10 Kerangka Berpikir

Perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun yang berkaitan dengan kepercayaan diri yaitu anak terbiasa menyapa orang yang berada disekitarnya, berani tampil, mau mengemukakan pendapatnya, menyampaikan keinginannya, dan mau berkomunikasi dengan orang disekitarnya. Tahap perkembangan tersebut dapat distimulasi dengan cara bermain. Bermain dengan menggunakan media permainan dapat dilakukan untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional yang berkaitan dengan kepercayaan diri anak. Salah satu media permainan yang dapat digunakan yaitu ular tangga raksasa.

Pada aktivitas bermain yang menggunakan media permainan ular tangga raksasa terdapat aturan-aturan permainan yang harus diikuti sehingga membuat pembelajaran lebih menarik. Keterlibatan anak dalam permainan dengan aturan yang ada dalam permainan membantu anak untuk memahami konsep kepatuhan pada aturan dan menghargai aturan yang ada, hal ini merupakan keterampilan penting dalam perkembangan sosial karena anak akan terbiasa memahami aturan atau norma pada kehidupan sehari-hari. Kemudian, dengan bermain menggunakan ular tangga raksasa anak akan terlibat secara aktif dalam aktivitas bermain permainan, nantinya anak akan mengambil giliran, berinteraksi dengan teman dan berkomunikasi untuk menggerakkan permainan hal ini memberikan kesempatan untuk mereka berlatih dalam berkomunikasi, bernegosiasi, berinteraksi sosial dan kerja sama.

Ketika anak berlatih berkomunikasi, bernegosiasi, dan berinteraksi sosial dan saling bekerja sama dalam permainan ular tangga raksasa, anak dan temannya saling mendukung dan memberikan motivasi untuk mencapai tujuan bersama. Sehingga, dalam hal tersebut dapat mempengaruhi kepercayaan diri anak yang sebelumnya belum mau

untuk tampil menjadi mau tampil karena *support* dari temannya. Dalam permainan ini juga, anak-anak memiliki kesempatan untuk mengambil peran sebagai pemimpin dalam mengarahkan teman-temannya. Hal ini yang mengajarkan anak tentang kepemimpinan, seperti mengambil inisiatif, memberikan arahan, dan memotivasi teman-temannya sehingga, anak secara tidak langsung terstimulasi untuk menampilkan yang terbaik.

Bermain menggunakan ular tangga raksasa memberi kesempatan pada anak untuk membantu mengembangkan kemampuan perencanaan untuk terus maju dan mempertahankan posisinya agar tidak turun, hal ini dapat meningkatkan kepercayaan dirinya terhadap kemampuannya untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas. Ular tangga raksasa juga memiliki aturan-aturan dalam permainan, seperti peraturan bermain dan cara agar maju atau mundur. Anak-anak belajar untuk memahami aturan dan mengikutinya sehingga membantu anak untuk memahami pentingnya tujuan dalam mencapai hasil yang diinginkan.

Saat bermain menggunakan ular tangga raksasa, anak memiliki harapan positif bahwa mereka dapat maju ke atas dan mencapai tujuan mereka. Anak belajar untuk memiliki pandangan optimis tentang kemungkinan berhasil, yang bisa mempengaruhi pada keseharian anak. Ular tangga raksasa juga mengajarkan anak untuk mengambil tanggung jawab atas tindakan mereka, jika mereka melakukan kesalahan atau melanggar aturan, mereka harus mundur hal ini mengajarkan anak konsep tanggung jawab atas tindakan mereka.

Ular tangga raksasa adalah pilihan yang cukup kuat dalam membantu menstimulasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun khususnya kepercayaan diri. Dengan demikian media permainan ular tangga raksasa diharapkan dapat membantu menstimulasi kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu peneliti mencoba melakukan

sebuah penelitian untuk melihat adanya pengaruh media permainan ular tangga raksasa terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun. Maka digambarkan kerangka pikir dari penelitian ini yaitu media permainan ular tangga raksasa sebagai variabel X dan kepercayaan diri sebagai variabel Y.

### **2.11 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha : Terdapat pengaruh antara penggunaan media ular tangga raksasa terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun

Ho : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media ular tangga raksasa terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* (eksperimen semu) dengan desain *non-equivalent control group design*. Peneliti melakukan sebuah penelitian untuk menentukan apakah suatu *treatment* mempengaruhi hasil dari sebuah penelitian. Pengaruh ini dinilai dengan cara menerapkan *treatment* tertentu pada kelompok yang diberi perlakuan media permainan ular tangga raksasa yang disebut sebagai kelompok *treatment* dan tidak menerapkannya pada kelompok yang lain atau disebut sebagai kelompok kontrol, lalu menentukan bagaimana hasil akhir dari dua kelompok tersebut (Creswell, 2021). Sebagai gambaran rancangan penelitian kuasi eksperimen digambarkan sebagai berikut:

<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>O<sub>3</sub></b>		<b>O<sub>4</sub></b>

Gambar 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan :

- O<sub>1</sub> = Kepercayaan diri awal kelompok eksperimen
- O<sub>2</sub> = Kepercayaan diri akhir kelompok eksperimen
- X = Pemberian perlakuan menggunakan ular tangga raksasa
- O<sub>3</sub> = Kepercayaan diri awal kelompok kontrol
- O<sub>4</sub> = Kepercayaan diri akhir kelompok kontrol

Pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan observasi awal. Kemudian, perlakuan pada kedua kelompok tersebut berbeda, dimana kelompok eksperimen menggunakan media permainan ular tangga

raksasa dan kelompok kontrol melakukan pembelajaran sesuai dengan apa yang biasa dilakukan oleh guru, dan selanjutnya diakhiri dengan untuk masing-masing kelompok. Alasan peneliti menggunakan metode penelitian quasi eksperimen karena peneliti hendak mengetahui suatu pengaruh dari penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik untuk mendapatkan hasil nyata dengan bentuk angka sebagai perhitungan pengaruh dari media permainan ular tangga raksasa terhadap kepercayaan diri anak usia dini.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Thumb Kids, Jalan Raden Imba Kesuma Gg. Siswa No.7 Kemiling Raya Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung pada kelompok B semester Tahun Ajaran 2022/2023.

### **3.3 Populasi dan Sampel**

#### **3.3.1 Populasi**

Populasi penelitian ini adalah peserta didik di TK Thumb Kids yang berjumlah 2 kelas terdiri dari 2 kelas B yang seluruhnya berjumlah 34 anak. Kelas B1 berjumlah 17 anak dan kelas B2 berjumlah 17 anak.

#### **3.3.2 Sampel**

Peneliti menggunakan teknik *Purposive Sampling* dikarenakan peneliti membutuhkan data dengan kriteria-kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria dalam penentuan sampel pada penelitian ini yaitu anak berusia 5-6 tahun, sekolah yang belum mengenal ular tangga raksasa, dan belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Kemudian, dalam menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen peneliti mengacak kedua kelas tersebut. Dikarenakan seluruh subjek memiliki kesempatan yang sama. Pada penelitian ini peneliti mengacak kedua kelas dengan cara sederhana menggunakan secarik kertas yang sudah

dituliskan kedua nama kelas (kelas B1 dan kelas B2). Setelah itu, kertas digulung dan dimasukkan ke dalam gelas yang sudah ditutup lalu dikocok. Gulungan kertas yang pertama kali keluar menjadi kelas eksperimen, dan gulungan kertas yang lainnya menjadi kelas kontrol. Setelah melakukan teknik sederhana tersebut, terpilih kelas B2 yang berjumlah 17 anak sebagai kelas eksperimen dan kelas B1 yang berjumlah 17 anak sebagai kelas kontrol.

### 3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur berupa langkah penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahapan persiapan penelitian
  - a. Melakukan observasi awal ke sekolah yang akan diteliti yaitu TK Thumb Kids kecamatan kemiling.
  - b. Menentukan waktu pembelajaran yang akan digunakan untuk memberikan media permainan ular tangga raksasa
  - c. Menyiapkan instrumen penelitian
  - d. Menyusun rencana pemberian media permainan ular tangga raksasa dalam kegiatan pembelajaran
  - e. Melakukan uji validitas dan reliabilitas
  
2. Tahap penelitian
  - a. Melakukan observasi awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum dilakukannya *treatment*.
  - b. Pemberian *treatment* sebanyak 7 (tujuh) kali pertemuan. *Treatment* menggunakan media permainan ular tangga raksasa yang telah disiapkan.
  - c. Kelas kontrol mendapatkan pembelajaran seperti biasanya.
  - d. Pelaksanaan *treatment* diberikan dengan mekanisme kelas eksperimen mendapatkan *treatment* sedangkan kelas kontrol tidak

mendapatkan *treatment* sehingga nanti hasilnya akan dapat dibandingkan.

- e. Pemberian observasi akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui kemampuan anak sesudah dilakukan *treatment*.
- f. Lembar observasi digunakan sesudah pemberian *treatment* dengan menggunakan media permainan ular tangga raksasa.

Berikut ini tabel pelaksanaan observasi awal, observasi akhir dan pemberian *treatment*.

Tabel 1. Pelaksanaan observasi awal, observasi akhir dan *treatment*

Kelas Kontrol	Waktu Pelaksanaan	Kelas Eksperimen	Waktu Pelaksanaan
Observasi Awal <ul style="list-style-type: none"> <li>● Pembukaan               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan kelas</li> <li>2. Guru dan anak mengucap salam dan berdoa</li> <li>3. Guru mendata kehadiran anak</li> <li>4. Guru dan anak bernyanyi bersama</li> <li>5. Guru menyiapkan media atau alat pembelajaran</li> <li>6. Apresiasi (Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang tema yang akan dilakukan)</li> </ol> </li> <li>● Kegiatan Inti               <p>Kegiatan pembelajaran inti menyesuaikan pada Rencana Program Pembelajaran Harian pada hari tersebut.</p> </li> <li>● Penutup               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak anak berdiskusi terkait kegiatan</li> </ol> </li> </ul>	3 hari	Observasi Awal <ul style="list-style-type: none"> <li>● Pembukaan               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan kelas</li> <li>2. Guru dan anak mengucap salam dan berdoa</li> <li>3. Guru mendata kehadiran anak</li> <li>4. Guru dan anak bernyanyi bersama</li> <li>5. Guru menyiapkan media atau alat pembelajaran</li> <li>6. Apresiasi (Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang tema yang akan dilakukan)</li> </ol> </li> <li>● Kegiatan Inti               <p>Kegiatan pembelajaran inti menyesuaikan pada Rencana Program Pembelajaran Harian pada hari tersebut.</p> </li> <li>● Penutup               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak anak berdiskusi</li> </ol> </li> </ul>	3 hari

Kelas Kontrol	Waktu Pelaksanaan	Kelas Eksperimen	Waktu Pelaksanaan
<p>pembelajaran yang telah dilakukan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Setelah itu, guru menutup kegiatan</li> <li>3. Guru menjelaskan kegiatan besok yang akan dilakukan</li> <li>4. Guru dan anak berdoa untuk pulang</li> <li>5. Guru dan anak mengucapkan salam</li> </ol>		<p>terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Setelah itu, guru menutup kegiatan</li> <li>3. Guru menjelaskan kegiatan besok yang akan dilakukan</li> <li>4. Guru dan anak berdoa untuk pulang</li> <li>5. Guru dan anak mengucapkan salam</li> </ol>	
<p><b>Pembelajaran menggunakan metode konvensional</b></p>	<p>7 hari</p>	<p><b>Pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga raksasa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Pembukaan <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengkondisikan kelas</li> <li>2. Guru dan anak mengucapkan salam dan berdoa</li> <li>3. Guru mendata kehadiran anak</li> <li>4. Guru dan anak bernyanyi bersama</li> <li>5. Guru menyiapkan media atau alat pembelajaran</li> <li>6. Apresiasi (Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang tema yang akan dilakukan)</li> </ol> </li> <li>● Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan anak melakukan permainan menggunakan media ular tangga raksasa</li> </ol> </li> </ul>	<p>7 hari</p>



Kelas Kontrol	Waktu Pelaksanaan	Kelas Eksperimen	Waktu Pelaksanaan
		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru dibantu oleh anak menyiapkan media permainan ular tangga raksasa</li> <li>3. Guru memberitahu aturan permainan ular tangga raksasa kepada anak</li> <li>4. Guru mengusahakan agar anak mau mengamati dan menyimak aturan permainan yang dijelaskan</li> <li>5. Guru membagi anak ke dalam kelompok-kelompok kecil</li> <li>6. Setiap anggota kelompok melakukan <i>hompimpa</i> untuk menentukan urutan bermain</li> <li>7. Anggota kelompok bergantian melempar dadu dan melangkah di atas papan sebanyak mata dadu yang muncul</li> <li>8. Guru meminta agar anak membaca dan melakukan perintah yang terdapat pada papan ular tangga raksasa</li> <li>9. Apabila berada di papan yang terdapat gambar tangga, maka anak berhak naik ke arah papan yang dituju,</li> </ol>	

Kelas Kontrol	Waktu Pelaksanaan	Kelas Eksperimen	Waktu Pelaksanaan
		<p>namun apabila anak berada di papan yang terdapat gambar ular, maka anak harus turun mengikuti ekor ular</p> <p>10. Anggota kelompok yang tercepat mencapai <i>finish</i> menjadi pemenang.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Penutup</li> <li>1 Guru mengajak anak berdiskusi terkait permainan ular tangga raksasa yang telah dilakukan</li> <li>2 Setelah itu, guru menutup kegiatan</li> <li>3 Guru menjelaskan kegiatan besok yang akan dilakukan</li> <li>4 Guru dan anak berdoa untuk pulang.</li> <li>5 Guru dan anak mengucapkan salam</li> </ul>	
<p>Observasi Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Pembukaan</li> <li>1. Guru mengkondisikan kelas</li> <li>2. Guru dan anak mengucapkan salam dan berdoa</li> <li>3. Guru mendata kehadiran anak</li> <li>4. Guru dan anak bernyanyi bersama</li> <li>5. Guru menyiapkan media atau alat pembelajaran</li> <li>6. Apresiasi (Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang</li> </ul>	3 hari`	<p>Observasi Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Pembukaan</li> <li>1. Guru mengkondisikan kelas</li> <li>2. Guru dan anak mengucapkan salam dan berdoa</li> <li>3. Guru mendata kehadiran anak</li> <li>4. Guru dan anak bernyanyi bersama</li> <li>5. Guru menyiapkan media atau alat pembelajaran</li> <li>6. Apresiasi (Guru dan anak melakukan tanya jawab tentang tema yang akan dilakukan)</li> </ul>	3 hari

Kelas Kontrol	Waktu Pelaksanaan	Kelas Eksperimen	Waktu Pelaksanaan
<p>tema yang akan dilakukan)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Kegiatan Inti Kegiatan pembelajaran inti menyesuaikan pada Rencana Program Pembelajaran Harian pada hari tersebut.</li> <li>● Penutup               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak anak berdiskusi terkait kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>2. Setelah itu, guru menutup kegiatan</li> <li>3. Guru menjelaskan kegiatan besok yang akan dilakukan</li> <li>4. Guru dan anak berdoa untuk pulang</li> <li>5. Guru dan anak mengucapkan salam</li> </ol> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kegiatan Inti Kegiatan pembelajaran inti menyesuaikan pada Rencana Program Pembelajaran Harian pada hari tersebut.</li> <li>● Penutup               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak anak berdiskusi terkait kegiatan yang telah dilakukan</li> <li>2. Setelah itu, guru menutup kegiatan</li> <li>3. Guru menjelaskan kegiatan besok yang akan dilakukan</li> <li>4. Guru dan anak berdoa untuk pulang</li> <li>5. Guru dan anak mengucapkan salam</li> </ol> </li> </ul>	

### 3. Tahap penyusunan laporan hasil penelitian

- a. Mengolah data hasil penelitian eksperimen melalui pengujian statistik dengan membandingkan skor observasi akhir & observasi awal
- b. Menarik kesimpulan dari hasil penelitian berdasarkan pengujian hipotesis
- c. Menyusun keseluruhan hasil penelitian yang dilakukan.

### 3.5 Teknik dan Alat Pengumpul Data

Dalam penelitian ini variabel yang akan diukur adalah kepercayaan diri anak kelompok B. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

### **3.5.1 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu melalui observasi atau pengamatan. Dalam proses pelaksanaan observasi peneliti akan bertindak sebagai observer yakni peneliti terlibat dalam aktivitas sebagai pengamat dan pemberi perlakuan. Rubrik penilaian dibuat sebagai acuan saat pemberian skor pada kegiatan bermain yang sedang dilakukan. Pembuatan rubrik penilaian bertujuan untuk melihat sejauh mana perkembangan anak yang ingin dicapai.

### **3.5.2 Alat Pengumpul Data**

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah lembar observasi kepercayaan diri dengan cara ceklis. Peneliti menggunakan instrumen penelitian yang berupa lembar penilaian observasi dengan kisi-kisi penilaian dan indikator penilaian terhadap kepercayaan diri anak yang disebut dengan pedoman observasi berupa daftar ceklis untuk mempermudah dalam proses penelitian

## **3.6 Definisi Konseptual Variabel X (Ular Tangga Raksasa)**

Ular tangga raksasa adalah media permainan yang merupakan modifikasi dari media permainan ular tangga tradisional berbentuk papan yang terdapat gambar ular dan tangga dan dapat membantu mengembangkan aspek sosial emosional.

## **3.7 Definisi Operasional Variabel X (Ular Tangga Raksasa)**

Ular tangga raksasa adalah media permainan yang menarik untuk anak, efisien, dan akurat dalam membantu menstimulasi aspek perkembangan sosial emosional seperti kemauan mengikuti, mematuhi aturan permainan dan berani tampil ke depan.

### 3.8 Komponen Media Ular Tangga Raksasa

Media permainan ular tangga dimodifikasi menjadi ular tangga raksasa dan disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai anak usia 5-6 tahun yaitu 2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri. Beberapa uraian mengenai komponen media ular tangga raksasa diantaranya yaitu:

1. Media permainan ular tangga raksasa dikembangkan sesuai dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun. Media permainan ular tangga raksasa berupa media visual yang berbentuk cetak dengan ukuran 2,5m x 2,5m. Dibuat dengan desain warna yang dapat memotivasi anak untuk mau berpartisipasi dalam proses kegiatan belajar sambil bermain.
2. Permainan ular tangga raksasa terdiri dari beberapa komponen diantaranya papan permainan, dadu, dan juga pemain sebagai pion.
3. Berbentuk seperti papan catur yang terdiri dari berbagai warna disetiap kotaknya, papan permainan ular tangga raksasa juga dilengkapi dengan aturan dan juga soal pada setiap kotaknya. Serta terdapat gambar ular yang mengharuskan pemain untuk turun pada kotak yang dituju serta gambar tangga yang menunjukkan kotak yang harus dituju.
4. Kotak-kotak yang terdapat pada papan permainan berjumlah 50 kotak dan di dalamnya berisi perintah atau soal yang harus dijawab oleh pemain.
5. Dadu pada permainan ular tangga raksasa digunakan dalam permainan ular tangga sebagai alat yang menentukan berapa banyak kotak yang akan dilewati oleh pemain.
6. Pada kotak di papan permainan ular tangga raksasa dilengkapi dengan perintah atau soal yang harus dijawab oleh pemain. Jika pemain tidak mau melakukan perintah atau soal pada kotak maka pemain tidak diperkenankan untuk melempar dadu kembali dan maju ke kotak berikutnya.
7. Perintah dan soal yang terdapat pada kotak papan permainan ular tangga raksasa dibuat dengan menyesuaikan indikator kompetensi kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun.

Tabel 2. Media Ular Tangga Raksasa

Program pengembangan	Kompetensi yang dicapai	Dimensi	Materi pembelajaran 5<6 Tahun	Kegiatan yang dilakukan
Sosial Emosional	2.5. memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	Kemauan mengikuti	Kebiasaan menyapa guru atau teman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mau tersenyum</li> </ul>
		Mematuhi aturan permainan		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mau mendengar penjelasan aturan permainan dari guru</li> <li>Anak mau menentukan giliran saat bermain</li> <li>Anak mau mengikuti kegiatan bermain sampai selesai</li> <li>Anak mau bersikap baik saat penentuan pemenang</li> </ul>
		Berani tampil ke depan	Kebiasaan berani tampil di depan teman, guru, orang tua dan lingkungan sosial lainnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan nama dan umur</li> <li>Maju 5 langkah</li> <li>Menyebutkan umur</li> <li>Lompat jongkok</li> <li>Suit 1x jika menang maju 2 langkah</li> <li>Menyebutkan tempat tinggal</li> </ul>
			Kebiasaan berani mengemukakan pendapat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan ciri-ciri tubuh</li> <li>Menyebutkan makanan kesukaan</li> <li>Menyebutkan kendaraan</li> <li>Menyebutkan warna</li> <li>Menyebutkan bahasa inggris sendiri</li> <li>Menyebutkan buah kesukaan</li> </ul>

Program pengembangan	Kompetensi yang dicapai	Dimensi	Materi pembelajaran 5<6 Tahun	Kegiatan yang dilakukan
				<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyebutkan anggota keluarga</li> <li>Menyebutkan jenis kelamin</li> <li>Menyebutkan minuman kesukaan</li> <li>Menyebutkan hewan yang disukai</li> </ul>
			Bangga terhadap hasil karya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menceritakan aktivitas bermain yang paling disukai</li> <li>Bernyanyi lagu kesukaan</li> <li>Menceritakan kegiatan saat liburan</li> </ul>



Gambar 2. Media Permainan Ular Tangga Raksasa

Berdasarkan hasil uji validasi media yang ditujukan kepada ahli media, ahli media memberikan saran agar kotak-kotak pada ular tangga raksasa lebih difokuskan pada tema 'diri sendiri' sehingga ular tangga raksasa dapat lebih memfasilitasi aspek perkembangan sosial emosional anak sedangkan melihat dari respon praktisi terhadap penggunaan media permainan ular tangga yaitu, praktisi menyarankan agar petak yang tadinya mencapai kotak ke-100 sebaiknya diperkecil menjadi kotak ke-50 saja agar dapat mengefisienkan waktu dalam bermain. Setelah dilakukannya perbaikan dan saran yang diberikan oleh ahli media dan praktisi rancangan media permainan ular tangga raksasa mendapat perolehan nilai 3,81 dari ahli media dan dari hasil penilaian praktisi mendapatkan perolehan nilai rata-rata sebesar 4,87. Dengan demikian melihat perolehan nilai tersebut, media permainan ular tangga raksasa **valid** untuk diujikan pada penelitian ini. Data pada lampiran 12 halaman 129-131.

### **3.9 Definisi Konseptual Variabel Y (Kepercayaan Diri)**

Kepercayaan diri anak adalah kemampuan seorang anak untuk percaya dan menggunakan segala potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan harapan dan keinginannya.

### **3.10 Definisi Operasional Variabel Y (Kepercayaan Diri)**

Kepercayaan diri anak merupakan suatu sikap yang ada pada diri seorang anak sehingga anak merasa yakin pada kemampuan dirinya, yang ditandai dengan anak mampu bersikap objektif, yakin akan kemampuan diri, optimis dan bertanggung jawab, rasional dan realistis.



### 3.11 Kisi-kisi Instrumen

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun (Y)

Variabel	Dimensi	Indikator	Butir Soal	Jumlah Soal
Kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun	Objektif	Menyatakan pendapat	1, 2	2
		Mengatasi tantangan	3, 4	2
	Kemampuan keyakinan akan dirinya	Penerimaan diri	5, 6	2
		Mengenal keberhasilan	7, 8	2
	Optimis	Mengatasi hambatan	9	1
		Bersikap positif terhadap kegagalan	10	1
	Bertanggung jawab	Menjalankan tugas dengan baik	11, 12	2
		Bersikap jujur mengenai kesalahan yang dilakukan	13, 14	2
	Rasional dan Realistis	Menetapkan tujuan	15, 16	2
		Mengakui kesalahan	17	1

Berdasarkan hasil uji validitas, terdapat 2 item yang tidak valid yaitu pernyataan nomor 14 dan 17. Kemudian terdapat 15 item yang valid diantaranya item pernyataan nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16.

### 3.12 Uji Instrumen Penelitian

Analisis uji instrumen dilakukan agar penelitian valid dan reliabilitas.

#### 3.12.1 Uji Validitas

Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah tiap butir instrumen penelitian mampu menggambarkan keseluruhan isi dan dinyatakan teruji validitasnya (Arikunto, 2014). Pada

penelitian menggunakan rumus *pearson product moment* dengan bantuan aplikasi SPSS v20.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Gambar 3. Rumus Uji Validitas

**(Arikunto, 2014)**

Keterangan:

- r = Nilai Korelasi Pearson
- $\sum X$  = Jumlah Hasil Pengamatan Variabel X
- $\sum Y$  = Jumlah Hasil Pengamatan Variabel Y
- $\sum XY$  = Jumlah Hasil Kali Pengamatan Variabel X dan Variabel Y
- $\sum Xn$  = Jumlah dari Hasil Pengamatan X yang Telah Dikuadratkan
- $\sum Yn$  = Jumlah dari Hasil Pengamatan Y yang Telah Dikuadratkan

Dasar Pengambilan Keputusan Uji Validitas Product Moment  
Membandingkan Nilai r hitung dengan Nilai r tabel

1. Jika nilai r hitung > r tabel, maka butir pernyataan tersebut dinyatakan valid.
2. Jika nilai r hitung < r tabel, maka butir pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.

Hasil uji validitas kepercayaan diri anak (Y) sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji coba instrumen terlebih dahulu pada 20 anak di luar sampel penelitian yaitu di TK Dharma Wanita Persatuan Unila. Adapun butir pernyataan pada lembar observasi kepercayaan diri anak yaitu 17 butir soal. Validitas diolah dengan bantuan program SPSS 20 dengan jumlah anak yaitu 20 orang, maka  $r_{tabel} = 0,443$ .

Setiap butir soal dikatakan valid apabila  $r_{tabel} < r_{hitung}$ , jika nilainya 0,443 atau lebih maka item dinyatakan valid, tetapi apabila nilai kurang dari 0,443 maka item dinyatakan tidak valid dan tidak dapat digunakan dalam penelitian. Berdasarkan dari hasil

data perhitungan validitas instrumen maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari 17 butir pernyataan observasi kepercayaan diri anak yang telah diujicobakan terdapat 15 butir pernyataan yang valid dan 2 butir pernyataan tidak valid atau tidak dapat digunakan dalam penelitian. (Data terdapat pada lampiran 10, halaman 121-127).

### 3.12.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen adalah sejauh mana suatu alat ukur tetap konsisten dan dapat dipercaya. Dapat dikatakan reliabilitas jika suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, tetap akan sama. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu (Arikunto, 2014). Setelah melakukan uji validitas instrumen, peneliti melakukan uji reliabilitas terhadap butir-butir pernyataan yang sudah valid menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* yang dihitung menggunakan SPSS v20.

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Gambar 4. Rumus Uji Reliabilitas  
(Arikunto, 2014)

Keterangan:

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas alpha

$k$  = jumlah item pertanyaan

$\sum b^2$  = jumlah varian butir

$t^2$  = varians total.

Adapun kriteria acuan untuk reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Interpretasi Koefisien *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2014)

Rentang Koefisien	Kriteria
>0,90	Reliabilitas Sempurna
0,70 – 0,90	Reliabilitas tinggi
0,50 – 0,70	Reliabilitas moderat
<0,50	Reliabilitas Rendah

Adapun Dasar Keputusan dalam Uji Reliabilitas *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Cronbach Alpha  $> 0,60$  maka instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten.
2. Sementara, jika nilai Cronbach Alpha  $< 0,60$  maka instrumen dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

#### Hasil Uji Reliabilitas Kepercayaan Diri Anak (Y)

Uji reliabilitas observasi yang dilakukan diambil dari 20 anak dari luar sampel penelitian yaitu di TK Persatuan Dharma Wanita Unila dengan jumlah sebanyak pernyataan sebanyak 15 butir. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan program *SPSS v20*.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,923. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan kriteria reliabilitas diperoleh kesimpulan bahwa item-item pernyataan dengan kriteria reliabilitas diperoleh kesimpulan bahwa item-item pernyataan tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat tinggi atau sempurna sehingga instrumen tersebut reliabel dapat dipergunakan dalam penelitian ini. (Data terdapat pada lampiran 11, halaman 128).

### 3.13 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik *Uji Mann Whitney*. Sebelum dilakukan pengujian menggunakan uji *Mann Whitney*, hasil data dihitung terlebih dahulu menggunakan *N-Gain*. Menurut Hamida dan Aulina, *N-Gain* dapat digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari suatu media atau metode pembelajaran yang diteliti (Hamida & Aulina, 2021). *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan kepercayaan diri anak setelah diberi perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai observasi awal dan observasi akhir yang didapatkan oleh anak, Hake dalam Hartati dan Susanto berpendapat bahwa Uji gain ternormalisasi (*N-Gain*) merupakan skor gain aktual dengan skor gain maksimum Skor gain aktual yaitu skor gain yang diperoleh sedangkan skor gain maksimum adalah skor gain tertinggi yang mungkin diperoleh (Hartati & Susanto, 2020). Perhitungan skor *N-Gain* dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS v20*. Dengan kriteria berdasarkan tabel interpretasi *N-gain* berikut ini:

Tabel 5. Interpretasi Indeks Gain

Score N-Gain	Interpretasi
$-1.00 < g < 0.00$	Kurang
$g = 0,00$	Stabil
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

Sumber: (Hartati & Susanto, 2020)

#### 3.13.1 Uji Mann Whitney

*Uji Mann Whitney* merupakan uji non parametrik yang digunakan untuk menganalisis data. Menurut Harmila dkk. *Uji Mann Whitney* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata (*means*) data dua sampel yang tidak berpasangan atau saling bebas (Harmila et al., 2016). Dalam uji ini sampel yang

digunakan tidak harus sama jumlahnya, dan tidak adanya syarat bahwa data penelitian harus berdistribusi normal. Peneliti akan melihat perbedaan antara nilai observasi awal dan observasi akhir. Untuk menghitung data melalui *Uji Mann Whitney* peneliti menggunakan bantuan SPSS.

$$U = n_1n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1 \quad \text{atau}$$

$$U = n_1n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Gambar 5. Uji *Mann Whitney*  
(Arikunto, 2014)

Keterangan :

- U = Nilai uji Mann Whitney
- N1 = Sampel 1
- N2 = Sampel 2
- R1 = Ranking ukuran sampel N1
- R2 = Ranking ukuran sampel N2

Adapun dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak hipotesis pada uji *Mann Whitney* adalah sebagai berikut:

Jika probabilitas (Asymp.Sig) < 0,05 maka hipotesis (Ha) diterima

Jika probabilitas (Asymp.Sig) > 0,05 maka hipotesis (Ha) ditolak.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media permainan ular tangga raksasa terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di TK Thumb Kids Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. Hal tersebut dapat dibuktikan dari nilai *N-gain* observasi awal – observasi akhir kelas eksperimen sebesar 0,406 berada dalam kategori sedang dan terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$  pada hasil menggunakan uji *mann whitney*.

### 5.2 Saran

#### 1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media permainan ular tangga raksasa dalam pembelajaran secara berkala guna membantu meningkatkan kepercayaan diri anak dan guru juga dapat mengikuti *workshop* atau pelatihan untuk mengasah keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan kepercayaan diri anak.

#### 2. Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bersama dengan guru menyusun kurikulum dengan memasukkan permainan ke dalam pembelajaran dikarenakan dengan adanya

permainan dapat membantu meningkatkan aspek perkembangan anak.

### 3. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini menjadi referensi bagi peneliti lain, Seperti dapat merancang media permainan ular tangga raksasa dalam bentuk digital karena kepraktisan dalam perancangannya. Anak-anak juga mungkin dapat terpicat oleh tampilan layar besar, dan adanya tambahan efek-efek khusus dapat meningkatkan minat anak dalam mengembangkan kepercayaan diri mereka.



## **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusriani, A., & Fauziddin, M. (2021). Strategi Orang tua Mengatasi Kejenuhan Anak Belajar dari Rumah Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1729–1740.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran* (T. P. Wahyuni (ed.)). PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Ardiyana, R. D., Akbar, Z., & Karnadi, K. (2019). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua dan Motivasi Intrinsik dengan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 494.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.253>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Astari, T., Aisyah, S. N., & Sari, D. A. (2020). Tanggapan Guru PAUD Tentang Pemberian Reward dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Dan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *JECIES: Journal of Early Childhood Islamic Education Study*, 1(2), 153.
- Cremers, A. (2005). *Identitas dan Siklus Hidup Manusia* (Terjemahan). Bunga Rampai I.
- Creswell, J. W. (2021). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (A. Fawaid & R. K. Pancasari (eds.); 4th ed.). Pustaka Belajar.
- Ellinawati, Sari, F., & Sari, A. M. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), 148–154.
- Ervanda, Y., & Fuadah, A. (2020). Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng dari Provinsi Yogyakarta dan Pembentukan Karakter Tanggung Jawab pada Peserta Didik. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 3(2), 144.

- Fabiani, R. R. M., & Krisnani, H. (2020). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Membangun Kepercayaan Diri Seorang Anak Dari Usia Dini. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 40. <https://doi.org/10.24198/jppm.v7i1.28257>
- Fadlillah, M. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Paper*.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. S. (2010). *Teori-Teori Psikologi*. Ar-Ruzz Media.
- Haenilah, E. Y. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi.
- Hakim, T. (2015). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Puspa Swara.
- Hamida, A. I., & Aulina, C. N. (2021). Pengaruh Media Tangram terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini. *Paud Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 14.
- Harmila, D., Rais, & Fadjryani. (2016). Analisis Keaktifan Mahasiswa Jurusan Matematika Fakultas Mipa Universitas Tadulako dengan Metode Mann Whitney. *Jurnal Ilmiah Matematika Dan Terapan*, 12(2), 105.
- Hartati, P., & Susanto. (2020). Peran Pemuda Tani dalam Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Tingkat Petani. *Baskara: Journal of Business of Entrepreneurship*, 2(2), 109. <https://doi.org/https://doi.org/10.54268/baskara.2.2.107-112>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hengky, H. K., Nurlinda, Saleh, N. A. A., Juliana, I., & Nursam, C. A. (2022). Edukasi PHBS Melalui Metode Edukatif (Permainan Ular Tangga Raksasa) Pada Anak Usia Dini. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(9), 3123–3129.
- Hidayat, A. (2022). *JOTE Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 469-478 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Upaya Meningkatkan Self-Confident Anak Kelompok B PAUD Bina Bangsa Islamic School melalui Permainan Edukasi Ular Tangga*. 4, 469–478.
- Irani, I., Adhani, D. N., & Yuniar, D. P. (2021). Kepercayaan Diri Anak Usia 4-5 tahun yang Mengikuti Ekstrakurikuler Tari Melalui Tari Karapan Sapi.

*Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 34–45.

<https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v8i2.11558>

- Istiqomah, S. (2018). *Penerapan Metode Bermain Melalyi Permainan Ular Tangga dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Sriwijaya Lampung Timur TP.2017/2018*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kastanja, J., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Nasional. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2636–2639. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.735>
- Khairiah, D. (2018). Assesmen Perkembangan Sosio-emosional Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (K. Yulaelawati, Ella & Restuningsih (ed.); 1st ed.). Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. *Al Athfal*, 1(1), 1–22.
- Kurniasih, & Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Melalyi Media Permainan Ular Tangga Raksasa di POS PAUD Pelangi. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 145–156.
- Kurniawati, A. B., & Nawangsasi, D. (2022). Peningkatan Kemandirian Anak Usia Dini melalui Program Pengembangan Kemandirian. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, 2(2), 115.
- Lauster, P. (2022). *Tes Kepribadian* (D. H. Gulo (ed.); Terjemahan). Bumi Aksara.
- Lubis, M., & Dewi, R. S. (2021). Resilience in Early Childhood. *Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1073.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 31–33.
- Mardiati, D., Mering, A., & Miranda, D. (2016). Hubungan Antara Kepercayaan Diri dengan Motivasi Belajar Pada Anak Kelompok B di TK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPPK)*, 5(6), 1–11.
- Masriani, & Liana, D. (2022). Optimalisasi Pengembangan Percaya Diri Pada Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 37–45.
- Mufidah, A. (2022). *Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menari Tahun 2022*.

- Munir, A. (2019). Pengaruh Permainan Balap Karung dan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. *Jurnal Diversita*, 5(2), 161–172. <https://doi.org/10.31289/diversita.v5i2.3056>
- Netriwati, & Lena, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Permata Net.
- Noviampura, F. H., & Watini, S. (2022). Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA. Al Miffa. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(8), 2806–2812. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i8.782>
- Nurhasanah, A., & Giyartini, R. (2022). Rancangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Pembelajaran Seni Tari di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 195–206.
- Nurmaniah, & Damayanti, I. (2018). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Demonstrasi di PAUD Binika Desa Sukaramai – Langkat. *Jurnal Diversita*, 4(1), 52–57.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 173–187.
- Oktaviani, S. (2021). Permainan Tradisional Ular Tangga Raksasa Sebagai Wahana Pendidikan Karakter. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 129–135.
- Palintan, A. T. A., & Saria. (2018). Penggunaan Media Kolase Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Al-Athfal*, 1(1), 6.
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal AUDHI*, 1(2), 100.
- Pradini, S., Kurniawati, A. B., & Anggraeni, Y. Y. (2023). Hubungan Kelekatan Aman Anak Pada Orang Tua dengan Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun. *Tunas Siliwangi*, 9(2), 63.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 14 (2003).
- Prihatini, V. A., & Mursid. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61–81.
- Putri, M. A., Darmiyanti, A., & Putri, F. E. (2022). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Raksasa terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Modern Asshofwan Klari Karawang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5274–5280.

- Putri, S. A., & Ramli, M. (2016). Pengembangan Media Permainan Simulasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Siswa SMP. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 40–46.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2).
- Safari, G., & Oktaviani, N. D. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 4-6 Tahun. *Healthy Journal*, VII(1).
- Sari, I. P., & Yendi, F. M. (2018). Peran Konselor dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Disabilitas Fisik. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(3), 80–88.
- Septiawati, A., Rizqiyani, R., & Kisno. (2020). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Melalui Bermain Balok pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education (IJIGAE)*, 1(1), 13–27.
- Setiawati, E., Desri, & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal PETIK*, 5(1), 85–91.
- Suminah, E., Nugraha, A., Yusuf, F., Puspita, W. A., & Soendjojo, R. P. (2018). *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini* (E. Yulaelawati & K. Restuningsih (eds.)). Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Supena, A., & Nurani, Y. (2021). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi Abstrak*. 5(2), 2250–2258.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1109>
- Suryani, N. A. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 141–150. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.141-150>
- Syam, A., & Amri. (2017). Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Kaderisasai IMM Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus di Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Parepare). *Jurnal Biotek*, 5(1), 87–102.
- Tameon, S. M. (2018). Peran Bermain Bagi Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak. *Ciencias: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(1), 31–32.

- Tanjung, Z., & Amelia, S. H. (2017). Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa. *Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy(IICET)*, 2(2), 1–4.
- Tyas, A. K. (2018). Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama terhadap Percaya Diri Siswa Kelas X TKJ 3 SMKN 1 Rejotangan Tahun Pelajaran 2017/2018. *Simki-Pedagogia*, 2(1), 5.
- Usta, H. G. (2017). Examination of the Relationship Between TEOG Score Transition from Basic to Secondary Education), Self-Confidence, Self-Efficacy and Motivation Level. *Journal of Education and Practice*, 8(6), 36–47.
- Utami, D. T. (2018). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, 1(1), 39.  
[https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1\(1\).2258](https://doi.org/10.25299/ge.2018.vol1(1).2258)
- Wahyuni, S., & Nasution, R. N. B. (2017). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Di Kelompok B RA AN-NIDA. *Raudhah*, 5(2), 3.
- Wati, H. (2021). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak Usia 4-6 Tahun (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 11(1), 95.  
<https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8882>
- Yuliani, F. (2019). *Perbedaan Tingkat Kemandirian dan Kepercayaan Diri Anak Prasekolah (4-5 tahun) Berdasarkan Tipe Pola Asuh Orang Tua*. Universitas Negeri Semarang.
- Yulianto, F., & Nashori, H. F. (2006). Kepercayaan Diri dan Prestasi Atlet Tae Kwon Do Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*, 3(1), 55–62.