

**PENGARUH BERMAIN CONGKLAK DAN LOMPAT TALI
TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK
DI RA AL – IKHLAS MARINDAL MEDAN**

TESIS

OLEH

**SUKESIH
NIM. 171804074**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2019**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PSIKOLOGI**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengaruh Bermain Congklak dan Kemampuan Berhitung terhadap Kejujuran Anak di SD Al – Fauzan Al- Islamiyah Kecamatan Patumbak Medan

Nama : Sukesih

NIM : 171804074

Menyetujui

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd.

Drs. Hasanuddin, M.Ag, Pd.D.

Mengetahui

**Ketua Program Studi
Magister Psikologi**

Direktur

Prof. Dr. Sri Milfayetty, M.S., Kons.

Prof. Dr. Ir. Retna Astuti K., M.S.

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Karakter bangsa merupakan aspek penting yang menentukan kemajuan suatu bangsa. Karakter bangsa sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusianya (SDM). Oleh karena itu, karakter yang berkualitas perlu dibina sejak usia dini agar anak terbiasa berperilaku positif. Kegagalan penanaman kepribadian yang baik di usia dini akan membentuk pribadi yang bermasalah di masa dewasanya kelak (Prasetyo, 2011).

Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Attarbiyah (2016) yang menyimpulkan bahwa pendidikan karakter sebagai salah satu alternatif solusi mengatasi persoalan degradasi moral bangsa sangat penting dilakukan sejak usia dini. Pemerintah telah memberikan arahan dan pedoman terkait pendidikan karakter ini. Namun, kunci keberhasilan ada di tingkat pelaksana. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 2003 Pasal 3 mengemukakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini berarti tujuan pendidikan nasional mengarah kepada pengembangan berbagai karakter manusia Indonesia.

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang universal. Karakter termanifestasi melalui pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan. Pembentukan karakter dipengaruhi oleh faktor bawaan (fitrah –

nature) dan lingkungan (sosialisasi atau pendidikan – nurture. Pendidikan karakter merupakan usaha yang disengaja untuk membantu seseorang memahami dan berperilaku yang sesuai dengan nilai-nilai karakter mulia melalui olah hati, olah pikir, olah raga dan olah rasa (Samrin, 2016).

Karakter berhubungan dengan perilaku positif yang berkaitan dengan moral yang berlaku, seperti kejujuran, percaya diri, bertanggung jawab, penolong, dapat dipercaya, menghargai, menghormati, menyayangi dan sebagainya. Pada dasarnya setiap anak memiliki perilaku positif tersebut, sebagaimana telah ditanamkan oleh sang Pencipta di dalam kodratnya (Prasetyo, 2011).

Setiap orangtua mengharapkan anaknya kelak menjadi “orang”. Sekarang ini di dalam masyarakat yang penuh persaingan, sukses tidak dapat diraih begitu saja. Banyak sifat pendukung kemajuan harus dibina sejak kecil. Salah satu di antaranya ialah kepercayaan diri. Kepercayaan diri merupakan sesuatu yang urgen untuk dimiliki setiap individu. Kepercayaan diri diperlukan baik oleh seorang anak maupun orang tua, secara individual maupun kelompok (Ghufro dan Rini, 2016).

Setiap bentuk permainan merupakan hak anak, namun tentu memiliki syarat misalnya tidak berbahaya, sukarela meningkatkan kemampuan eksplorasi anak dan interaksi sosial, mendukung kemampuan emosional atau dengan kata lain mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak (Saputra dan Yun, 2017).

Terkait dengan pendidikan karakter, budaya lokal mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang penting untuk ditransformasikan kepada generasi penerus. Budaya lokal yang mengandung nilai kearifan lokal salah satunya terkandung di dalam permainan tradisional. (Kasnadi dan Sutejo, 2017).

Kajian tentang permainan tradisional anak di Indonesia umumnya belum sangat berkembang. Tidak terlihat perhatian yang cukup besar dari ilmuwan terhadap fenomena budaya ini, kecuali dari kalangan tertentu. Semenjak tahun 80-an telah dilakukan penelitian yang berada dibawah naungan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Anggraeni, dkk., 2018).

Hasil penelitian Kasnadi dan Sutejo (2017) menyimpulkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan media pembentukan karakter anak. Hal ini karena dalam permainan tradisional tersebut terkandung nilai-nilai luhur yang pantas untuk di transformasikan kepada anak-anak. Nilai luhur tersebut merupakan sebuah kearifan lokal yang dapat membentuk karakter pemainnya.

Tim penyusun Panduan Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Anak Usia dini (2004) menguraikan ada 9 (sembilan) kecerdasan yang mampu di stimulasi oleh permainan tradisional yaitu kecerdasan linguistik (kemampuan berbahasa); kecerdasan logika matematika (kemampuan menghitung); kecerdasan visual-spasial (kemampuan ruang); kecerdasan musikal (kemampuan musik/ irama); kecerdasan kinestetika (kemampuan fisik baik motorik kasar dan halus); kecerdasan natural (keindahan alam);

kecerdasan intrapersonal (kemampuan hubungan antar manusia); kecerdasan intrapersonal (kemampuan memahami diri sendiri); kecerdasan spritual (kemampuan mengenal dan mencintai ciptaan Tuhan). Hal ini tentu membuat permainan tradisional semakin diperlukan karena banyak manfaatnya bagi perkembangan anak.

Bermain atau play didefenisikan sebagai kegiatan yang menyenangkan namun memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan anak, sedangkan permainan merupakan salah satu bentuk bermain yang lebih berorientasi pada tujuan dan lebih bersifat serius daripada bermain. Sebagian besar permainan mempunyai aturan dan memberi peran yang jelas terhadap pemain, mempunyai harapan dan batasan terhadap perilaku pemain dan menggambarkan bagaimana permainan berlangsung (Iswinarti, 2017).

Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, yakni permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu, terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat. Permainan tradisional umumnya bersifat kreatif karena banyak memerlukan kreasi anak (Mulyani, 2016).

Pengembangan karakter percaya diri dapat ditemukan dalam permainan tradisional “dakon” atau yang disebut juga “congklak” yang mengajarkan kepada para pemainnya untuk percaya diri dalam permainannya. Mereka tidak boleh melewati lubang-lubang yang harus diisi kerikil. Mereka juga harus mengisi satu untuk setiap lubang. Mereka harus

menyimpan di lumbung (penyimpanan) hanya satu kerikil (Kasnadi dan Sutejo, 2017).

Permainan congklak atau yang di Jawa Tengah lebih dikenal dengan nama dhakon adalah keluarga dari permainan mancala, merupakan permainan papan tertua dan dimainkan hampir di setiap negara di dunia. Permainan ini telah mengalami perubahan fungsi, nama, desain papan maupun cara memainkan sesuai dengan sosio kultur yang berkembang dari jaman *Neolithikum* hingga saat ini (Satwikasanti, 2012).

Dakon merupakan permainan yang sering dilakukan anak perempuan. Alat yang dibutuhkan dalam permainan ini adalah tempat dakon dan biji-bijian. Pemain dakon ini biasanya dilakukan oleh pemain yang terdiri dari dua orang. Papan dakon ini mempunyai model yang berbeda-beda, ada yang terbuat dari kayu, plastik, logam ataupun tanah di kawasan pedalaman dan tempurung kelapa agar tangan tidak kotor. Walaupun macam dakon bermacam-macam tetapi modelnya hampir sama yakni memiliki 16 lubang, masing-masing 8 lubang berbaris di depan dan di belakang (disebut lubang atau kampung), dan 1 lubang di pojok kanan dan kiri disebut lumbung atau rumah. Biji dakon, biji yang digunakan ini juga bermacam-macam, ada yang menggunakan biji sawo, biji srikaya, biji sirsak, krikil ataupun biji-bijian yang terbuat dari plastik. Biji yang digunakan untuk permainan ini membutuhkan 98 biji (Iswinarti, 2017).

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran Anak Usia Dini, permainan tradisional dilakukan dalam upaya memperkenalkan,

memberikan keterangan, penjelasan, dan contoh konkrit yang dapat mengembangkan berbagai kompetensi dasar Anak Usia Dini, salah satunya adalah permainan tradisional lompat tali (Anggraeni, dkk., 2018).

Selain itu, Puspitowati, (2012) menjelaskan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali dapat melatih kemampuan anak menggerakkan tubuhnya, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan komunikasi dan melepaskan emosi anak. Selain itu, anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran fisik motorik dan mempunyai minat dan motivasi serta optimis untuk melakukan permainan tersebut dengan hati yang menyenangkan.

Lompat tali merupakan permainan yang meminta pemainnya untuk melompat tali yang terbuat dari karet yang disambung-sambung. Permainan ini bisa dikompetisikan secara individual maupun beregu. Tali karet yang ditelah dianyam (untaian karet gelang) sesuai ukuran yang sesuai dengan kesepakatan, dilakukan di ruang terbuka (Iswinarti, 2017).

Permainan tradisional lompat tali merupakan arisan budaya yang telah ada sejak era 80'an dimana permainan ini sering sekali dimainkan anak-anak 3 – 10 anak di halaman rumah mereka dengan cara melompat setinggi-tingginya. Permainan ini sangat menyenangkan hati dan membuat anak terhibur dikala mereka bermain, tidak ada perbedaan diantara mereka (Anggraeni, dkk., 2018).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti ketika observasi di RA Al-Ikhlas Marindal Medan tentang perkembangan karakter

kepercayaan diri, ternyata masih ada yang belum terbiasa untuk tampil berani ke depan kelas, belum berani mengacungkan tangan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru dan sebagainya.

Observasi awal, permasalahan yang terjadi di RA Al-Ikhlas Marindal Medan masih ada anak yang belum mampu menjaga keseimbangan tubuh ketika melakukan lompat tali, ketika melompat dengan satu kaki ada anak yang terjatuh. Selain itu, kegiatan yang diberikan guru untuk meningkatkan karakter anak terlalu monoton membuat anak merasa bosan. Permainan yang dilakukan hanya di dalam kelas dan jarang mengajak anak melaksanakan kegiatan di luar kelas. Akibatnya pada saat bermain, anak akan merasa bahwa permainan tersebut kurang menarik.

Permasalahan karakter kepercayaan diri di RA Al-Ikhlas Marindal Medan di atas merupakan salah satu dampak dari hasil penanaman karakter percaya diri pada saat kecil. Oleh sebab itu, anak usia dini harus diberikan pendidikan karakter yang sesuai dengan perkembangan anak usianya.

Berdasarkan uraian dan pemaparan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Permainan Congklak dan Lompat Tali terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di RA Al-Ikhlas Marindal Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Masih ada anak yang belum percaya diri di RA Al-Ikhlas Marindal Medan disebabkan oleh rendahnya dorongan dari diri anak itu sendiri
2. Kurangnya penerapan kepercayaan diri di RA Al-Ikhlas Marindal Medan yang dikembangkan oleh guru masih bersifat monoton.
3. Masih rendahnya pengetahuan siswa dalam bermain permainan tradisional yang sebenarnya dapat membentuk karakter siswa.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah penelitian ini dengan “Pengaruh permainan congklak dan lompat tali terhadap peningkatan kepercayaan diri anak di RA Al-Ikhlas Marindal Medan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. “Apakah ada pengaruh permainan congklak terhadap kepercayaan diri anak di RA Al-Ikhlas Marindal Medan ?”
2. “Apakah ada pengaruh permainan lompat tali terhadap kepercayaan diri anak di RA Al-Ikhlas Marindal Medan ?”

3. “Apakah ada perbedaan pengaruh interaksi permainan congklak dan permainan lompat tali terhadap kepercayaan diri anak di RA Al-Ikhlas Marindal Medan ?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Pengaruh permainan congklak terhadap kepercayaan diri anak di RA Al-Ikhlas Marindal Medan.
2. Pengaruh permainan lompat tali terhadap kepercayaan diri anak di RA Al-Ikhlas Marindal Medan.
3. Perbedaan pengaruh permainan congklak dan permainan lompat tali terhadap kepercayaan diri anak di RA Al-Ikhlas Marindal Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi guru :
 - a. Menambah wawasan tentang rangsangan yang tepat dalam meningkatkan kepercayaan diri anak.
 - b. Menambah pengetahuan dalam memilih dan menggunakan alternatif pembelajaran yang tepat dalam membangun karakter positif.
 - c. Mampu melakukan perencanaan, melaksanakan dan mengevaluasi kemampuan siswa.

2. Manfaat bagi sekolah :
 - a. Dapat menambah wawasan bagaimana memfasilitasi anak yang ada hubungannya dengan kepercayaan diri anak.
 - b. Memberikan kesempatan bagi guru untuk berkembang membuat inovasi baru.
 - c. Masyarakat akan lebih percaya dan mendukung sekolah karena mutunya sangat bagus.
3. Manfaat bagi peneliti :
 - a. Dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi RA Al-Ikhlas Marindal Medan.
 - b. Meningkatkan wawasan peneliti dalam mentransformasikan karakter positif pada anak
 - c. Dapat meningkatkan kompetensi guru.
4. Manfaat bagi praktisi lain :
 - a. Sebagai bahan informasi yang membutuhkan atau yang berkaitan dengan penerapan kepercayaan diri pada anak
 - b. Sebagai masukan dan sumbangan pemikiran bagi perguruan tinggi khususnya Universitas Medan Area.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teori

2.1.1. Kepercayaan diri

1. Pengertian kepercayaan diri

Kepercayaan diri adalah salah satu aspek kepribadian yang penting pada seseorang. Tanpa adanya kepercayaan diri akan banyak menimbulkan masalah pada diri seseorang. Kepercayaan diri merupakan atribut yang paling berharga pada diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat. Dikarenakan dengan kepercayaan diri, seseorang mampu mengaktualisasikan segala potensi dirinya. Menurut Wilis (1985) kepercayaan diri adalah keyakinan bahwa seseorang mampu menanggulangi suatu masalah dengan situasi terbaik dan dapat memberikan sesuatu yang menyenangkan bagi orang lain.

Lauster (1992) mendefenisikan kepercayaan diri diperoleh dari pengalaman hidup. Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan akan kemampuan diri seseorang sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain dan dapat bertindak sesuai kehendak, gembira, optimis, cukup toleran, dan bertanggung jawab. Lauster menambahkan bahwa hubungan kepercayaan diri berhubungan dengan kemampuan melakukan sesuatu yang baik. Anggapan seperti ini

membuat individu tidak pernah menjadi orang yang mempunyai kepercayaan diri yang sejati. Bagaimanapun kemampuan manusia terbatas pada sejumlah hal yang dapat dilakukan dengan baik dan sejumlah kemampuan yang dikuasai.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan untuk melakukan sesuatu pada diri subjek sebagai karakteristik pribadi yang di dalamnya terdapat keyakinan akan kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, rasional dan realistis.

2. Aspek-aspek kepercayaan diri

Menurut Lauster (1992), orang yang memiliki kepercayaan diri yang positif adalah memiliki ciri-ciri sebagai berikut : a) Keyakinan kemampuan diri; Keyakinan kemampuan diri adalah sikap positif seseorang tentang dirinya. Ia mampu secara sungguh-sungguh akan apa yang dilakukannya. b) Optimis; Optimis adalah sikap positif yang dimiliki seseorang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri dan kemampuannya. c) Objektif; Orang yang memandang permasalahan atau sesuatu sesuai dengan kebenaran yang semestinya, bukan menurut kebenaran pribadi atau dirinya sendiri. d) Bertanggung jawab; Bertanggungjawab adalah kesediaan orang untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensinya. e) Rasional dan realistis; Rasional

dan realistis adalah analisis terhadap suatu masalah, sesuatu hal dan suatu kejadian dengan menggunakan pemikiran yang dapat diterima oleh akal dan sesuai dengan kenyataan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kepercayaan diri adalah sifat yang dimiliki seseorang yang memiliki aspek-aspek keyakinan diri, optimis, objektif, bertanggungjawab, rasional dan realistis.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri individu

Faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri adalah konsep diri, harga diri, pengalaman dan pendidikan. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

a. Konsep diri

Menurut Beaty (2013) konsep diri merupakan kesadaran akan diri yang meliputi citra diri (gambaran internal dirinya sendiri) maupun harga diri (kesadaran akan keberhargaan diri). Menurut Anthony (1992) terbentuknya kepercayaan diri pada diri seseorang diawali dengan perkembangan konsep diri yang diperoleh dalam pergaulannya dalam suatu kelompok. Hasil interaksi yang terjadi akan menghasilkan konsep diri.

b. Harga diri

Harga diri merupakan evaluasi emosional aspek perasaan anak tentang penampilannya, gendernya, posisinya dalam keluarga dan kemampuannya. Santoso berpendapat bahwa tingkat harga diri seseorang akan memengaruhi tingkat kepercayaan diri seseorang.

c. Pengalaman

Pengalaman dapat menjadi faktor munculnya rasa percaya diri. Sebaliknya, pengalaman juga dapat menjadi faktor menurunnya rasa percaya diri seseorang. Anthony (1992) mengemukakan bahwa pengalaman masa lalu adalah hal terpenting untuk mengembangkan kepribadian sehat.

d. Pendidikan

Tingkat pendidikan seseorang akan terpenuhi terhadap tingkat kepercayaan diri seseorang. Tingkat pendidikan yang rendah akan menjadikan orang tersebut tergantung dan berada di bawah kekuasaan orang lain yang lebih pandai darinya. Sebaliknya, orang yang mempunyai pendidikan tinggi akan memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih dibandingkan yang berpendidikan rendah.

2.1.2. Permainan

1. Pengertian permainan

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Dengan demikian, “permainan” adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertunjukkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.

Sedangkan Misbach dalam Mulyani (2016) menyimpulkan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Dengan demikian dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Fungsi permainan

Hartley, Frank dan Goldenses menyebutkan delapan fungsi permainan bagi anak yaitu sebagai berikut:

- a. Menirukan sesuatu yang dilakukan oleh orang dewasa.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.

- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima.
- f. Untuk kilas balik peran-peran biasa yang dilakukan.
- g. Untuk mencerminkan pertumbuhan.
- h. Untuk memecahkan masalah

Menurut Moeslichatoen (2004), ada beberapa fungsi permainan yang lainnya yaitu sebagai berikut:

- a. Mempertahankan keseimbangan

Kegiatan bermain dapat membantu penyaluran kelebihan tenaga. Setelah melakukan kegiatan bermain, anak memperoleh keseimbangan antara kegiatan dengan menggunakan tenaga dan kegiatan yang memerlukan ketenangan. Kegiatan bermain juga memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman.

- b. Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari

Fungsi permainan sebagai sarana untuk menghayati kehidupan sehari-hari bermanfaat untuk menumbuhkan kebiasaan pada anak.

- c. Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang
- d. Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari

Tumbuhnya keterampilan anak tidak hanya dari aspek gerak saja, tetapi juga cara ia berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekitarnya. Dengan bermain, keterampilan kognitif anak juga meningkat seperti keterampilan berbahasa, berhitung, mengenal lingkungan sosial, membandingkan dan sebagainya.

- e. Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah

Kegiatan bermain dalam permainan ternyata dapat digunakan anak untuk membantu memecahkan persoalan intelektualnya. Dengan bermain, anak dapat menyalurkan rasa ingin tahu.

- f. Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain

Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh kesempatan untuk meningkatkan keterampilan bergaul dengan temannya. Anak juga belajar menghindari pertentangan dengan teman karena tidak menguntungkan untuk dirinya. Anak juga akan belajar mengomunikasikan

apa yang ia rasakan dan pikirkan di samping memahami apa yang teman-temannya bicarakan.

3. Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan melalui permainan berdasarkan Teori Gardner

Berikut dijelaskan manfaat bermain yang meliputi seluruh aspek perkembangan anak, seperti diuraikan oleh teori Howard Gardner.

1) Kecerdasan bahasa (*Linguistic intelligence*)

Kecerdasan bahasa meliputi kemampuan berbahasa secara lisan dan tulisan. Kemampuan berbahasa mempunyai peranan yang penting bagi manusia dalam kehidupan sosial. Bagian otak yang bertanggung jawab untuk kemampuan ini adalah broca area. Orang yang mengalami kerusakan daerah ini membuatnya kesulitan dalam meletakkan kata demi kata bersama menjadi satu kalimat walaupun dapat mengerti arti kata-kata tersebut.

2) Kecerdasan logika matematika (*Logical mathematic intelligence*)

Kecerdasan logika matematika meliputi kemampuan menganalisa masalah yang bersifat logika matematis dan menginvestigasi masalah secara ilmiah (*scientific thinking*). Kemampuan ini melibatkan sejumlah bagian pusat berpikir di otak.

3) Kecerdasan musik (*Musical intelligence*)

Kecerdasan musik meliputi kemampuan dalam penampilan (*performance*), komposisi dan apresiasi bentuk-bentuk musik. Bagian otak yang memproduksi kemampuan di bidang musik terletak di otak bagian kanan.

4) Kecerdasan olah tubuh (*Bodily kinesthetic intelligence*)

Kecerdasan olah tubuh merupakan kemampuan menggunakan seluruh bagian-bagian tubuh untuk menyelesaikan masalah atau melakukan suatu gerak yang menghasilkan produk (pertunjukan). Orang yang memiliki kemampuan kecerdasan kinestik antara lain penari, atlet, aktor, mekanik dan lain-lain. Bagian otak yang memproduksi kemampuan ini adalah *cortex* di kedua belahan otak (*hemisphere*).

5) Kecerdasan bentuk dan ruang (*visual spatial intelligence*)

Kecerdasan bentuk dan ruang merupakan kemampuan mengorganisasi dan memanipulasi gambar dan ruangan yang lebar. Orang yang memiliki kecerdasan ini lebih mudah bekerja di bidang pilot, navigator, pemain catur, arsitek, grafis dan lain-lain..

6) Kecerdasan interpersonal (*Interpersonal intelligence*)

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti maksud, motivasi dan hasrat orang lain, serta secara konsekuen bekerja efektif dengan orang lain walaupun semua tidak begitu tampak. Bagian otak yang memegang peranan dalam hal ini adalah *lobus frontal* (*cortex* bagian depan). Kerusakan daerah ini menyebabkan perubahan besar pada personality dan orang tersebut seolah-olah menjadi orang lain.

7) Kecerdasan intrapersonal (*intrapersonal intelligence*)

Kecerdasan intrapersonal merupakan kemampuan untuk mengerti diri sendiri (keinginan, maksud, ketakutan), memiliki kemampuan untuk bekerja sendiri dengan efektif dan memanfaatkan informasi untuk mengatur kehidupannya sendiri (*self regulator*). Orang yang memiliki kecerdasan intrapersonal tinggi mempunyai semangat hidup yang tinggi (bergairah). Bagian otak yang mengatur kemampuan ini ada di *frontal lobe*. Kerusakan di bagian *frontal lobe* bagian bawah akan menyebabkan *irritability* atau *euphoria*, sedangkan bila terjadi kerusakan di bagian atas dapat menyebabkan apatis, lamban dan peragu.

2.1.3. Permainan congklak

1) Sejarah permainan congklak

Bermain congklak atau yang lebih terkenal dengan nama dakonan adalah suatu permainan tradisional yang sejak dulu telah terkenal di masyarakat kita. Congklak sendiri pada jaman dulu terbuat dari kayu berbentuk segi empat memanjang dengan ukiran indah yang dilubangi kanan - kiri sebanyak tujuh lubang dan dua lubang atas bawah sebagai rumah dan sebagai buah dari permainan yang dijalankan adalah biji dari buah sawo. Pada jaman sekarang ini alat permainan congklak banyak ditemui di berbagai toko mainan dan alat permainannya terbuat dari plastik. Permainan congklak ini sendiri dimainkan oleh dua orang dengan berhadapan yang saling bergantian untuk membagi biji congklak.

Permainan *congklak* atau yang di Jawa Tengah lebih dikenal dengan nama *dhakon* adalah keluarga dari permainan *mancala*, merupakan permainan papan tertua dan dimainkan hampir di setiap negara di dunia. Permainan ini telah mengalami perubahan fungsi, nama, desain papan maupun cara memainkan sesuai dengan sosio kultur yang berkembang dari jaman *Neolithikum* hingga saat ini.

Di Sumatra permainan ini dikenal dengan nama *congkak* dan dimainkan oleh lakilaki; di Lampung disebut dengan *dentuman lamban*; sedangkan di Sulawesi permainan ini bernama

makaotan, *anggalacang*, atau *nogarata* dan dimainkan sebagai salah satu ritual untuk mengenang orang yang kita sayangi meninggal dunia. Pola waktu dan fungsi asal permainan mirip dengan pola yang berlangsung di Afrika selain sebagai alat peramalan. Di Jawa Barat, khususnya di Purwakarta permainan ini lebih dikenal dengan nama *congkak*; di Kuningan disebut dengan nama *lulumbungan*; serta *kuwuk* yang berasal dari kulit kerang sebagai biji permainan di Cirebon.

Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang bahkan lebih. Permainan ini menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan 98 (14 x 7) buah biji yang dinamakan biji congklak. Umumnya papan congklak terbuat dari kayu plastik, sedangkan bijinya terbuat dari cangkang kerang, kerikil, kiong dan biji-bijian. Papan congklak terdapat 16 buah lobang yang terdiri atas 14 lobang kecil saling berhadapan dan 2 lobang besar di kedua sisinya.

Permainan congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat di sukai anak-anak sejak dahulu dilakukan dengan suasana yang menyenangkan, anak dapat duduk dengan santai tanpa tekanan sambil bercakap-cakap dengan teman. Diharapkan melalui permainan tradisional congklak kemampuan kognitif anak berkembang, anak dapat mengembangkan kemandirian, belajar memecahkan masalah

sendiri, percaya dalam mengambil keputusan. Guru hendaknya menjadi motivator yang memberi anak kesempatan untuk mengembangkan diri sehingga anak mampu merasakan bahwa dirinya mampu untuk melakukan sesuatu. Tujuan permainan congklak ini adalah supaya anak mampu menghitung dengan menggunakan benda konkrit yaitu biji-bijian (biji congklak) (Kemendiknas, 2010).

2) **Prosedur permainan congklak**

- a. Biji dakon yang berjumlah 98 disebar ke seluruh lubang di papan dakon kecuali lubang di pojok kanan dan kiri (lambung atau rumah) jadi setiap lubang berisi 8 biji dan setiap peserta memiliki 49 biji yang tersebar di 8 lubang yang ada di depannya.
- b. Setelah selesai, peserta melakukan undian dengan suit dulu dan yang menang mendapatkan giliran pertama untuk bermain.
- c. Permainan dimulai dengan mengambil seluruh biji di satu lubang dan menyebarkan satu per satu ke lubang lain secara urut, termasuk ke lubang lawan. Adapun cara menyebarkannya harus memutar sesuai dengan arah jarum jam.
- d. Jika melewati lubang pojok (lambung) yang menjadi milik kita, maka kita haru mengisi lubang tersebut dengan satu

biji. Namun jika melewati lubang milik lawan, kita tidak perlu mengisi lubang tersebut. Agar jumlah biji di lubang milik kita lebih banyak daripada biji di lubang lawan.

- e. Jika biji terakhir disebar jatuh ke lubang kosong milik kita, maka kita bisa mengambil biji di lubang lawan yang masih berisikan biji di lubang lawan yang berada tepat di seberang lubang kosong milik kita ditaruh di lubang milik kita. Hal ini biasa disebut “nembak”.
- f. Agar giliran bermain menjadi lama, kita harus berusaha mengatur strategi agar biji yang terakhir yang berada dalam genggamannya kita jatuh ke lubang yang berisikan biji, walaupun itu kepunyaan lawan.
- g. Jika biji terakhir jatuh tepat di lubang kosong milik lawan maka pemain harus berhenti dan berganti pemain yang satunya.
- h. Jika biji yang ada di lubang baik milik kita atau milik lawan sudah habis maka permainan selesai.
- i. Menang atau kalah permainan ini ditentukan oleh dari banyaknya biji yang berhasil dikumpulkan di lubang masing-masing.

3) Analisis psikologis permainan congklak

Adapun manfaat psikologis dari permainan ini adalah sebagai berikut (Iswinarti, 2017):

- a. Melatih perkembangan motorik : melatih ketahanan koordinasi otot tangan yaitu pada saat pemain harus menyebar biji secara satu per satu dan secara berurutan ke semua lubang kecuali ke lubang lumbung milik musuh.
- b. Meningkatkan kemampuan kognitif : melatih konsentrasi, meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun strategi permainan dan problem solving yaitu pada saat mengatur strategi agar semua biji bisa semua di lubang milik kita.
- c. Meningkatkan perkembangan sosial : melatih anak agar mampu bersosialisasi dengan baik, memupuk anak untuk berkompetisi yaitu pada saat pemain yang terdiri dari dua orang, ada yang kalah dan ada yang menang.
- d. Meningkatkan perkembangan kepribadian : meningkatkan rasa percaya diri, menumbuhkan rasa sportifitas, belajar mengambil keputusan dan tanggung jawab yaitu pada saat menang atau kalah permainan ini ditentukan oleh dari banyaknya biji yang berhasil dikumpulkan di lumbung masing-masing.
- e. Memupuk perkembangan emosi : melatih kesabaran dan pengendalian diri, mengontrol emosi yaitu pada saat belajar

melatih kesabaran dengan mengambil keputusan batu yang mana yang akan diambil agar kita bisa menang.

2.1.4. Permainan lompat tali

1. Prosedur permainan lompat tali

Lompat tali, main karet, atau sapintrong menjadi mainan favorit anak – anak ketika pulang sekolah dan menjelang sore hari. Permainan lompat tali ini, biasa diikuti oleh anak laki – laki maupun perempuan. Tali yang digunakan untuk permainan ini berasal dari karet gelang yang disusun atau dianyam. Kekreatifan anak dapat juga dilihat dari caranya menjalin karet yang akan dipergunakan pada permainan tersebut.

a. Alat yang digunakan

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah karet – karet gelang yang dianyam memanjang. Cara menganyamnya adalah dengan dengan menyambungkan dua buah karet pada dua buah karet lainnya hingga memanjang dengan ukuran sekitar 3 – 4 meter. Karet – karet tersebut berbentuk bulat seperti gelang yang banyak terdapat di pasar – pasar tradisional.

b. Tempat bermain

Permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, biasanya di halaman rumah. Untuk keamanan dalam

bermain, batu – batu atau benda tajam yang ada di sekitar halaman harus disingkirkan, karena permainan ini dilakkan tanpa alas kaki.

c. Jumlah pemain

Tidak ada aturan yang baku dalam menentukan jumlah pemain, tetapi biasanya dibagi ke dalam dua kelompok. Permainan tali ini juga bisa dimainkan sendiri ataupun secara bergantian.

d. Cara bermain seorang diri

- 1) Sesuaikan karet tali dengan tinggi badan anak. Caranya berdiri sambil menginjak bagian tengah tali dan tarik ujung– ujung di samping badan. Panjang tali sudah pas jika ujung tali yang dipegang sampai di ketiak.
- 2) Karet tali dipegang erat dengan posisi lengan atas rapat dengan tubuh dan siku sejajar di pinggang. Kemudian berdiri dengan posisi agak jinjit dan lutut sedikit ditekuk. Usahakan kepala tetap tegak tetapi tetap rileks serta pandangan lurus ke depan.
- 3) Pergelangan tangan digerakkan untuk memutar tali.
- 4) Lompatan tidak terlalu tinggi saat tali menyentuh lantai, tinggi lompatan maksimal 2,5 cm dari lantai.

Pertahankan posisi agak jinjit saat mendarat dan tumit jangan menyentuh lantai.

- 5) Saat melompat harus hati – hati karena bisa jadi lompatan gagal.
- 6) Sebaiknya jika baru memulai permainan ini, lakukan secara bertahap. Selanjutnya dapat dilakukan dengan kombinasi gerakan.

e. Cara bermain kelompok

Permainan lompat tali tergolong sederhana karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu. Peraturannya sederhana, jika anak dapat melompati tali karet tersebut, maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga permainan selesai. Namun, apabila gagal sewaktu melompat, anak tersebut harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya.

Menurut Novi Mulyani ada beberapa ukuran ketinggian tali karet yang harus dilompati, yaitu sebagai berikut :

- a. Posisi tali berada di dada pemegang tali (pada posisi yang dianggap cukup tinggi ini anak boleh mengenai tali sewaktu melompat, asalkan lompatannya berada di atas tali dan tidak terjerat, anak tidak bisa melanjutkan permainan dan hanya bisa menjadi penonton).

- b. Posisi tali sebatas telinga
- c. Posisi tali sebatas kepala
- d. Posisi tali satu jengkal dari kepala
- e. Posisi tali dua jengkal dari kepala
- f. Posisi tali seacungan atau hasta pemegang tali

Adapun cara bermain lompat tali menurut Keen Achroni, yaitu sebagai berikut : Para pemain melakukan hompima atau pingsut untuk menentukan dua orang pemain yang menjadi pemegang tali.

- a. Kedua pemain yang menjadi pemegang tali melakukan pingsut untuk menentukan siapa yang akan mendapat giliran bermain terlebih dahulu jika ada pemain yang gagal melompat.
- b. kedua pemain yang menjadi pemegang tali merentangkan tali karet dan para pemain harus melompati satu per satu. Ketinggian karet mulai dari setinggi mata kaki, lalu naik ke betis, lutut, paha, hingga pinggang.

Adapun menurut syamsidah cara bermain permainan lompat tali antara lain :

- a. Melakukan undian untuk menentukan dua anak yang memegang tali.
- b. Melakukan undian untuk menentukan dua anak yang memegang tali.

- c. Memegang tali setinggi lutut.
- d. Anak yang tidak memegang tali harus melompati tali tanpa menyentuh tali. Jika menyentuh tali, maka gantian memegang tali. Anak yang tadi memegang tali ikut melompat.
- e. Jika tahap lutut dapat dilalui, dilanjutkan pada tahap setinggi pingang, setelah tahap pingang anak boleh menyentuh tali.
- f. Lakukan permainan ini sampai tali setinggi tangan memegang tali menunjuk udara.

2. Manfaat permainan lompat tali

Lompat tali mudah dimainkan, peralatan pun sederhana saja, tetapi permainan ini sangat bermanfaat. Adapun manfaat permainan lompat tali untuk anak – anak menurut Keen Achhroni, antara lain sebagai berikut :

- a. Memberikan kegembiraan pada anak.
- b. Melatih semangat kerja keras anak –anak untuk memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap ketinggian tali.
- c. Melatih kecermatan anak untuk dapat melompat tali (terutama pada posisi tinggi). Kemampuan anak untuk memperkirakan tinggi tali dan lompatan yang harus

dilakukan akan sangat membantu keberhasilan anak melompat tali.

- d. Melatih motorik kasar anak yang sangat bermanfaat untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan yang dimainkan dengan lompatan – lompatan ini juga bermanfaat menghindarkan anak dari resiko mengalami obesitas.
- e. Melatih keberanian anak dan mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan, karena untuk melompat tali dengan tinggian tertentu membutuhkan keberanian untuk melakukannya. Anak juga harus mengambil keputusan apakah melompat atau tidak.
- f. Menciptakan emosi positif bagi anak. Sebab ketika bermain lompat tali, anak bergerak, berteriak dan tertawa. Gerakan tawa dan teriakan ini sangat bermanfaat untuk membuat emosi anak menjadi positif.
- g. Menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi. Dari sosialisasi melalui permainan ini, anak belajar bersabar, menaati peraturan., berempati dan menempatkan diri dengan baik diantara teman – temannya.

- h. Membangun sportivitas anak. Pembelajaran mengenai sportivitas ini diperoleh ketika harus menggantikan posisi pemegang tali ketika ia gagal melompat tali.

Dari beberapa manfaat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan lompat tali yaitu meningkatkan kemampuan motorik kasar, melatih keberanian, melatih sikap kerja keras dan melatih kemampuan bersosialisasi.

3. Analisis psikologi permainan lompat tali

Adapun analisis manfaat psikologis terhadap permainan lompat tali adalah sebagai berikut (Iswinarti, 2017):

- a. Melatih perkembangan motorik : keseimbangan tubuh, ketahanan fisik, melatih koordinasi otot kaki dan anggota tubuh lainnya yaitu pada saat pemain melakukan lompatan pada tali sesuai dengan tahapan permainan.
- b. Meningkatkan kemampuan kognitif : melatih konsentrasi, meningkatkan pemahaman berfikir sistematis, meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun strategi permainan dan problem solving yaitu pada saat pemain konsentrasi melompati tali agar tidak mengenai tali dan membutuhkan kemampuan agar bisa melewati semua tahapan.
- c. Meningkatkan perkembangan sosial : melatih anak agar mampu bersosialisasi dengan baik, memupuk anak untuk

berkompetisi pada saat ketika semua anggota kelompok gagal melakukan lompatan, maka anggota kelompok lain mendapatkan giliran melakukan lompatan kembali, dengan melanjutkan lompatan yang sebelumnya belum diselesaikan dengan melanjutkannya.

- d. Meningkatkan perkembangan kepribadian : meningkatkan rasa percaya diri, menumbuhkan sportifitas, belajar mengambil keputusan dan tanggung jawab yaitu pada saat permainan dinyatakan berakhir ketika salah satu kelompok menyelesaikan lompatan sampai tahapan terakhir dan mengulanginya dari tahapan terendah kembali.
- e. Memupuk perkembangan emosi : meningkatkan pengendalian diri dan mengontrol emosi yaitu pada saat pemain tidak marah atau emosi ketika tidak bisa melanjutkan ke tahapan berikutnya, serta tidak melakukan pelanggaran yaitu memegang tali bagi pemain yang melompat.

2.2. Kerangka Konseptual

Permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan dilingkungan serta banyak mempunyai variasi yang dilakukan secara spontan. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif

yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Permainan congklak mampu meningkatkan kepercayaan diri anak karena dengan kemampuannya dalam berhitung, anak dapat memainkan alat permainan tersebut dengan lancar. Apabila rasa percaya diri anak rendah, maka dapat dilihat bahwa anak tidak mampu memainkannya dengan lancar.

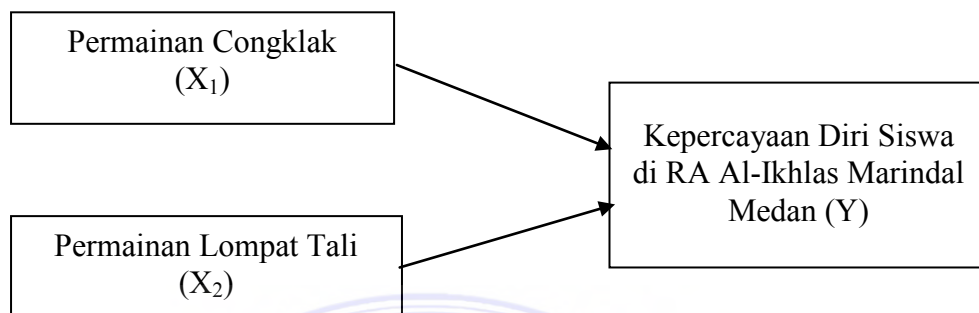
Begitu juga dengan permainan lompat tali, bila rasa kepercayaan diri anak rendah maka anak tidak akan dapat melompat dengan tinggi. Tidak ada keberanian dan optimis dalam permainan lompat tali maka anak tidak akan mampu untuk melewatinya.

Hasil Penelitian Anggraeni dkk. (2018) menyimpulkan bahwa ada pengaruh peningkatan permainan tradisional lompat tali sehingga melatih motorik kasar dan halus anak di bidang main lompat tali (karet) melalui motorik kasar dan halus (melompat dan berani) anak usia 5 – 6 tahun di RA Al-Ikhlas Marindal Medan.

Berdasarkan uraian diatas dapat di gambarkan kerangka pikir penelitian sebagai berikut:

1. Permainan congklak mempengaruhi kepercayaan diri anak di RA Al-Ikhlas Marindal Medan.
2. Permainan lompat tali mempengaruhi kepercayaan diri anak di RA Al-Ikhlas Marindal Medan.
3. Permainan congklak dan lompat tali berbeda pengaruhnya dalam meningkatkan kepercayaan diri anak di RA Al-Ikhlas Marindal Medan.

Berdasarkan uraian diatas dapat di gambarkan kerangka berpikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

2.3. Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual yang telah penulis uraikan diatas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ada pengaruh bermain congklak terhadap kepercayaan diri anak di di RA Al-Ikhlas Marindal Medan.
2. Ada pengaruh bermain lompat tali terhadap kepercayaan diri anak di RA Al-Ikhlas Marindal Medan.
3. Ada perbedaan pengaruh bermain congklak dan lompat tali terhadap kepercayaan diri anak di RA Al-Ikhlas Marindal Medan.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe deskriptif kuantitatif, artinya hasil penelitian menggambarkan kuantitasnya (Yuwono dan Mudjia, 2014). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*), yaitu metode penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap hasil lain dalam kondisi yang terkendalikan dengan ukuran sampel relatif kecil (Lubis, dkk., 2018).

Penelitian eksperimental adalah penelitian dengan kontrol (perlakuan) terhadap exposure. Dengan kata lain, pada penelitian eksperimental, status eksposur ditetapkan oleh peneliti sendiri. Kelebihan utama rancangan penelitian ini adalah apabila intervensi (eksposur) dialokasikan secara acak terhadap sampel yang cukup besar, penelitian ini mempunyai derajat validitas yang tinggi yang tidak mungkin dicapai oleh penelitian observasional lainnya (yaitu deskriptif, kasus kontrol, ataupun kohort). Kuasi eksperimental mempunyai kekuatan lebih mungkin diterapkan dan lebih murah dibandingkan eksperimen randomisasi, terutama pada penelitian yang ukuran sampel sangat besar atau sangat kecil.

Penelitian ini dilakukan dengan sistem *Time Series* yang bertujuan untuk menemukan pola pertumbuhan atau perubahan masa lalu, yang digunakan untuk memperkirakan masa yang akan datang. Analisis ini cukup penting dalam proses peramalan dan membantu mengurangi kesalahan

dalam peramalan tersebut (Nawangwulan dan Dyan, 2016). *Time series* atau data berkala adalah data yang dikumpulkan dari waktu ke waktu untuk menggambarkan suatu perkembangan/kecenderungan suatu peristiwa.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Al-Ikhlas Marindal Medan. Penelitian ini dimulai dari bulan Januari sampai dengan bulan Maret sampai April 2019.

3.3. Identifikasi Variabel

Berdasarkan perumusan masalah dan metode analisis, maka variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari variabel-variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

1. Variabel dependen adalah variabel yang dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel independen atau variabel bebas. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah kepercayaan diri siswa di RA Al-Ikhlas Marindal Medan .
2. Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang membantu menjelaskan varians dalam variabel terikat. Adapun variabel independen adalah permainan congklak dan lompat tali.

3.4. Defenisi Operasional Variabel

Defenisi operasional bertujuan untuk melihat sejauh mana variabel-variabel suatu faktor berkaitan dengan faktor lainnya. Defenisi variabel

memberikan dan menuntun arah peneliti bagaimana cara mengukur suatu variabel.

Adapun defenisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan congklak adalah suatu permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang bahkan lebih. Permainan ini menggunakan papan yang dinamakan papan congklak dan 98 (14 x 7) buah biji yang dinamakan biji congklak.
2. Permainan lompat tali adalah suatu permainan yang dilakukan secara individu atau kelompok yang menggunakan karet-karet gelang sebagai alat permainan. Permainan ini memiliki beberapa level permainan dan digunakan keberanian melompat hingga level permainan terakhir untuk memainkannya.
3. Kepercayaan diri adalah keyakinan untuk melakukan sesuatu pada diri subjek sebagai karakteristik pribadi yang di dalamnya terdapat keyakinan akan kemampuan diri, optimis, objektif bertanggung jawab, rasional dan realistis

3.5. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 20 siswa dari 135 siswa di RA Al-Ikhlas Marindal Medan yang diambil secara acak.

3.6. Teknik Penentuan Subjek

Teknik penentuan subjek dalam penelitian yang digunakan adalah *purposif* sampling yaitu kelas A dan kelas B yang masing-masing berjumlah 10 orang. Subjek diambil secara acak setelah itu dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok I berjumlah 10 orang dan Kelompok II berjumlah 10 orang. Setelah terpilih lalu kelompok-kelompok di berikan perlakuan permainan congklak dan lompat tali. Berdasarkan randomisasi yang dilakukan diperoleh kelompok pertama (Kelompok Eksperimen I) dengan 10 siswa untuk diberikan perlakuan congklak, kelompok kedua (Kelompok Eksperimen II) dengan 10 siswa untuk diberikan perlakuan lompat tali,

3.7. Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain :

1. Studi dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil setiap gambar kegiatan yang dilakukan serta memperoleh informasi mengenai sekolah tempat diteliti.

2. Obsevasi

Observasi melakukan pengamatan atas suatu permasalahan (objek) dan menggunakan seluruh alat indra. Pra observasi dilakukan untuk memperoleh data sebelum observasi sehingga dapat diketahui perbedaan pra observasi dengan pasca observasi. Adapun pengamatan kepercayaan diri yang dilakukan peneliti dalam observasi meliputi:

- a. Keyakinan akan kemampuannya dengan menunjukkan mimik wajah yakin selama pretest dan posttest. Menunjukkan sikap optimis, tidak ragu-ragu dan tidak bingung dalam mengerjakan sesuatu.
- b. Kemandirian dengan tidak bergantung pada temannya, sehingga mampu melakukan sesuatu dengan sendiri tanpa bantuan orang lain dan bukan meniru orang lain.
- c. Keberanian dalam bertindak, berani mengungkapkan pendapat dengan lancar, bertanya dan menjawab pertanyaan tanpa dipaksa, tidak merasa malu melakukan sesuatu, tidak merasa takut untuk melakukan sesuatu, terlibat dalam kegiatan eksperimen, berbicara dengan lancar ketika menjawab, mengatur kontak mata ketika berbicara dengan guru atau temannya.
- d. Tidak memiliki keinginan untuk dipuji secara berlebihan, berekspresi secara wajar ketika mendapat penguatan dari guru (hadiah, pujian). Tidak memamerkan apa yang dimiliki di depan orang lain.
- e. Memiliki rasa positif terhadap dirinya, memiliki dorongan untuk berprestasi.

3.8. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *quasi experiments*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan

eksperimen. Desain digunakan jika peneliti dapat melakukan kontrol atas berbagai variabel yang berpengaruh.

Desain penelitian ini menggunakan model *Time Series Design* dimana dalam desain ini sebelum perlakuan, kelompok diberi pretest sampai empat kali dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan kelompok sebelum diberi perlakuan. Bila hasil pretes selama empat kali ternyata nilainya berbeda-beda, berarti kelompok tersebut keadaanya labil, tidak menentu dan tidak konsisten. Setelah kestabilan keadaan kelompok dapat diketahui dengan jelas, maka baru diberi treatment/perlakuan. Bentuk bagan desain *Time Series* ini dapat dilihat sebagai berikut:

O₁	O₂	O₃	O₄	O₅	O₆	X	O₇	O₈	O₉	O₁₀	O₁₁	O₁₂
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------	----------------------	----------------------	----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Hasil pretest yang baik adalah $O_1 = O_2 = O_3 = O_4 = O_5 = O_6$ dan hasil perlakuan yang baik adalah $O_7 = O_8 = O_9 = O_{10} = O_{11} = O_{12}$. Besar pengaruh perlakuannya adalah $(O_7 + O_8 + O_9 + O_{10} + O_{11} + O_{12}) - (O_1 + O_2 + O_3 + O_4 + O_5 + O_6)$. Jadi untuk desain hasil eksperimen adalah sebagai berikut :

Pengaruh perlakuan dapat diketahui dengan menghitung rata-rata hasil observasi perlakuan dibandingkan dengan rata-rata hasil observasi tanpa perlakuan. Misalnya, bagaimana perbedaan kepercayaan diri pada anak antara X_1 dan X_2 dan bagaimana sekelompok anak mengikuti permainan pada perlakuan pertama sampai keenam.

3.9. Prosedur Penelitian

1. Mengadakan pre test

Maksud dari pemberian pre test adalah untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri anak sebelum diberikan perlakuan. Pre test diberikan sebanyak 6 kali selama 6 hari berturut-turut untuk mengetahui kondisi awal anak, apakah kepercayaan diri anak stabil atau labil. Pretest yang diberikan berupa menggunting dan menempel pola (kolase).

2. Memberikan perlakuan

Setelah pre test selesai dilakukan, maka selanjutnya pada minggu kedua Kelompok Eksperimen I diberi perlakuan permainan congklak selama 6 hari berturut-turut. Permainan congklak dilakukan sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat oleh peneliti. Hari pertama siswa diperkenalkan permainan congklak oleh guru. Hari kedua guru mempraktekkan cara bermain congklak. Hari ketiga siswa mempraktekkan cara mengisi biji congklak. Selanjutnya pada hari keempat siswa belajar membagikan biji congklak ke setiap lubang saat bermain. Hari kelima siswa menghitung saat bermain congklak dan hari terakhir siswa melaksanakan perlombaan congklak.

Sedangkan Kelompok eksperimen II diberi perlakuan lompat tali. Permainan ini juga dilakukan selama 6 hari berturut-turut. Permainan lompat tali juga dilakukan sesuai dengan Rencana Program

Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat oleh peneliti. Hari pertama siswa dikenalkan permainan lompat tali oleh guru. Hari kedua siswa belajar merangkai keret menjadi tali. Hari ketiga siswa belajar melompati tali sebatas lutut. Selanjutnya hari keempat siswa melompati tali sebatas pinggang. Hari kelima siswa mencoba melompati tali sebatas dada dan hari terakhir siswa melaksanakan perlombaan lompat tali. Selama permainan berlangsung peneliti mengamati setiap perkembangan anak dalam memainkan tiap permainan.

3. Mengadakan post test

Sebagai langkah terakhir dari prosedur eksperimen adalah seluruh subjek di tes kembali dengan kegiatan menggunting dan menempel pola (kolase). Guru dan peneliti mencatat peningkatan yang terjadi terhadap siswa dan membandingkan dengan hasil pencatatan sebelumnya. Kegiatan post test juga diberikan sebanyak 6 kali selama 6 hari berturut-turut untuk mengetahui hasil dari perlakuan atau intervensi.

3.10. Control Varians

Control varians adalah variabel kontrol yang ditentukan berdasarkan faktor internal dan eksternal siswa. Kontrol berarti peneliti dapat memunculkan atau tidak memunculkan apa yang diinginkan dalam melaksanakan penelitian. Kontrol terhadap variabel sekunder secara tidak langsung juga memperkecil varians dalam kelompok.

Suatu eksperimen dikatakan valid jika hasil yang diperoleh hanya disebabkan oleh variable bebas yang dimanipulasi dan jika hasil tersebut dapat digeneralisasikan pada situasi di luar setting eksperimental (Emzir, 2009).

Control varians dalam penelitian ini penyebabnya antara lain :

1. Faktor internal

Validitas internal umumnya merupakan tujuan pertama dalam metode ekperimental. Kualitas validitas internal adalah yakin bahwa variable terikat benar-benar ditentukan oleh variabel bebasnya. Adapun validitas internal dari control varians penelitian ini sebagai berikut:

- a. Historis, ada kemungkinan terdapat peristiwa-peristiwa khusus yang terjadi di antara pengukuran yang pertama dan kedua dalam melengkapi variabel eksperimental. Pengaruh kondisi lingkungan luar terhadap partisipan selama berlangsungnya eksperimen.
- b. Maturasi, proses-proses di dalam suatu penelitian merupakan fungsi waktu, misalnya penambahan usia, rasa lapar, kelelahan atau kurangnya minat dan perhatian. Oleh karena itu jangan terlalu lama apabila penelitiannya hanya sebentar kerana individu senantiasa berkembang.
- c. Testing, efek testing terhadap test berikutnya, misalnya pretest.
- d. Instrument, kesalahan dalam pengukuran mungkin disebabkan kesalahan dalam penyediaan instrument atau kesalahan di dalam pengamatan.

- e. Regresi statistik, kemungkinan gejala yang terjadi pada kelompok yang telah diseleksi terdapat suatu skor ekstrim.
- f. Seleksi subjek yang berbeda, kesalahan pemilihan subjek yang akan dibandingkan dapat menghasilkan sesuatu yang bias.
- g. Mortalitas, berkurangnya sampel atau subjek, perubahan dalam suatu kelompok karena partisipan mengundurkan diri dari penelitian.
- h. Interaksi seleksi maturasi, misalnya efek interaksi di antara-variabel-variabel tertentu dapat menyebabkan kesalahan atau gangguan terhadap variabel-variabel eksperimen.

2. Faktor internal

Tujuan kedua dari metode eksperimental adalah validitas eksternal. Kesalahan dalam menentukan populasi dan sampling akan menyebabkan kesalahan di dalam penarikan kesimpulan. Adapun validitas eksternal dari control varians penelitian ini sebagai berikut:

- a. Kontaminasi dan bias pelaku eksperimen, pengaruh interaksi seleksi yang bias dan variabel eksperimen.
- b. Interaksi seleksi perlakuan, pengaruh interaksi pretest, subjek yang diberi pretes akan memberikan respon yang berbeda dengan subjek yang tidak diberi pretes.
- c. Pengaturan reaktif, pengaruh reaktif dari prosedur eksperimental, pengaruh yang muncul daari setting eksperimental yang tidak akan terjadi pada nonoeksperimen.

- d. Pengaruh interferensi perlakuan yang berulang-ulang, menggunakan perlakuan yang berulang-ulang terhadap subjek yang sama akan berpengaruh terhadap perlakuan berikutnya karena pengaruh yang terdahulu tidak dapat dihilangkan.
- e. Spesifitas variabel, suatu ancaman terhadap yang tidak mengindahkan generalisabilitas dari desain eksperimen yang digunakan.

3.11. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data merupakan tehnik yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil penelitian guna membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Analisis dilakukan dengan tehnik komparatif kritis, dimana data awal dibandingkan dengan data akhir kemudian dicari kelebihan dan kekurangan pada proses aplikasi kegiatan. Data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis data kuantitatif dengan menggunakan rumus: *Quasi Experimen/pre Eksperimental* digambarkan dengan uji (*sign test*) atau desain 2: *Pre-test* dan *Post-test Group*.

Analisis data terhadap dilakukan beberapa tahap sebagai berikut :

1. Menjumlahkan skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan
2. Membuat tabulasi skor observasi peningkatan kepercayaan diri
3. Menghitung presentase peningkatan kepercayaan diri siswa dengan permainan congklak dengan cara sebagai berikut :

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan : O_1 = pre test (observasi sebelum eksperimen)

O_2 = post test (observasi sesudah eksperimen)
 X = perlakuan (pemberlajaran permainan tradisional congklak dan lompat tali)

4. Membandingkan hasil presentase pencapaian pada setiap anak dengan presentase keberhasilan pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti.
5. Mengkritisi penerapan permainan congklak dan lompat tali dengan cara mencari kelemahan dan kelebihan permainan congklak.

Sedangkan untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. *Wilcoxon Signed Rank Test* merupakan uji non parametrik yang digunakan untuk menganalisis data berpasangan karena adanya dua perlakuan yang berbeda (Pramana, 2012). *Wilcoxon signed rank test* digunakan apabila data tidak berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji *wilcoxon signed rank test* adalah sebagai berikut:

Jika probabilitas (Asymp.Sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika probabilitas (Asymp.Sig) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Prosedur Uji *Wilcoxon Signed Rank Test* adalah sebagai berikut (Siregar, 2013):

1. Menentukan hipotesis

Hipotesis yang ditentukan dalam pengujian *Wilcoxon Signed Rank Test* ini adalah sebagai berikut:

H_{01} : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara peningkatan kepercayaan diri siswa pada saat sebelum dan sesudah bermain congklak.

H_{a1} : Ada pengaruh yang signifikan antara peningkatan kepercayaan diri siswa pada saat sebelum dan sesudah bermain congklak.

H_{02} : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara peningkatan kepercayaan diri siswa pada saat sebelum dan sesudah bermain lompat tali

H_{a2} : Ada pengaruh yang signifikan antara peningkatan kepercayaan diri siswa pada saat sebelum dan sesudah bermain lompat tali.

2. Menentukan *level of significant* sebesar 5% atau 0,05.
3. Menentukan kriteria pengujian.

H_0 ditolak jika nilai probabilitas $< 0,05$ berarti ada pengaruh yang signifikan dalam bermain congklak dan lompat tali terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa. H_0 diterima jika nilai probabilitas $> 0,05$ berarti ada pengaruh yang tidak signifikan dalam bermain congklak dan lompat tali terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa.

4. Penarikan kesimpulan berdasarkan pengujian hipotesis.
5. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan SPSS 24.0.

adanya perbedaan antara bermain congklak dan lompat tali dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa RA AL-Ikhlas Kecamatan Patumbak Marindal Medan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil-hasil yang telah diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh permainan congklak terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di RA Al-Ikhlas Marindal Medan. Bermain congklak mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan penilaian belum berkembang (BB) hingga mulai berkembang (MB) dengan persentase sebesar 28,48%. Adanya pengaruh permainan congklak terhadap peningkatan kepercayaan diri anak disebabkan karena permainan congklak menarik, dapat melatih kemampuan kognitif anak sehingga mampu mengembangkan karakter anak.
2. Ada pengaruh permainan lompat tali terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di RA Al-Ikhlas Marindal Medan. Bermain congklak mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan penilaian belum berkembang (BB) hingga mulai berkembang (MB) dengan persentase sebesar 36,23%. Adanya pengaruh permainan lompat tali terhadap peningkatan kepercayaan diri anak disebabkan karena permainan lompat

tali identik dengan anak perempuan tetapi anak laki-laki pun juga suka bermain lompat tali ini.

3. Tidak ada perbedaan pengaruh permainan congklak dan lompat tali terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di RA Al-Ikhlas Marindal Medan. Karena kedua permainan tersebut masing-masing secara tunggal sama-sama meningkatkan kepercayaan diri siswa. Bermain lompat tali cenderung lebih besar pengaruhnya dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa yaitu sebesar 36,23%, sedangkan bermain congklak hanya berpengaruh sebesar 28,48% dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

5.2. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa pengaruh permainan tradisional khususnya congklak dan lompat tali dalam meningkatkan kepercayaan diri anak sangat berperan penting dalam kesiapan anak melanjutkan pendidikan selanjutnya. Adapun hal-hal yang dapat penulis sarankan adalah sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah : agar melengkapi sarana dan prasarana dengan baik sehingga dapat menunjang kegiatan bermain congklak dan lompat tali dalam meningkatkan karakter kepercayaan diri anak di RA Al-Ikhlas.
2. Guru : agar menggunakan permainan congklak dan lompat tali sehingga dapat memberikan hasil yang lebih baik dalam mengembangkan karakter kepercayaan diri anak di RA Al-Ikhlas Marindal Medan.

3. Orang tua : diharapkan agar mengenalkan permainan tradisional kepada anak sejak usia dini sehingga mampu meningkatkan kepercayaan diri serta dapat memberikan pengetahuan tentang budaya dan dapat membangun karakter anak.

DAFTAR DAFTAR

101

- Ahmad, S., 2011, *Perkembangan Dini*, Jakarta, Kencana Prenada Media.Susanto, A., 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group.
- Alsa, A. 2010. Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Anggraeni, M. A., Yunus, K., dan Wadiatu, K. A.S. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional Lompat Tali terhadap Perkembangan Motorik Kasar dan Halus Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Journal of Early Childhood Care and Education*. Hal 18 – 25.
- Febriani, E. 2015. Upaya Meningkatkan Pengembangan Motorik Kasar (Melompat) Anak Melalui Permainan Lompat Tali pada Kelompok B TK Al-Hidayah Palaosan Tahun Pelajaran 2015 – 2016. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Madiun. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan.
- Ghufron, M. N., dan Rini, R. 2016. *Teori-teori Psikologi*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Hasanah, U. 2016. Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *STAIN Jurai Siwo Metro Lampung. Jurnal Pendidikan Anak Vol. 5 Edisi 1*.
- Isnawarti. 2017. *Permainan Tradisional, Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.
- Kasnadi dan Sutejo, 2017, *Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan Karakter*, STKIP PGRI Ponorogo, Prosiding Seminar Nasional PPKn III.
- Kasnadi, 2015, *Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Rakyat Ponorogo*. Ponorogo, Tjah Njero bekerja sama dengan SKIP PGRI Ponorogo.

- Kementrian Pendidikan Nasional, 2010, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Kementrian Pendidikan Nasional.
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Diva Press. Yogyakarta.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Musfiroh, T., 2005, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-kanak)*. Departemen Pendidik 103 rektorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan naga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta.
- Nugroho, H., 2010, *Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 3 Semarang*, Program Magister Institut Agama Islam Negeri Walisongo. Semarang.
- Prasetyo, N., 2011, *Membangun Karakter Anak Usia Dini, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Kementerian Pendidikan Nasional*.
- Puspitowati, S. P. 2012. *Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali pada Kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2012/2013*.
- Rusmana, D. D. A. 2010. *Permainan Congklak : Nilai dan Potensinya bagi Perkembangan Kognitif Anak*. Fakultas Ilmu Seni dan Sastra Universitas Pasundan. Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Bandung. Patanjala Vol. 2 No. 3. Hal 537 -549.
- Samrin, 2016, *Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai)*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kendari. Jurnal Al-Ta'dib Vol. 9 No. 1.
- Saputra, N. E., dan Yun, N. E, *Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak*, Departemen Psikologi Universitas Jambi, Jurnal Psikologi Jambi, Vol. 2 No. 2.
- Satwikasanti, W. T. 2012. *Semantika dalam Perkembangan Desain Produk Permainan Congklak Jogja dan Solo*. Dinamika Kerajinan dan Batik Vol. 3 No. 1. Universitas Kristen Duta Wacana.

Sitompul, H., dan Muhammad, A. 2017. *Statistika Pendidikan. Teori dan Cara Perhitungan*. Perdana Publishing. Medan.

Zubaedi, 2011, *Desain Pendidikan Karakter*, Jakarta, Kencana.

Lampiran 1. Kisi-kisi Permainan Tradisional Congklak dan Lompat Tali

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1	Permainan tradisional congklak	1. Mengenalkan alat permainan	1. Papan congklak dan bijinya 2. Memilih pasangan bermain 3. Membagikan biji congklak di lubang-lubang congklak sesuai dengan jumlahnya
		2. Menjelaskan jalannya permainan	1. Jumlah lubang ada 7 atau 9 lubang maka jumlah isinya yang disiapkan 7 atau 9 biji x 7/9 lubang x 2 pemain 2. Menjelaskan peraturan sebelum bermain 3. Melakukan undian dengan cara suit sebelum bermain
		3. Kegiatan setelah bermain	1. Merapikan alat bermain 2. Menceritakan kembali permainan 3. Menyebutkan jumlah lubang yang terisi 4. Menghitung biji congklak 5. Mengurutkan banyak dan sedikit 6. Menjawab soal berhitung
		4. Menjelaskan hitungan dalam permainan congklak	1. Mengurutkan banyak dan sedikit 2. Mengenal urutan bilangan
2	Permainan tradisional	1. Mengenalkan alat permainan	4. Cara membuat alat permainan lompat tali dari karet gelang

	lompat tali		5. Fungsi karet gelang yang disambung hingga panjang
		2. Menjelaskan jalannya permainan	1. Permainan memiliki jenis dan beberapa level yang dimainkan secara individu atau kelompok 2. Cara bermain dengan cara melompat
		3. Kegiatan setelah bermain	1. Merapikan alat bermain 2. Menceritakan kembali permainan

Lampiran 2. Pedoman Observasi Bermain Congklak Dalam Kegiatan Observasi

Hari/ Tanggal : _____

Inisial Siswa : _____

Pertemuan ke- : _____

No	Sub Indikator	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
Permainan Congklak						
1.	Dapat mengenal permainan congklak					
2.	Dapat mengerti cara bermain congklak					
3.	Dapat mengisi biji congklak dalam setiap lubang sebelum mulai bermain					
4.	Dapat membagikan biji congklak ke setiap lubang saat bermain					
5.	Dapat berhitung dengan lancar saat membagikan biji congklak saat bermain					
6.	Dapat mengikuti perlombaan dengan percaya diri sesuai prosedur					

Penilaian :

BB : Belum Berkembang (apabila dibimbing/dicontohkan guru) = skor 1

- MB : Mulai Berkembang (apabila diingatkan/dibantu guru) = skor 2
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan (apabila sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan/dicontohkan oleh guru) = skor 3
- BSB : Berkembang Sangat Baik (apabila sudah dapat melakukannya secara sendiri dan sudah dapat membantu teman yang belum selesai) = skor 4

Lampiran 3. Pedoman Observasi Bermain Lompat Tali Dalam Kegiatan Observasi

Hari/ Tanggal : _____

Inisial Siswa : _____

Pertemuan ke- : _____

No	Sub Indikator	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
Permainan Lompat Tali						
1.	Dapat mengenal permainan lompat tali					
2.	Dapat merangkai karet menjadi tali					
3.	Dapat melompati tali karet sebatas lutut					
4.	Dapat melompati karet sebatas pinggang					
5.	Dapat melompati karet sebatas dada					
6.	Dapat mengikuti perlombaan dengan percaya diri sesuai prosedur					

Penilaian :

BB : Belum Berkembang (apabila dibimbing/dicontohkan guru) = skor 1

MB : Mulai Berkembang (apabila diingatkan/dibantu guru) = skor 2

- BSH : Berkembang Sesuai Harapan (apabila sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan/dicontohkan oleh guru) = skor 3
- BSB : Berkembang Sangat Baik (apabila sudah dapat melakukannya secara sendiri dan sudah dapat membantu teman yang belum selesai) = skor 4

Lampiran 4. Lembar Observasi untuk Guru dalam Penelitian

Nama Guru :

Tanggal Observasi :

No	Langkah-langkah Siklus	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Guru menyediakan alat bermain congklak dan lompat tali		
2.	Guru menjelaskan permainan congklak dan lompat tali		
3.	Guru menjelaskan jalannya bermain congklak dan lompat tali		
4.	Guru meminta anak untuk mengisi lubang congklak		
5.	Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih pasangan dalam bermain		
6.	Guru memberikan peraturan dalam bermain agar efektif dan percaya diri		
7.	Guru memberi undian sebelum bermain		
8.	Guru mengamati siswa yang lancar bermain		
9.	Guru mengidentifikasi siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah, sedang dan tinggi		
10.	Guru mengamati siswa yang percaya diri dan tidak percaya diri		
11.	Guru meminta siswa untuk merapikan kembali alat		

	permainan setelah bermain		
12.	Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali permainan		
13.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan hasil yang didapat		



Lampiran 5. Lembar Observasi Siswa dalam Penelitian

LEMBAR OBSERVASI

Hari/Tanggal : _____

Kegiatan : _____

No	Inisial Siswa	Aspek Penilaian									Keterangan
		Keyakinan/Optimis		Kemandirian/Bertanggung Jawab		Keberanian		Realistis		Objektif	
		Fokus dalam mengerjakan tugas	Mampu Mengerjakan tugas sesuai prosedur	Tidak meminta bantuan teman/guru	Mengerjakan tugas hingga selesai	Berani bertanya kepada guru	Berani mencoba menggunakan alat-alat yang disediakan	Tidak pamer	Berekspresi wajar saat diberi pujian/hadiah	Bertindak sesuai dengan arahan/petunjuk guru	
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											
11.											
12.											

13.												
14.												
15.												
16.												
17.												
18.												
19.												
20.												

Keterangan :

BB : Belum Berkembang (apabila dibimbing/dicontohkan guru) = skor 1

MB : Mulai Berkembang (apabila diingatkan/dibantu guru) = skor 2

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (apabila sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan/dicontohkan oleh guru) = skor 3

BSB : Berkembang Sangat Baik (apabila sudah dapat melakukannya secara sendiri dan sudah dapat membantu teman yang belum selesai) = skor 4

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

SAIDAH, S.Pd.

Peneliti,

SUKESIH, S.Ag.

Medan, 27 Maret 2019

Guru,

NENI HANDAYANI, S.Pd.

Hasil Analisis Statistik Uji Wilcoxon Pre Test – Post Test
Kelompok I (Permainan Congklak)

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PreTest	10	1.3640	.07168	1.33	1.50
PostTest	10	2.5030	.27285	2.00	2.67

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PostTest - PreTest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. PostTest < PreTest
- b. PostTest > PreTest
- c. PostTest = PreTest

Test Statistics^a

	PostTest - PreTest
Z	-2.844 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Hasil Analisis Statistik Uji Wilcoxon Pre Test – Post Test
Kelompok II (Permainan Lompat Tali)

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PreTest	10	1.2310	.15941	1.00	1.33
PostTest	10	2.6800	.24152	2.33	2.83

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PostTest - PreTest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. PostTest < PreTest
b. PostTest > PreTest
c. PostTest = PreTest

Test Statistics^a

	PostTest - PreTest
Z	-2.919 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Hasil Analisis Statistik Uji Wilcoxon Perbedaan Post Test
Kelompok I (Permainan Congklak) dan Kelompok II (Permainan Lompat Tali)

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PreTest	10	2.5360	.28250	2.00	2.67
PostTest	10	2.6800	.24152	2.33	2.83

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PostTest - PreTest	Negative Ranks	2 ^a	8.50	17.00
	Positive Ranks	8 ^b	4.75	38.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. PostTest < PreTest
- b. PostTest > PreTest
- c. PostTest = PreTest

Test Statistics^a

	PostTest - PreTest
Z	-1.096 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.273

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.