

UPAYA MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN ULAR TANGGA RAKSASA DI KOBER MINHAJUL KAROMAH

Titin Supriatin¹, Redi Awal Maulana², Elnawati³

PG PAUD, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

e-mail: minhajukaromah@gmail.com, rediawalmaulana21@ummi.ac.id,

elnawati@ummi.ac.id

Corresponding author: minhajukaromah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain ular tangga raksasa di Kober Minhajul Karomah. Rasa percaya diri merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial-emosional anak yang perlu distimulasi sejak dini agar anak mampu mengungkapkan pendapat, berani mencoba hal baru, serta percaya pada kemampuan dirinya sendiri. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri anak dari pra tindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini terlihat dari indikator keberanian anak dalam berpendapat, tampil di depan teman, dan menyelesaikan tugas dengan percaya diri saat bermain ular tangga raksasa. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain ular tangga raksasa efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia 5-6 tahun di Kober Minhajul Karomah.

Kata Kunci: Rasa Percaya Diri, Anak Usia Dini, Bermain, Ular Tangga Raksasa.

ABSTRACT

This research aims to increase the confidence of children aged 5-6 years through the activity of playing giant snakes and ladders in Kober Minhajul Karomah. Self-confidence is an important aspect of children's social-emotional development that needs to be stimulated from an early age so that children are able to express their opinions, dare to try new things, and believe in their own abilities. The research method used is Class Action Research (PTK) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of stages of planning, implementation of actions, observation, and reflection. The subjects of this study are 15 children of group B. Data collection techniques use observation, documentation, and field notes. The results of the study showed an increase in children's confidence from pre-action to cycle I and from cycle I to cycle II. This increase can be seen from the indicators of children's courage in speaking their minds, appearing in front of friends, and completing tasks with confidence when playing giant snake and ladder. Based on these results, it can be concluded that the giant snake and ladder play activity is effective in increasing the confidence of children aged 5-6 years in Kober Minhajul Karomah.

Keywords: Confidence, Early Childhood, Play, Giant Snake and Ladder.

PENDAHULUAN

Pembelajaran PAUD bersifat holistik dan terpadu, yang mengembangkan semua aspek perkembangan yakni nilai-nilai agama (spiritual), moral dan sosial emosional, kognitif (intelektual), bahasa, fisik- motorik, dan seni. Belajar sambil bermain sehingga esensi bermain meliputi perasaan senang, terbuka, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka menjiwai setiap kegiatan. Pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak merasa membosankan. Guru perlu

memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal (Mulyasa 2017).

Sehubungan dengan potensi kecerdasan yang dibawa anak sejak pralahir (dalam masa kandungan), tidaklah berarti apa-apa apabila lingkungan tidak memberikan stimulus. Bahkan dalam perkembangannya, otak yang selalu diberi stimulus akan semakin memperbanyak dan memperkuat jaringan sel neuronnya, dan sebaliknya apabila tidak mendapat stimulus maka pertumbuhan otak akan berhenti sama sekali (Wanda Juwita 2018).

Dalam proses pembelajaran seluruh kecerdasan yang ada pada anak akan terstimulus, baik yang bersifat akademik atau bukan. Anak-anak tidak hanya diajarkan dalam hal membaca dan menulis, tetapi kecerdasan *intrapersonal* juga harus dikembangkan. Percuma saja ketika anak pandai berhitung, membaca, menulis, tetapi mereka tidak mempunyai rasa percaya diri dan malu untuk tampil. Sebagai contoh, ketika anak disuruh untuk maju ke depan untuk bernyanyi atau bercerita tetapi tidak mau atau anak merasa tidak berani karena merasa tidak percaya diri. Anak yang memiliki percaya diri akan memiliki keyakinan bahwa dirinya mampu melakukan tugas-tugas yang harus dikerjakan dan menyelesaikan dengan cara yang kreatif dan sikap positif terhadap kemampuan yang ada pada dirinya. Apabila orang tua dan guru member stimulus yang baik secara menyeluruh, kecerdasan anak akan berkembang secara optimal.

Pada masa perkembangan anak usia dini dikenal karakteristik perkembangan anak, dan menjadi hal yang sangat penting diperhatikan adalah yang disebut dengan *over activity*. Masa yang menunjukkan terjadinya aktivitas berlebihan pada anak., dimana anak cenderung menunjukkan aktivitas berlebihan pada berbagai waktu dan kesempatan, seolah tak mengenal lelah. Bahkan sekalipun anak dalam keadaan sakit secara fisik, umumnya anak akan tetap menampakkan keinginannya untuk bermain. Disinilah tampak betapa bermain merupakan kebutuhan perkembangan anak. Sehingga pada fase perkembangan ini, apabila anak tidak mendapat lingkungan yang merangsangnya, jarang disentuh, jarang diberikan kesempatan untuk bermain, maka perkembangan otaknya akan 20% atau 30% lebih kecil dari ukuran normal pada usia tersebut (Wanda Juwita 2018).

Pemberian kesempatan pada anak agar tumbuh menjadi pribadi yang percaya diri dan mandiri merupakan faktor pendukung dalam meningkatkan perkembangan kesadaran diri itu sendiri sehingga anak dapat menyelesaikan masalah dan mampu mengambil sikap yang tepat sesuai dengan kepercayaan yang ada pada dirinya (Rahmat 2015).

Ketidakpercayaan diri timbul karena adanya perasaan tidak nyaman, takut apa yang telah di kerjakannya salah. Hal ini dapat disebabkan lingkungan yang ada di dekat anak awalnya tidak memberi kesempatan pada anak untuk bisa percaya diri pada apa yang telah dilakukannya sehingga anakpun dapat belajar menjadi lebih mandiri. Peran orang tua, guru, serta lingkungan yang ada disekitar anak sangat diperlukan untuk membantu anak mengembangkan *sense of self* (rasa kesendirian) agar anak tumbuh menjadi pribadi yang selalu yakin dengan hasil yang dikerjakannya. Pemberian kesempatan, motivasi, *reward* dan model yang positif untuk anak akan menjadi modal dasar dalam membangun kepercayaan diri, harga diri dan kemandirian (Wanda Juwita 2018).

Menurut Hakim (2018) ciri-ciri orang yang memiliki percaya diri tinggi antara lain: (a) Selalu bersikap tenang di dalam mengerjakan segala sesuatu, (b) Mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai, (c) Mampu menetralisasi ketegangan yang muncul di dalam berbagai situasi, (d) Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi diberbagai situasi, (e) Memiliki kondisi mental dan fisik yang cukup menunjang penampilannya, (f) Memiliki kecerdasan yang cukup, (g) Memiliki tingkat pendidikan formal yang cukup, (h) Memiliki keahlian atau keterampilan lain yang menunjang kehidupannya, misalnya keterampilan berbahasa asing, (i) Memiliki kemampuan bersosialisasi, (j) Memiliki latar belakang pendidikan yang baik, (k) Memiliki pengalaman hidup yang menempa mentalnya menjadi kuat dan tahan di dalam menghadapi berbagai cobaan hidup, (l) Selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya di dalam menghadapi berbagai masalah tetap

tegar, sabar dan tabah dalam menghadapi persoalan hidup (Aristiani, 2016). Pendapat ini mempertegas bahwa ciri-ciri percaya diri yaitu ketika anak mampu mengerjakan setiap tugas yang diberikan guru, mampu berkomunikasi dengan baik antara teman di kelas serta anak yang selalu berpikiran positif tentang dirinya bahwa anak yang mampu seperti teman-temannya yang lain pada saat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Percaya diri merupakan suatu hal yang terpenting untuk dimiliki setiap anak sebagai generasi pembelajar yang aktif dan berprestasi. Sehingga, perlu diperhatikan karakteristik anak yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Menurut Fatimah (2018) karakteristik individu yang memiliki rasa percaya diri yang proporsional, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Percaya akan kompetensi/kemampuan diri hingga tidak membutuhkan pujian, pengakuan, penerimaan, atau pun rasa hormat orang lain, (2) Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok, (3) Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain, berani menjadi diri sendiri, (4) Punya pengendalian diri yang baik (tidak *moody* dan emosinya stabil) (5) Memiliki *internal locus of control* (memandang keberhasilan atau kegagalan, tergantung dari usaha diri sendiri dan tidak mudah menyerah pada nasib atau keadaan serta tidak tergantung/mengharapkan bantuan orang lain), (6) Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain dan situasi di luar dirinya, (7) Memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri, sehingga ketika harapan itu tidak terwujud, seseorang tetap mampu melihat sisi positif dirinya dan situasi yang terjadi.

Rendahnya percaya diri terkadang menghambat pencapaian prestasi, karena anak mempunyai perasaan takut salah dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru bahkan meminta bantuan temannya untuk mengerjakan tugasnya karena kurang percaya dengan kemampuan diri yang telah dimiliki. Orang tua mempunyai harapan besar kepada anak agar tumbuh dengan rasa percaya diri yang tinggi dengan merasa yakin akan kemampuan diri sendiri dan tidak bergantung kepada orang lain. Rasa percaya diri merupakan syarat utama untuk melanjutkan proses kegiatan belajar, kurang percaya diri akan menghambat pembelajaran selanjutnya. Tugas guru atau pembimbing adalah membantu anak yang sedang mengalami masalah, dalam konteks penelitian adalah membantu anak dalam upaya meningkatkan rasa percaya diri.

Islam mengajarkan keseimbangan antara menuntut anak untuk berusaha keras dan memberikan kasih sayang. Harapan yang realistis dan didukung dengan kasih sayang serta perhatian bisa membantu anak-anak merasa yakin akan kemampuan mereka. Rasulullah SAW memberikan teladan dalam memberikan bimbingan dan kasih sayang kepada anak-anak.

Salah satu ayat yang relevan adalah dalam Surah Al-Baqarah (2:286):

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ ۗ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا ۗ رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِنَا ۗ رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ ۗ وَاعْفُ عَنَّا وَارْحَمْنَا ۗ أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebaikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (Mereka berdoa): 'Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami tersalah. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebaskan kepada kami beban yang berat sebagaimana Engkau bebaskan kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tak sanggup kami memikulnya. Maafkanlah kami; ampunilah kami; dan rahmatilah kami. Engkaulah penolong kami, maka tolonglah kami menghadapi kaum yang kafir.'"

Ayat ini mengajarkan bahwa setiap individu memiliki kapasitas dan kemampuan yang telah ditentukan oleh Allah SWT, dan setiap usaha yang dilakukan akan mendapatkan balasan yang setimpal. Ini memberikan dorongan kepada umat Islam untuk percaya pada kemampuan diri sendiri dan untuk terus berusaha sebaik mungkin, karena Allah tidak akan memberikan beban di luar kemampuan mereka.

Berdasarkan observasi awal peneliti di Kober Minhajul Karomah, terlihat bahwa dari 20 siswa/i yang diamati, hanya 7 anak yang menunjukkan rasa percaya diri yang baik, seperti berani menjawab pertanyaan dari guru, mau tampil di depan kelas, serta mampu bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya tanpa ragu. Sementara itu, 13 anak lainnya menunjukkan tanda-tanda kurang percaya diri, seperti enggan berbicara di depan umum, meskipun mereka mengetahui jawabannya. Malu untuk tampil di depan teman-temannya, misalnya saat menyanyi atau bercerita. Cenderung menyendiri saat kegiatan kelompok, dan tidak berani mengemukakan pendapat. Sering menolak ajakan guru untuk berpartisipasi aktif, misalnya dalam kegiatan bermain atau bercerita. Menunjukkan rasa takut atau cemas yang berlebihan, seperti menggigit kuku, menunduk, atau menangis saat diberi giliran. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum berkembang optimal dalam aspek percaya diri, sehingga perlu dilakukan upaya intervensi pembelajaran yang menarik dan mendukung perkembangan rasa percaya diri anak, seperti melalui kegiatan bermain ular tangga raksasa yang bersifat edukatif dan menyenangkan.

Kemudian Masih ada sebagian anak yang belum bisa bergaul dengan teman-temannya, Ia lebih senang menjadi penonton ketika teman- temannya sedang bermain dan bahkan sebagian anak masih malu berkomunikasi dengan guru atau teman-temannya dikelas. Anak-anak ini cenderung lebih pendiam, ragu-ragu dalam berpartisipasi dalam kegiatan kelas, dan seringkali menghindari interaksi sosial dengan teman sebayanya. Kondisi ini menjadi perhatian khusus bagi pendidik dan orang tua di wilayah tersebut.

Secara umum, lingkungan di Kober Minhajul Karomah merupakan lingkungan yang mendukung pendidikan dan perkembangan anak-anak. Namun, masih terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kepercayaan diri anak-anak. Misalnya, anak-anak yang kurang mendapat perhatian dan dorongan positif di rumah cenderung menunjukkan rasa percaya diri yang lebih rendah. Selain itu, metode pengajaran yang kurang interaktif dan kurangnya aktivitas yang mendorong partisipasi aktif anak juga bisa menjadi faktor penyebab rendahnya kepercayaan diri.

Di wilayah Kober Minhajul Karomah, interaksi sosial di antara anak-anak masih perlu ditingkatkan. Beberapa anak tampak enggan berpartisipasi dalam permainan kelompok dan cenderung bermain sendiri. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya kegiatan yang dirancang untuk membangun kepercayaan diri dan keterampilan sosial mereka. Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak untuk mengimplementasikan strategi dan program yang efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak-anak di lingkungan ini.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat masalah yang signifikan terkait kepercayaan diri anak usia dini (AUD) di Kober Minhajul Karomah. Masalah ini tampaknya dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk lingkungan keluarga yang mungkin kurang memberikan dukungan emosional dan dorongan positif, serta metode pengajaran di sekolah yang mungkin kurang mendorong partisipasi aktif dan interaksi sosial anak-anak.

Sebagai salah satu solusi untuk menumbuh kembangkan kepercayaan diri anak usia dini, dapat diusulkan penggunaan permainan Ular Tangga. Permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga dapat digunakan sebagai alat edukatif yang membantu anak-anak belajar tentang kerjasama, mengambil keputusan, dan merasakan pencapaian. Melalui permainan Ular Tangga, anak-anak dapat diberi kesempatan untuk berinteraksi lebih banyak dengan teman-teman mereka, mendapatkan pengalaman positif, dan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam suasana yang mendukung dan menyenangkan.

Dilihat dari permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang

bagaimana strategi guru dalam “Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Di Kober Minhajul Karomah”

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *class action research* atau penelitian tindakan. Pada hakekatnya penelitian ini merupakan sebuah siklus dari sejak perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi. Sehubungan dengan tujuan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di dalam kelas, maka metode yang digunakan dinamakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

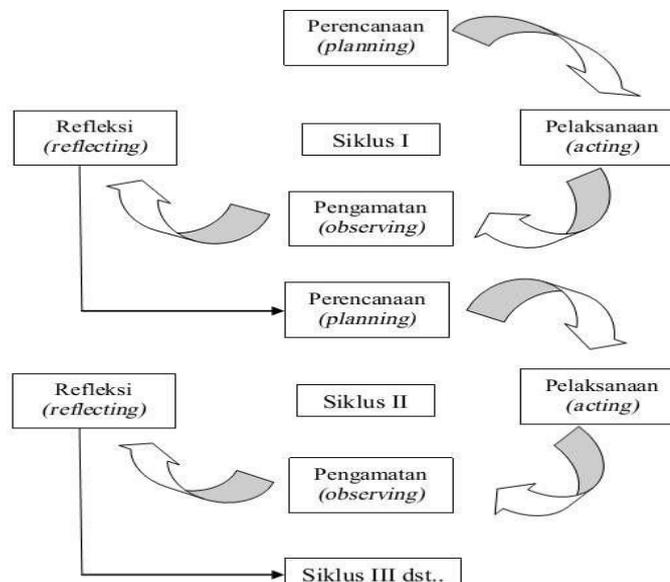
Pemilihan metode ini dilatar belakangi atas dasar analisis masalah dan tujuan penelitian yang memerlukan sejumlah informasi dan tindak lanjut yang terjadi di lapangan berdasarkan “daur ulang” yang menuntut kajian dan tindakan secara *reflektif, kolaboratif, dan partisipatif* (Kunandar, 2010). Oleh karena itu, maka penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dipusatkan pada situasi sosial kelas yang membutuhkan sejumlah informasi dan tindak lanjut secara langsung berdasarkan situasi alamiah yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian ini bersifat kolaboratif karena peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pihak yang melakukan tindakan adalah guru kelas, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti. Secara partisipatif peneliti dan guru bekerja sama dalam penyusunan perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan refleksi tindakan.

Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara awal anak usia 5-6 tahun. Strategi yang dipilih dalam penelitian ini adalah penggunaan media lego huruf dalam pembelajaran.

Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan PTK yang dikembangkan oleh *Kemmis* dan dikenal juga dengan model spiral. Hal ini karena dalam perencanaan, *Kemmis* menggunakan sistem *spiral refleksi diri*, yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi. Adapun rancangan model *Kemmis* dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 1. Rancangan PTK menurut Kemmis

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang melalui beberapa siklus. Penelitian ini menggunakan model PTK Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari 4 tahapan utama dalam setiap siklus, yaitu: (1) Perencanaan /*Planning* (2) Pelaksanaan Tindakan /*Acting* (3) Observasi/*Observing* (4) Refleksi /*Reflecting*

a. Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti dan guru menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga raksasa yang dimodifikasi agar dapat merangsang rasa percaya diri anak. Rencana pembelajaran disusun dengan memperhatikan indikator-indikator percaya diri, seperti:

- a) Anak berani menjawab pertanyaan,
- b) Anak berani tampil ke depan,
- c) Anak tidak malu berbicara di hadapan teman,
- d) Anak tidak ragu mengambil giliran dalam permainan.

Media ular tangga raksasa disiapkan dalam bentuk lantai berpetak besar, berisi tantangan sederhana yang mendorong anak untuk tampil dan berinteraksi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk bermain kelompok, di mana anak secara bergiliran melempar dadu dan melangkah ke petak sesuai angka. Setiap petak berisi perintah atau tantangan, seperti menyanyi, memperkenalkan diri, atau menyebut nama teman. Guru memberikan motivasi positif dan pujian untuk meningkatkan keberanian anak.

3. Observasi

Selama kegiatan, peneliti dan guru melakukan pengamatan terhadap perilaku anak dengan menggunakan lembar observasi rasa percaya diri. Fokus observasi meliputi:

- a) Keberanian anak dalam mengambil giliran bermain
- b) Kemampuan anak menjawab atau melakukan tantangan
- c) Reaksi anak ketika berhasil atau gagal

4. Refleksi

Pada tahap ini, hasil observasi dianalisis. Jika hasil menunjukkan bahwa sebagian anak masih malu atau belum berani tampil, maka dilakukan refleksi untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya, misalnya dengan memodifikasi tantangan agar lebih menyenangkan dan memberi contoh terlebih dahulu.

b) Siklus II

1. Perencanaan

Berdasarkan refleksi siklus I, dilakukan perbaikan pada kegiatan, seperti:

- a) Menambahkan lagu pembuka untuk meningkatkan semangat
- b) Menyederhanakan tantangan
- c) Memberikan reward kecil seperti stiker kepada anak yang berani tampil

2. Pelaksanaan Tindakan

Anak kembali mengikuti permainan ular tangga raksasa dengan tantangan baru. Guru lebih aktif memfasilitasi interaksi dan memberikan penguatan positif.

3. Observasi

Observasi kembali dilakukan untuk mencatat perkembangan rasa percaya diri anak. Diharapkan ada peningkatan dari siklus sebelumnya.

4. Refleksi

Data dari observasi dianalisis. Jika sebagian besar anak menunjukkan peningkatan keberanian, percaya diri, dan mampu mengikuti permainan dengan antusias, maka tindakan dianggap berhasil. Hasil akhir disimpulkan untuk menunjukkan efektivitas media ular tangga raksasa dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia 5-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Anak Percaya Diri

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Peningkatan	Siklus		Peningkatan
				I	II	
Anak mau tampil atau berbicara di depan teman-temannya	50%	66,66 %	16,66 %	66,66 %	93,33 %	26,67 %
Anak berani menjawab pertanyaan dari guru	53,33 %	69,33 %	16 %	69,33 %	96 %	26,67 %
Anak menunjukkan ekspresi wajah yang ceria dan penuh semangat saat bermain	58,33%	70, 66 %	12,33%	70, 66 %	94,66 %	24 %
Anak tidak ragu dalam mengambil giliran saat bermain	46,66%	72 %	25,34%	72 %	97,33 %	25,33 %
Anak mampu menyelesaikan permainan dengan percaya diri tanpa takut salah	51,66%	68 %	16,34 %	68 %	98,66 %	30,66%

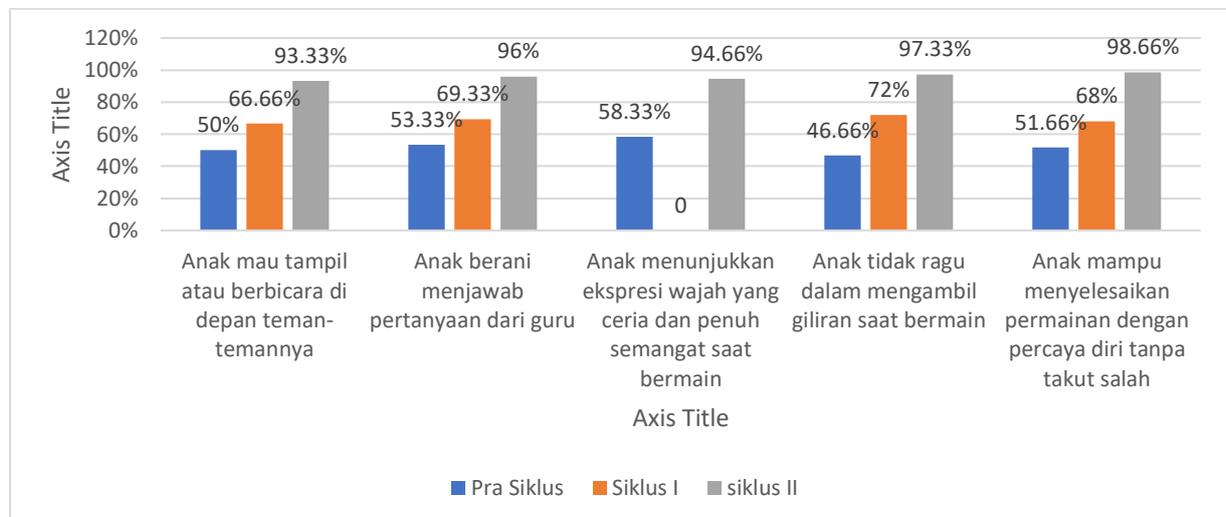
Berdasarkan data pada Tabel 4.23, tampak adanya peningkatan yang signifikan pada setiap indikator rasa percaya diri anak dari pra-siklus ke siklus I, dan kemudian dari siklus I ke siklus II setelah dilakukan kegiatan bermain ular tangga raksasa di Kober Minhajul Karomah.

1. Anak mau tampil atau berbicara di depan teman-temannya
Pada tahap pra-siklus, hanya 50% anak yang menunjukkan keberanian tampil di depan teman-temannya. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, meningkat menjadi 66,66%, mengalami peningkatan sebesar 16,66%. Pada siklus II, angka tersebut melonjak lagi menjadi 93,33%, dengan peningkatan sebesar 26,67% dari siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga raksasa mampu memfasilitasi anak untuk tampil lebih percaya diri di hadapan orang lain.
2. Anak berani menjawab pertanyaan dari guru
Pada pra-siklus, persentase anak yang berani menjawab pertanyaan dari guru sebesar 53,33%. Setelah tindakan pada siklus I meningkat menjadi 69,33% (naik 16%), dan pada siklus II mencapai 96% (peningkatan 26,67% dari siklus I). Kegiatan bermain memberikan rasa aman dan menyenangkan bagi anak untuk mengekspresikan jawaban tanpa rasa takut salah.
3. Anak menunjukkan ekspresi wajah yang ceria dan penuh semangat saat bermain
Sebanyak 58,33% anak pada pra-siklus menunjukkan ekspresi ceria dan semangat saat bermain. Setelah siklus I meningkat menjadi 70,66% (naik 12,33%), dan pada siklus II menjadi 94,66% (naik 24%). Hal ini menunjukkan bahwa permainan yang menyenangkan dan interaktif memberikan dampak positif terhadap kondisi emosional anak saat belajar.
4. Anak tidak ragu dalam mengambil giliran saat bermain
Sebelum tindakan, hanya 46,66% anak yang tidak ragu mengambil giliran. Setelah diberikan stimulus bermain ular tangga raksasa, terjadi peningkatan menjadi 72% (naik

25,34%) di siklus I, dan terus meningkat menjadi 97,33% di siklus II (naik 25,33%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain berstruktur, anak menjadi lebih yakin dan berani berpartisipasi aktif.

5. Anak mampu menyelesaikan permainan dengan percaya diri tanpa takut salah
 Pada pra-siklus, hanya 51,66% anak yang dapat menyelesaikan permainan dengan percaya diri. Angka ini meningkat menjadi 68% di siklus I (peningkatan 16,34%), dan meningkat lagi menjadi 98,66% di siklus II (peningkatan 30,66%). Ini merupakan peningkatan tertinggi di antara seluruh indikator, yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga raksasa sangat efektif dalam membangun kepercayaan diri anak untuk menyelesaikan tugas hingga tuntas.

Dari keseluruhan data indikator, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain ular tangga raksasa secara konsisten mampu meningkatkan rasa percaya diri anak usia 5–6 tahun dari tahap pra-siklus ke siklus I, dan semakin meningkat secara signifikan pada siklus II. Indikator-indikator seperti keberanian tampil, menjawab, ekspresi semangat, pengambilan giliran, dan ketuntasan menyelesaikan permainan semuanya mengalami peningkatan persentase yang menunjukkan keefektifan metode ini dalam pembelajaran anak usia dini.



Grafik 1. Persentase Percaya Diri Anak Setiap Indikator

Tabel 2. Persentase Seluruh Indikator Setiap Siklus

	Total Skor Dari 5 indikator (A)	Skor Tertinggi x Jumlah Siswa x Jumlah Indikator (B)	Bilangan Tetap (C)	Persentase ($\frac{A}{B} \times C$)
Pra Siklus	156	375	100%	52 %
Siklus I	260	375	100%	69,33 %
Siklus II	360	375	100%	96 %

Tabel 2 ini menyajikan perkembangan persentase kemampuan percaya diri anak berdasarkan total skor seluruh indikator yang dinilai pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II.

1. Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, total skor yang diperoleh dari 5 indikator kepercayaan diri anak adalah 156 dari total skor maksimal 375. Jika dihitung menggunakan rumus persentase:

$$\frac{156}{375} \times 100\% = 52\%$$

Ini menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri anak sebelum dilakukan tindakan masih tergolong rendah, yaitu hanya mencapai 52%. Anak masih tampak ragu-ragu, belum percaya diri untuk berbicara atau menyelesaikan tugas di depan teman.

2. Siklus I

$$\frac{260}{375} \times 100\% = 69,33\%$$

Setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan bermain ular tangga raksasa pada siklus I, total skor meningkat menjadi 260 dari 375. Persentasenya adalah:

Peningkatan ini menunjukkan adanya perkembangan positif sebesar 17,33% dari tahap pra siklus. Anak mulai menunjukkan keberanian untuk tampil, menjawab pertanyaan, dan menunjukkan ekspresi semangat saat bermain, meskipun masih ada beberapa anak yang belum percaya diri sepenuhnya.

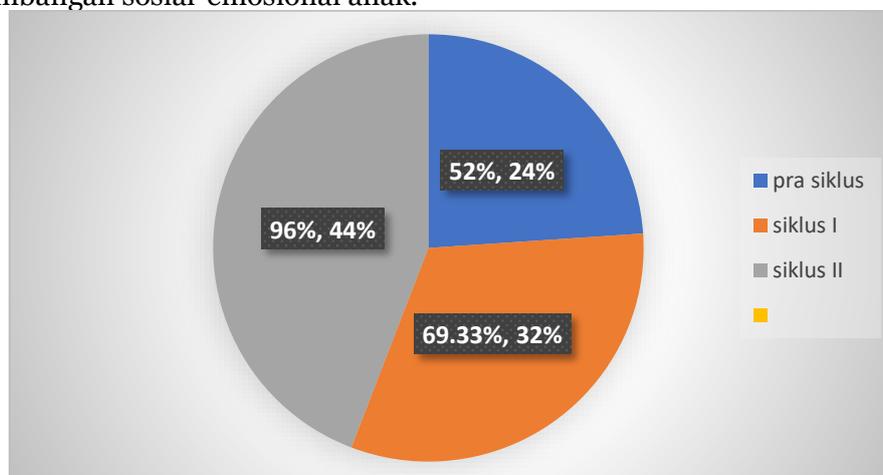
3. Siklus II

Pada siklus II, hasil total skor meningkat signifikan menjadi **360**, yang setara dengan:

$$\frac{360}{375} \times 100\% = 96\%$$

Ini menunjukkan bahwa mayoritas anak sudah menunjukkan rasa percaya diri yang sangat baik dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang dikemas dalam permainan ular tangga raksasa. Anak-anak tidak hanya berani tampil, tetapi juga menyelesaikan permainan tanpa takut salah.

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rasa percaya diri anak secara bertahap dan signifikan dari pra siklus ke siklus I, lalu meningkat lagi secara tajam di siklus II. Peningkatan dari 52% ke 96% membuktikan bahwa kegiatan bermain ular tangga raksasa merupakan metode yang efektif dan menyenangkan dalam menumbuhkan rasa percaya diri pada anak usia dini. Hal ini mendukung tujuan pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan sosial-emosional anak.



Grafik 2. Persentase Seluruh Indikator Setiap Siklus

Dengan hasil yang di peroleh setelah tindakan pada siklus II, menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif ular tangga raksasa dalam meningkatkan percaya diri anak 5-6 tahun di KB Minhajul Karomah memberikan peningkatan perkembangan percaya diri anak. Hal ini dapat terlihat berdasarkan data di bawah ini:

Tabel 3. Pencapaian Perkembangan Percaya Diri Anak

	Perkembangan Percaya Diri Anak			
	BB	MB	BSH	BSB
Pra Siklus	15 %	30,77 %	34,33 %	10,12 %
Siklus I	8 %	37,22%	35,27 %	41.91%
Siklus II	7%	10,09%	32.82%	55.55%

Tabel 4.25 ini menunjukkan distribusi perkembangan rasa percaya diri anak usia 5–6 tahun berdasarkan kategori pencapaian, yaitu:

1. Pra Siklus

Pada tahap ini, hasil pencapaian perkembangan percaya diri anak menunjukkan bahwa:

- a. 15% anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB), menandakan masih banyak anak yang belum menunjukkan kepercayaan diri dalam aktivitas pembelajaran.
- b. 30,77% pada kategori Mulai Berkembang (MB), yang berarti sebagian anak baru mulai memperlihatkan tanda-tanda kepercayaan diri namun masih memerlukan bimbingan.
- c. 34,33% pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), ini menunjukkan sebagian anak mulai percaya diri secara konsisten dalam kegiatan.
- d. 10,12% sudah Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu hanya sedikit anak yang benar-benar menunjukkan rasa percaya diri tinggi.

Data Ini menunjukkan bahwa secara umum tingkat kepercayaan diri anak masih rendah hingga sedang pada tahap awal.

2. Siklus I

Setelah diberi tindakan menggunakan permainan ular tangga raksasa:

- a. Anak dalam kategori BB menurun menjadi 8%, menunjukkan perkembangan positif karena semakin sedikit anak yang tidak menunjukkan tanda kepercayaan diri.
- b. MB meningkat menjadi 37,22%, ini menandakan lebih banyak anak mulai berkembang meskipun belum optimal.
- c. BSH naik sedikit menjadi 35,27%, menggambarkan perkembangan yang mulai stabil.
- d. BSB meningkat signifikan menjadi 41,91%, menunjukkan sebagian besar anak mulai memiliki rasa percaya diri yang kuat.

Artinya, pada siklus I, terdapat peningkatan nyata dalam pencapaian kepercayaan diri anak, meskipun sebagian masih berada pada tahap MB dan BSH.

3. Siklus II

Setelah intervensi dilanjutkan, hasilnya lebih maksimal:

- a. BB turun menjadi 7%, artinya hanya sedikit anak yang belum berkembang.
- b. MB juga turun drastis menjadi 10,09%, sebagian besar anak sudah tidak berada pada tahap awal perkembangan lagi.
- c. BSH berada pada angka 32,82%, menandakan stabilitas perkembangan yang masih dalam batas wajar.
- d. BSB meningkat tajam menjadi 55,55%, yang menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah anak sudah menunjukkan rasa percaya diri yang sangat baik.

Data Ini menunjukkan bahwa pada siklus II, mayoritas anak mencapai tingkat kepercayaan diri optimal, dan metode bermain ular tangga raksasa terbukti efektif meningkatkan pencapaian perkembangan rasa percaya diri anak usia dini.

Berdasarkan data pada Tabel 4.25, dapat disimpulkan bahwa dari tahap pra siklus ke siklus II terjadi peningkatan yang signifikan pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan penurunan pada kategori Belum Berkembang (BB). Ini menunjukkan bahwa intervensi

melalui permainan ular tangga raksasa memberikan dampak positif yang besar terhadap perkembangan rasa percaya diri anak usia 5–6 tahun di Kober Minhajul Karomah.

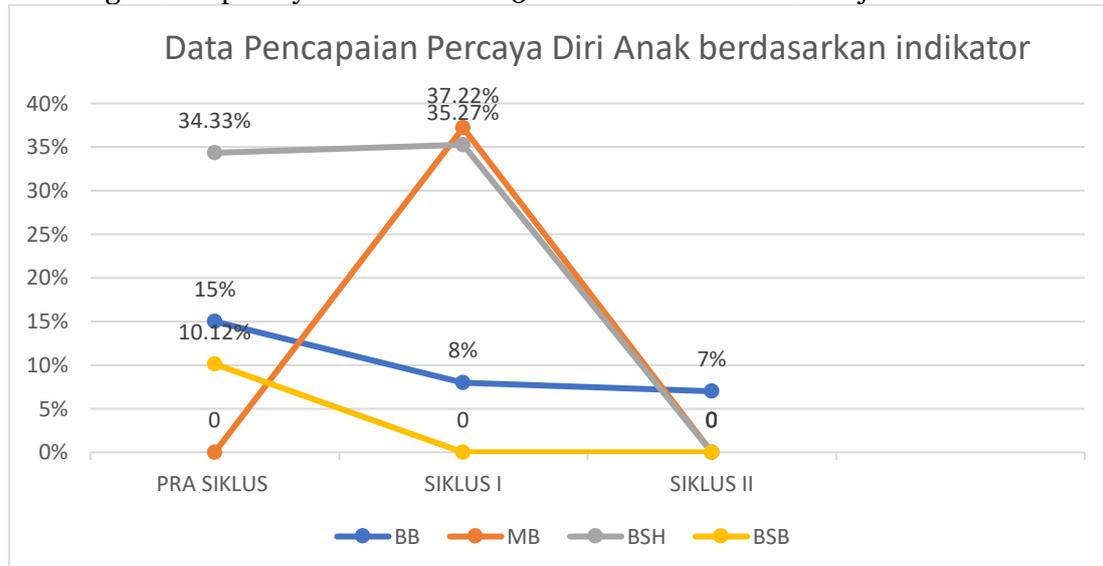


Diagram 3. Pencapaian Perkembangan Anak Dalam Meningkatkan Percaya Diri

Diagram 4.5 menunjukkan bahwa kegiatan bermain ular tangga raksasa sangat efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia 5–6 tahun. Terjadi penurunan konsisten pada kategori BB dan MB, serta peningkatan tajam pada kategori BSB dari pra siklus ke siklus II.

Visualisasi ini menguatkan bahwa intervensi yang tepat dan menyenangkan dapat membantu anak lebih berani, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut, sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan:

1. Gambaran perkembangan rasa percaya diri anak usia 5–6 tahun di Kober Minhajul Karomah sebelum menggunakan permainan ular tangga raksasa
Sebelum diberikan tindakan, sebagian besar anak menunjukkan rasa percaya diri yang rendah. Anak-anak cenderung pasif, enggan bertanya, malu berbicara di depan teman maupun guru, serta kurang berani dalam mengemukakan pendapat. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa anak-anak belum mampu menunjukkan inisiatif dalam bermain atau berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu merangsang kepercayaan diri anak.
2. Penerapan permainan ular tangga raksasa dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia 5–6 tahun di Kober Minhajul Karomah
Permainan ular tangga raksasa diterapkan melalui langkah-langkah yang sistematis, dimulai dari pengenalan permainan, pembentukan kelompok, penjelasan aturan bermain, hingga pelaksanaan permainan secara langsung di lapangan. Permainan dirancang dengan ukuran besar, menarik, dan penuh tantangan yang sesuai dengan usia anak. Guru berperan aktif memberikan motivasi, bimbingan, serta pujian yang mendorong anak untuk berani mencoba, tampil, dan bersosialisasi. Suasana bermain yang menyenangkan turut membantu menciptakan rasa nyaman bagi anak untuk mengekspresikan diri.
3. Hasil penerapan permainan ular tangga raksasa dalam meningkatkan perkembangan rasa percaya diri anak usia 5–6 tahun

Setelah dilakukan tindakan melalui dua siklus, diperoleh peningkatan yang signifikan terhadap rasa percaya diri anak. Anak-anak mulai menunjukkan perubahan positif seperti berani mengambil giliran bermain, percaya diri saat menjawab pertanyaan, berani tampil di depan teman, dan mampu menunjukkan ekspresi senang dan antusias selama kegiatan berlangsung. Data hasil observasi menunjukkan peningkatan dari kategori rendah menjadi sedang dan tinggi pada sebagian besar anak. Dengan demikian, penerapan permainan ular tangga raksasa terbukti efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini.

Tabel 4. Hasil Persentase Kondisi Percaya Diri anak Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

	Total Skor Dari 5 indikator (A)	Skor Tertinggi x Jumlah Siswa x Jumlah Indikator (B)	Bilangan Tetap (C)	Persentase ($\frac{A}{B} \times C$)
Pra Siklus	156	375	100%	52 %
Siklus I	260	375	100%	69,33 %
Siklus II	360	375	100%	96 %

Berdasarkan tabel 4 Hasil evaluasi dari pra siklus hingga siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pencapaian indikator pembelajaran.

- Pada pra siklus, total skor yang diperoleh adalah 156 dari skor maksimum 375, dengan persentase pencapaian sebesar 52%, menunjukkan bahwa sebagian besar indikator belum tercapai dengan baik.
- Pada siklus I, terjadi peningkatan skor menjadi 260, dengan persentase pencapaian sebesar 69,33%. Hal ini menunjukkan adanya perbaikan dan peningkatan dalam proses pembelajaran, meskipun masih perlu ditingkatkan lebih lanjut.
- Pada siklus II, skor meningkat secara signifikan menjadi 360, dengan persentase pencapaian 96%. Ini menunjukkan bahwa hampir seluruh indikator telah tercapai dengan sangat baik dan tujuan pembelajaran telah berhasil direalisasikan.

Peningkatan persentase dari **52%** (pra siklus) menjadi **96%** (siklus II) membuktikan bahwa intervensi atau tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajaran berjalan efektif dan berdampak positif terhadap pencapaian indikator yang diharapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa strategi atau media yang digunakan berhasil meningkatkan capaian pembelajaran secara signifikan.

Kegiatan bermain ular tangga raksasa memberikan **kelebihan** berupa suasana bermain yang menyenangkan, bersifat kooperatif, dan mendorong anak untuk aktif secara fisik maupun verbal. Selain itu, ukuran permainan yang besar dan tampilan yang menarik membuat anak lebih tertarik dan antusias untuk terlibat, sehingga menjadi media yang efektif untuk membangun kepercayaan diri mereka. Namun demikian, terdapat beberapa kekurangan dalam penerapannya, antara lain keterbatasan ruang kelas atau halaman untuk menyusun ular tangga raksasa secara optimal, serta perlunya pengawasan ekstra dari guru agar permainan tetap berjalan tertib. Selain itu, anak-anak yang memiliki karakter pemalu tetap memerlukan pendekatan khusus agar dapat terlibat secara aktif dalam permainan.

Permainan ular tangga raksasa sangat efektif dan menyenangkan untuk mendukung pembelajaran anak usia dini, terutama dalam aspek motorik, kognitif, dan sosial-emosional. Namun, perlu pengelolaan ruang, waktu, dan jumlah peserta yang tepat agar manfaatnya maksimal dan kendala yang ada bisa diminimalisasi. Hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di Kober Minhajul Karomah, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain ular tangga raksasa efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia

5–6 tahun. Hal ini terlihat dari peningkatan signifikan pada setiap indikator rasa percaya diri, seperti keberanian dalam berbicara, mengambil keputusan, serta menunjukkan inisiatif dalam bermain.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Bagi Guru**
Diharapkan dapat memanfaatkan kegiatan bermain edukatif seperti ular tangga raksasa sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak, khususnya rasa percaya diri. Guru juga perlu memberikan penguatan positif secara konsisten.
2. **Bagi Lembaga PAUD**
Sebaiknya menyediakan sarana dan prasarana permainan edukatif berukuran besar yang dapat merangsang motorik dan psikologis anak secara positif, termasuk dalam aspek sosial dan emosional.
3. **Bagi Peneliti Selanjutnya**
Diharapkan dapat mengembangkan media ular tangga raksasa lebih lanjut, misalnya dengan variasi materi yang berbeda, atau mengkaji pengaruhnya terhadap aspek perkembangan lainnya seperti kemampuan berpikir logis atau keterampilan sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda Lestari (2024). *Penerapan Media Ular Tangga Untuk Mengembangkan Aspek Kesadaran Diri pada Anak Usia Dini*. Sipakainge Jurnal IAIN Parepare.
- Dina Liana (2022). *Optimalisasi Pengembangan Percaya Diri Anak Usia Dini*. 5(01), 37–46.
- Firnawati et al. (2020). *Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi*. Jurnal Obsesi PAUD, 4(2).
- Herawati, J. et al. (2023). *Peningkatan Kepercayaan Diri pada Anak Usia Dini (3-4 Tahun) Melalui Media Ular Tangga*. Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 2(3).
- Hidayat, A. (2022). *Upaya Meningkatkan Self-Confident Anak Kelompok B PAUD Bina Bangsa Islamic School melalui Permainan Edukasi Ular Tangga*. Journal on Teacher Education, 4(1).
- Irani, Adhani & Yuniar (2021). *Kepercayaan Diri Anak Usia 4-5 Tahun yang Mengikuti Ekstrakurikuler Tari Karapan Sapi*. JP-PAUD Trunojoyo, 8(2), 34–45.
- Irmayati, S. et al. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Ular Tangga Iqro' pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Pendidikan, 5(1).
- Kevin Septia Pradiansyah et al. (2025). *The Impact of Snakes and Ladders on Motor and Cognitive Development in Children: A Systematic Review*. Global J, 6(1).
- Kurniasih, Supena & Nurani (2021). *Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi*. Jurnal Obsesi, 5(2), 2250–2258
- Luluk Iffatur Rocmah & Siti F. E. Nurindahsari (2023). *Increase Confidence in Children Aged 4-5 Years Through Role Playing*. (ResearchGate)
- Ni Luh Drajadi Ekaningtyas (2024). *Educational Game Innovation: Giant Snakes and Ladders with Local Wisdom to Stimulate Pancasila Values in Early Childhood*. JoPaI, 8(1).
- Nisa & Lesmana Alim (2022). *Improvement of Gross Motor Skills in 4-5 Year-Old Children Through Educational Snakes and Ladders Game Media*. (Indonesia)
- Noviampura & Watini (2022). *Meningkatkan Percaya Diri Anak melalui Model Bermain Asyik di RA Al Miffa*. JIIP, 5(8), 2806–2812.
- Pratami & Kamtini (2023). *Improvement of Gross Motor Skills in 4-5 Year-Old Children Through Educational Snakes and Ladders Game Media*. (Indonesia)

- R. Fransisca, S. Wulan & A. Supena (2020). *Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi*. *Jurnal Obsesi*, 4(2).
- Rohmawati et al. (2022). *Educational Snakes and Ladders Game as a Medium for Cognitive Development in Early Childhood*. (Indonesia)
- Setiawati & Suyadi (2021). *The Use of Snakes and Ladders Game to Enhance Gross Motor Development in Early Childhood*. (Indonesia)
- Sinambela et al. (2023). *The Effect of Educational Snakes and Ladders Game on the Cognitive Development of Children Aged 5–6 Years*. (Indonesia)
- Taurisa Aprilia et al. (2024). *Permainan Ular Tangga Edukasi untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini*. *Mitra Ash-Syibyan Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- V. Vivone & V. Macarau (2022). *Peran Orangtua dalam Upaya Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini*. *Edulead*, 3(2), 153–167.