

**PENGARUH BERMAIN PECAH PIRING DAN TEROMPAH
PANJANG TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN
DIRI ANAK DI TKIT NURUL ILMU MEDAN ESTATE**

TESIS

OLEH

**SUSIAH AMNI
NIM. 171804047**



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

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 26/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Medan, Juni 2019

Susiah Amni

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sanjungkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengaruh Permainan Pecah piring dan Terompah panjang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate”. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis membuka diri untuk menerima saran maupun kritikan yang konstruktif, dari para pembaca demi penyempurnaannya dalam upaya menambah khasanah pengetahuan dan bobot dari Tesis ini. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun bagi dunia usaha dan pemerintah.

Medan, Juni 2019

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis sanjungkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengaruh Permainan Pecah piring dan Terompah panjang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate”.

Dalam penyusunan Tesis ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan materil maupun dukungan moril dan membimbing (penulisan) dari berbagai pihak. Untuk itu penghargaan dan ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Medan Area, Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng., M.Sc.
2. Direktur Pasca Sarjana Universitas Medan Area, Ibu Prof. Dr. Retna Astuti Kuswardani., M.S.,
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi Universitas Medan Area, Ibu Prof. Dr. Sri Milfayetty, M.S., Kons., S.Psi.
4. Pembimbing I Bapak Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd. dan Pembimbing II Bapak Drs. Hasanuddin, M.Ag, Ph.D.d.,
5. Ayahanda dan Ibunda tercinta, ananda serta semua saudara/keluarga
6. Rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana Universitas Medan Area seangkatan 2018.
7. Seluruh staff/pegawai Pascasarjana Universitas Medan Area
8. Pihak sekolah TKIT Nurul Ilmi Medan Estate.

UNIVERSITAS MEDAN AREA
9. Semua pihak yang telah membantu

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)26/8/24

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Tujuan Penelitian.....	6
1.5. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Kerangka Teori.....	9
2.1.1. Kepercayaan diri	9
1. Pengertian kepercayaan diri	9
2. Aspek-aspek kepercayaan diri	10
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri individu	11
2.1.2. Permainan	13
1. Pengertian Permainan	13
2. Jenis Permainan.....	13
3. Peran Permainan Tradisional	15
2.1.2. Permainan Pecah piring	16
2.1.3. Permainan Terompah panjang.....	19
2.2. Kerangka Konseptual	21
2.3. Hipotesis	23

III. METODE PENELITIAN	24
3.1. Desain Penelitian	24
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.3. Identifikasi Variabel	25
3.4. Defenisi Operasional Variabel	26
3.5. Subjek Penelitian	26
3.6. Metode Pengumpulan Data	27
3.7. Desain Penelitian	28
3.8. Prosedur Penelitian	29
3.9. Control Varians	31
3.8. Teknik Analisis Data	34
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1. Orientasi Kancah	36
4.2. Persiapan Penelitian	41
4.3. Pelaksanaan Penelitian	44
4.3. Analisis Data dan Hasil Penelitian	50
4.4. Pembahasan	73
V. SIMPULAN DAN SARAN	78
5.1. Simpulan.....	78
5.2. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	83

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Anak-anak yang telah punya kepercayaan diri yang kuat seharusnya bersikap baik saat jauh dari rumah. Mereka akan bisa lebih mudah berpisah dari pengaruh mereka dan akan lebih mau mencoba hal-hal baru dan mengenal orang-orang baru. Banyak anak saat pertama bergabung di program pra sekolah, mulai bermain sendirian. Ini mungkin terjadi karena situasi asing atau mereka kurang percaya diri dengan anak-anak belum dikenal. Permainan soliter (bermain sendiri) juga terjadi karena anak-anak tertarik dengan mainan dan material dan ingin mencoba sendirian (Beaty, 2013).

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). Pada usia ini, anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa. (Mursid, 2015). Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sejak dini manusia sudah membutuhkan pendidikan dalam proses perkembangannya menjadi dewasa. Perkembangan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya di masa depan. Anak adalah individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan tahapan usianya. Oleh karena itu, upaya-upayapengembangan

anak usia dini bermain (Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, 2012).

Seperti yang diungkapkan oleh Partini di atas menyebutkan bahwa pendidikan usia dini menyiapkan anak dalam aspek pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi. Apabila aspek-aspek tersebut sudah dikembangkan di pendidikan anak usia dini maka anak nantinya saat memasuki pendidikan selanjutnya dapat mengikuti apa yang diajarkan dan dapat mengembangkan bakat-bakat yang mereka miliki.

Anak-anak sangat dekat dengan permainan. Dalam kehidupan sehari-hari, permainan baik tradisional maupun modern selalu dilakukan anak-anak. Permainan yang dilakukan merupakan sesuatu yang dianggap wajib dilakukan sebagai sarana untuk perkembangan fisik motorik bagi Anak Usia Dini. Permainan modern yang sekarang ini sering dimainkan oleh anak-anak di perkotaan lebih cenderung mengasah kemampuan otak daripada kemampuan otot, oleh karena itu kepada para orang tua yang tinggal di perkotaan disarankan lebih memperkenalkan pada anak-anak mengenai jenis-jenis permainan yang lebih melatih kekuatan otot-otot mereka dan permainan tradisional dapat menjadi salah satu solusinya. Permainan tradisional pun perlahan namun pasti mulai ditinggalkan, karena dianggap kuno serta melelahkan (Hasanah, 2016).

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak

waktunya di luar rumah bermain dengan temantemannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain (Desmita, 2013).

Jika ditinjau lebih dalam, beragam permainan tradisional secara langsung dapat memberikan kontribusi kepada anak-anak diantaranya berupa: 1) pembentukan fisik yang sehat, bugar, tangguh, unggul dan berdaya saing; 2) pembentukan mental meliputi: sportivitas, toleran, disiplin dan demokratis; 3) Pembentukan moral menjadi lebih tanggap, peka, jujur dan tulus; 4) pembentukan kemampuan sosial, yaitu mampu bersaing, bekerjasama, berdisiplin, bersahabat, dan berkebangsaan (Hasanah, 2016).

Pakpak merupakan etnis yang tinggal di wilayah Kabupaten Dairi dan kabupaten Pakpak Bharat. Permainan Tradisional suku ini menggunakan bebatuan dan bola tradisional. Permainan pecah piring berasal dari suku Batak Pakpak. Biasanya dimainkan oleh kalangan anak-anak sebagai aktivitas mereka setelah pulang sekolah di sore hari. Permainan tradisional ini mampu menambah kelincahan gerak tubuh, daya tahan tubuh, kerjasama tim, kontrol emosi, kesehatan tubuh, memacu daya fikir. Alat yang digunakan sangat sederhana yaitu dengan menggunakan bola yang dibuat dari kertas dengan batu kecil di bagian dalamnya. Setelah itu diperlukan batu-batu permukaan datar agar bisa disusun rapi (Murtafi'atun, (2018).

Terompah panjang atau bakiak merupakan sebuah sandal yang muncul di dinasti cina dan sampai berkembang ke negara asia sehingga sandal ini mengandung unsur nilai kebudayaan di mana sandal ini terbuat dari kepingan kayu yang dihias menjadi indah. Bakiak itu sepasang sandal

panjang terbuat dari kayu. Untuk memainkannya, perlu 3-4 orang pada sepasang bakiak. Nantinya mereka bersama-sama melangkah ke garis *finish* memainkan bakiak jadi sulit ketika tidak ada kekompakkan dalam tim.

Permainan tradisional *Bakiak* dikenal sebagai alas kaki. *Bakiak* terbuat dari kayu yang kuat tetapi ringan. Bentuknya sesuai dengan telapak kaki, lalu diberi tali yang terbuat dari kulit atau karet (Ismail, 2006). Sebagai alat permainan bakiak bentuknya panjang dan talinya pun lebih dari satu, jumlah tali yang terpasang pada bakiak panjang ini disesuaikan dengan jumlah pemainnya. Permainan tradisional bakiak berada pada kategori permainan yang bersifat bermain dan adu ketangkasan, karena sifat permainannya yang mengandalkan ketangkasan kaki serta mengadakan kekompakan dari masing-masing pesertanya.

Hamd Habibi (2014) menjelaskan bakiak sebagai permainan tradisional yang sering kita jumpai ketika ulang tahun kemerdekaan Indonesia. Permainan tradisional yang sudah lama ada ini, hampir ada di seluruh wilayah Indonesia karena sifatnya yang seru sekaligus menantang. Setiap tim minimal berjumlah 3 orang, semakin banyak jumlah orang dalam satu tim akan semakin sulit mengkoordinasikan tim.

Berdasarkan uraian dan pemaparan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Pecah Piring dan Terompah Panjang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate”.

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 TKIT Nurul Ilmi Medan Estate yang disebabkan oleh anak cenderung lebih memilih bermain sendiri.
2. Kurangnya penerapan kepercayaan diri di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate yang seharusnya diterapkan oleh guru-guru di sekolah sehingga mampu membangun anak menjadi lebih percaya diri.
3. Masih rendahnya pengetahuan anak tentang permainan tradisional sehingga anak lebih memilih permainan modern sehingga menyebabkan anak kurang percaya diri jika berinteraksi dengan teman sebayanya.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah penelitian ini dengan “Pengaruh permainan pecah piring dan terompah panjang terhadap peningkatan kepercayaan diri anak di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate.

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 bermain pecah piring terhadap kepercayaan diri anak di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate ?”
2. “Apakah ada pengaruh bermain terompah panjang terhadap kepercayaan diri anak di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate ?”
3. “Apakah ada perbedaan pengaruh bermain pecah piring dan terompah panjang terhadap kepercayaan diri anak di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate ?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Pengaruh bermain pecah piring terhadap kepercayaan diri anak di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate.
2. Pengaruh bermain terompah panjang terhadap kepercayaan diri anak di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate.
3. Perbedaan pengaruh bermain pecah piring dan terompah panjang terhadap kepercayaan diri anak di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate.

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 TKIT Nurul Ilmi Medan Estate

- 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) mendefinisikan 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

Individu yang mempunyai kepercayaan diri yang tinggi akan terlihat lebih tenang, tidak memiliki rasa takut dan mampu memperlihatkan kepercayaan dirinya setiap saat. Menurut Lauster (1992), orang yang memiliki kepercayaan diri yang positif adalah yang disebutkan di bawah ini :

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

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

Kepercayaan diri dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Berikut adalah faktor-faktor tersebut :

a. Konsep diri

Menurut Anthony (1992) terbentuknya kepercayaan

UNIVERSITAS MEDAN AREA 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

Konsep diri yang positif akan membentuk harga diri yang positif pula. Harga diri adalah penilaian yang dilakukan terhadap diri sendiri. 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

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Banyak permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara beramai-ramai dengan teman-teman mereka di halaman atau di teras rumah. Mereka berkelompok, berlarian, atau duduk melingkar memainkan salah satu permainan dan tercipta keakraban (Hidayat, 2013).

Menurut Asianbrain (2008), jika semua orang tua tahu dan menyadari bahwa aktivitas gerak dan suara anak (bisa disebut bermain) adalah cara yang paling efektif untuk anak belajar sesuatu. Sebab, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Lewat permainan, anak akan mengalami rasa bahagia. Dengan perasaan suka cita itulah syaraf atau neuron di otak anak dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk satu memori baru. Itulah sebabnya mengapa anak-anak dengan mudah belajar sesuatu melalui permainan.

2. Jenis permainan

Pada dasarnya, semua jenis permainan mempunyai tujuan yang sama yaitu bermain dengan menyenangkan. Yang

UNIVERSITAS MEDAN AREA adalah pengaruh atau efek dari jenis permainan

tersebut. (1) Permainan Olah Raga (*sport*). Bagi orang dewasa, olah raga bukan lagi menjadi sebuah permainan tetapi sesuatu yang serius dan kompetitif. Namun bagi anak, olah raga bisa menjadi satu permainan yang menyenangkan yang mengandung kesenangan, hiburan, dan bermain, tetapi tidak juga terlepas dari unsur partisipatif dan keinginan untuk unggul. Dalam permainan olah raga anak mengembangkan kemampuan kinestetik dan pengembangan motivasi untuk menunjukkan keungulan dirinya (penekanan bukan pada persaingan tapi pada kemampuan) memberi kekuatan pada dirinya sendiri serta belajar mengembangkan diri setiap waktu.

(2) Permainan Perkelahian (*body contact*), jenis permainan ini termasuk permainan modern, tapi banyak orang tua maupun guru memandangnya skeptis dan cemas, ini beralasan dari efek yang mungkin serius. Permainan ini merupakan jenis permainan modifikasi yang menuntut keseriusan anak untuk memenuhi kebutuhan akan kekuasaan. Hal tersebut sehat dan positif bagi anak, berguna untuk menguji keungulan dan kekuatan di lingkungan sekitar. Jenis permainan ini adalah untuk menguji kemampuan dan pemikiran anak dalam dunia nyata dengan segala akibatnya.

Berdasarkan sifatnya permainan terdiri dari Permainan

Aktif dan Permainan Pasif. Permainan aktif dan pasif ini

hendaknya dilakukan dengan seimbang. (1) Permainan Aktif. Kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk berlari / membuat suatu dengan lilin/ cat. Anak-anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati remaja dan mempunyai tanggung jawab lebih besar dari rumah dan sekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan dan perubahan tubuh. (2) Permainan Pasif. Bermain pasif atau hiburan kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Permainan menghabiskan sedikit energi. Anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya ditempat olah raga atau tempat bermain.

3. Peran permainan tradisional

Bishop & Curtis (2005) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan “diinginkan”. Ada konsensus bahwa permainan tradisional merujuk pada aktivitas-aktivitas seperti *hopscotch* (*konclong*), permainan kelereng, lompat tali, permainan karet, dan sebagainya. Namun

UNIVERSITAS MEDAN AREA beberapa permainan seperti lelucon praktis, ritus

iniasi, pemberian nama julukan, dan sebagainya juga merupakan permainan tradisional selama permainan tersebut memiliki sejarah yang panjang dan terdokumentasi. Selanjutnya Bishop & Curtis (2005) mengklasifikasikan tradisi/tradisi bermain menjadi tiga kelompok, yaitu permainan yang syarat dengan muatan verbal, permainan yang sarat dengan muatan imajinatif, dan permainan yang sarat dengan muatan fisik. Adapun permainan tradisional yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang mengandung unsur aturan dan melibatkan lebih dari satu orang (Bishop, J.C. & Curtis, M. (2005).

Sedangkan menurut Atik Soepandi, Skar dan kawan-kawan (1985-1986), yang disebut permainan adalah perbuatan untuk menghibur hati baik yang mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat. Sedangkan yang dimaksud tradisional ialah segala apa yang dituturkan atau diwariskan secara turun temurun dari orang tua atau nenek moyang. Jadi permainan tradisional adalah segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

2.1.3. Permainan pecah piring

Permainan pecah piring atau disebut juga dengan permainan

UNIVERSITAS MEDAN AREA akan permainan tradisional yang berasal dari

provinsi Jawa Barat. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi anak perempuan ada juga yang ikut bermain. Sebenarnya, permainan ini mempunyai nama yang berbeda di beberapa tempat.

Alat yang digunakan pecahan genting atau gerabah, potongan kayu dan sebagainya. Namun biasanya anak-anak lebih suka menggunakan pecahan genting karena mudah ditemukan. Bla plastik atau bola tenis. Jika tidak ada, biasanya anak-anak membuat bola sendiri dari gulungan kertas. Kemudian diikat dengan karet.

Permainan ini membutuhkan tempat yang luas karena anak-anak akan berlari melompat dan aktivitas fisik lainnya. Permainan ini cocok dimainkan di lapangan atau halaman rumah. Tidak ada aturan khusus dalam jumlah pemain. Namun, biasanya permainan ini dibagi ke dalam dua kelompok setiap kelompok berjumlah 5 – 10 orang atau sesuai dengan kesepakatan bersama.

Permainan ini dimulai dengan melakukan hompimpa yang kalah akan menyusun pecahan genting dan yang menang akan melempar bola dengan jarak 3 m atau disesuaikan dengan kesepakatan bersama. Satu per satu anggota tim pelempar harus melempar pecahan genting itu hingga rubuh. Jika sudah rubuh maka penjaga (kalah) harus mengejar pihak pelempar (menang), kelompok pelempar harus menghindari lemparan tersebut, juga mereka

(pemenang) harus menata kembali pecahan genting yang telah mereka robohkan.

Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting tersebut utuh kembali dan berhasil menghindari lemparan bola dari penjaga.

Manfaat permainan ini adalah bisa melatih kecerdasan dan strategi anak-anak. Bagaimana harus berpikir untuk menyusun kembali pecahan genting, tanpa terkena bola dari kelompok penjaga. Begitupun sebaliknya, anak yang menjadi kelompok penjaga harus berpikir agar bola mengenai kelompok pelempar. Strategi dan kerjasama tim sangat dibutuhkan dalam permainan.

Kemampuan fisik dilatih dalam permainan ini. Anak harus berlari, melompat, tengkurap dan sebagainya untuk menghindari kelompok lawan yang mencoba melempar bola. Jika sebuah kelompok tidak mempunyai kerjasama tim yang bagus maka tujuan akan susah tercapai. Selain itu permainan ini juga melatih emosi anak. Rasa senang dan bahagia kadang diselingi dengan tertawa terbahak-bahak selalu mewarnai permainan. Layaknya permainan tradisional lainnya boy-boyan juga ada kelompok yang menang dan kalah. Hal ini tentunya membuat anak harus bersikap sportif dan bisa menerima kelompoknya kalah.

2.1.4. Permainan terompah panjang

Terompah panjang atau bakiak untuk sebutan daerah Jawa Tengah sedangkan Bangkiak untuk daerah Jawa Timur dan Terompa Galuak untuk daerah Sumatra Barat. Bakiak adalah sejenis sandal yang telapaknya terbuat dari kayu yang ringan dengan pengikat kaki terbuat dari ban bekas yang dipaku kedua sisinya. Sangat populer karena murah terutama di masa ekonomi susah sedangkan dengan bahan kayu dan ban bekas membuat bakiak tahan air serta suhu panas dan dingin.

Tujuan permainan bakiak adalah untuk berolahraga, mengisi waktu luang dan memupuk kerja sama. Manfaat permainan ini untuk meningkatkan kebugaran, ketegangan menurun, dan kemampuan bekerja sama. Biasanya permainan ini dimainkan oleh anak-anak, remaja baik putra maupun putri dan dilakukan oleh kelompok yang terdiri atas 3 atau 5 orang. Dilakukan di Lapangan. Dalam permainan ini kekompakan adalah hal utama. Saling bekerja sama, melangkahkkan kaki kita dengan teman yang ada di belakang dan memerlukan konsentrasi yang kuat. Permainan bakiak juga memiliki nilai afektif, kognitif dan psikomotor sebagai bentuk dari pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

Nilai budaya yang terkandung dalam permainan bakiak yaitu kekompakan. Bagaimana kita bisa saling bersama-sama melangkahkkan kaki kita dengan teman yang ada di belakang kita.

Selain itu diperlukan konsentrasi yang kuat agar tidak terjatuh. Permainan ini memiliki nilai afektif, kognitif dan psikomotor sebagai berikut:

1. Nilai afektif adalah nilai keaktifan dalam melaksanakan permainan ini. Nilai afektif yang baik saat anggota serius dalam bermain dan melaksanakan tugas dengan baik dan benar.
2. Nilai kognitif adalah nilai tertulis berdasarkan penguasaan materi. Dinilai baik apabila anggota mengerti aturan main dan memahami perannya dalam permainan.
3. Nilai psikomotor adalah nilai perilaku dalam permainan. Nilai ini berupa kehadiran dan mentaati peraturan bermain. Psikomotor yang baik harus melaksanakan permainan sesuai peraturan permainan.

Cara bermainnya yaitu setiap grup terdiri dari 2-3 orang sesuai dengan kapasitas sandal bakiaknya. Setiap pemain dalam grup memakai bakiak bersamaan di garis start. Setelah aba-aba, setiap grup yang telah memakai bakiak saling berlomba-lomba tiba di garis yang telah ditentukan dan kembali lagi ke garis start. Agar dapat berjalan cepat dan tidak terjatuh, diperlukan kekompakan pemain dalam satu grup. Supaya tetap kompak, para pemain sepakat mulai melangkah dengan kaki kanan atau kiri dulu. Selanjutnya, mereka berjalan cepat sambil memberi komando pada langkah mereka:

“kanan! Kiri! Kanan! Kiri!.....”. Setelah tiba di garis depan, mereka

harus berputar dan kembali ke garis akhir. Pada saat memutar ini biasanya para pemain terjatuh karena kesulitan untuk mengatur kekompakan langkah. Jika tidak ada ketentuan cara memutar maka pemain dapat melepas bakiaknya, membalik arah bakiak, kemudian memakainya kembali. Grup yang pertama kali tiba di garis start adalah pemenangnya. (Husna, 2009).

2.2. Kerangka Konseptual

Pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial, yang tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Oleh karena itu manusia harus memiliki kemampuan dan keterampilan untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya dengan percaya diri. Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu yang dapat dibentuk melalui proses belajar dan pengalaman yang telah dialami. Keterampilan sosial merupakan faktor yang mempengaruhi keberhasilan individu untuk menjalani setiap jenjang kehidupannya.

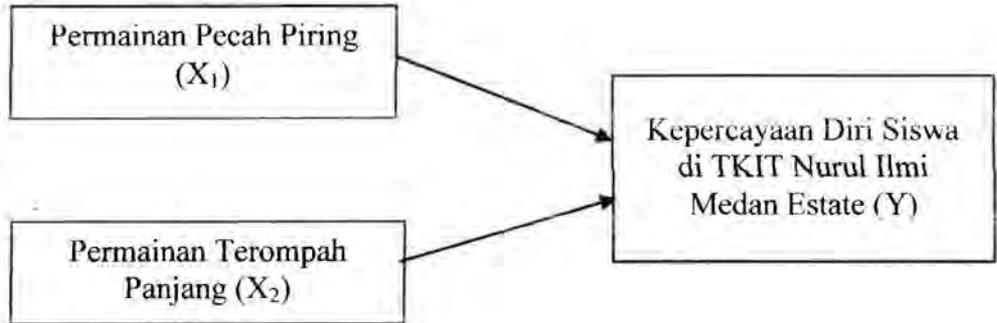
Pentingnya keterampilan sosial bagi kehidupan individu, maka perlu untuk melatih kepercayaan diri sedini mungkin, hal ini berlandaskan pada pengertian keterampilan sosial, yang merupakan kemampuan yang dapat dibentuk melalui proses belajar dan pengalaman. Namun, pemberian rangsangan untuk melatih keterampilan sosial anak, harus disesuaikan dengan dunia dan karakteristik anak agar pembelajaran sosial dapat berjalan efektif. Bermain merupakan aktivitas dan cara belajar yang digemari oleh

anak, dengan bermain anak memperoleh banyak pengalaman sosial tanpa disadarinya. Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang banyak memiliki manfaat dan mengandung banyak nilai sosial, serta norma-norma yang ada dimasyarakat. Maka dari itu, penting sekali untuk mengkaji kembali tentang kebermanfaatn permainan tradisional untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, sehingga permainan tradisional dapat dimanfaatkan dan dilestarikan agar tidak lekang dan hilang ditelan kemajuan zaman, serta menjaga budaya leluhur yang sejatinya menjadi jati diri dan identitas nilai kebudayaan bangsa yang luhur.

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

1. Permainan pecah piring mempengaruhi kepercayaan diri anak di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate
2. Permainan terompah panjang mempengaruhi kepercayaan diri anak di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate
3. Terdapat perbedaan antara permainan pecah piring dan terompah panjang dalam mempengaruhi kepercayaan diri anak di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate

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 pecah piring terhadap kepercayaan diri anak di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate
2. Ada pengaruh bermain terompah panjang terhadap kepercayaan diri anak di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate
3. Ada perbedaan pengaruh antara bermain pecah piring dan terompah panjang terhadap kepercayaan diri anak di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain 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 terkendali 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 TKIT Nurul Ilmi Medan Estate. Penelitian ini dimulai dari bulan Maret sampai dengan bulan 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 TKIT Nurul Ilmi Medan Estate
2. Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang membantu menjelaskan varians dalam variabel terikat. Adapun variabel independen adalah permainan pecah piring dan terompah panjang.

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 pecah piring adalah suatu permainan tradisional yang menggunakan pecahan bahan-bahan datar disusun rapi kemudian dirubuhkan dengan melemparnya menggunakan bola kasti atau kertas yang digulung dengan karet. Permainan ini dilakukan secara beregu dengan tujuan menyusun kembali pecahan-pecahan genting yang telah dirubuhkan sebelumnya.
2. Terompah panjang adalah sejenis sandal yang telapaknya terbuat dari kayu yang ringan dengan pengikat kaki terbuat dari ban bekas yang dipaku kedua sisinya. Dimainkan dengan cara beregu, dalam sepasang bakiak panjang terdapat 4 – 5 pasang karet yang di buat seperti sandal, satu anggota tim harus berjalan bersamaan dengan melangkahkan kaki yang sama pula agar bakiak panjang bisa dijalankan tanpa ada anggota tim yang terjatuh.
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 realistik

3.5. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 20 siswa dari 107 siswa di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate yang diambil secara acak. Kelompok I (10 orang) diberi

permainan pecah piring dan kelompok II (10 orang) diberi permainan terompah panjang.

3.6. Teknik Penentuan Subjek

Teknik penentuan subjek dalam penelitian yang digunakan adalah cara *purposif* yaitu kelas A dan kelas B yang masing-masing berjumlah 10 orang. Setelah terpilih lalu diacak kembali sehingga mendapatkan kelompok-kelompok untuk di berikan perlakuan permainan pecah piring dan terompah panjang. Berdasarkan randomisasi yang dilakukan diperoleh kelompok pertama (Kelompok Eksperimen I) dengan 10 siswa, kelompok kedua (Kelompok Eksperimen II) dengan 10 siswa.

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.

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 enam kali dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan kelompok sebelum diberi perlakuan. Bila hasil pretes selama enam kali ternyata nilainya berbeda-beda, berarti kelompok tersebut keadaannya 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:

O_1	O_2	O_3	O_4	O_5	O_6	X	O_7	O_8	O_9	O_{10}	O_{11}	O_{12}
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-----	-------	-------	-------	----------	----------	----------

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 hari untuk mengetahui kondisi awal anak, apakah 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 pecah piring selama 6 hari berturut-turut. Permainan pecah piring dilakukan sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat oleh peneliti. Hari pertama siswa diperkenalkan permainan pecah piring oleh guru. Hari kedua guru mempraktekkan cara bermain pecah piring. Hari ketiga siswa belajar menyusun piring saat bermain pecah piring. Selanjutnya pada hari keempat siswa belajar melempar bola agar mengenai piring. Hari kelima siswa belajar melempar teman dengan bola dan hari terakhir siswa melaksanakan perlombaan pecah piring.

Sedangkan Kelompok eksperimen II diberi perlakuan terompah

UNIVERSITAS MEDAN AREA ini juga dilakukan selama 6 hari berturut-turut.

Permainan terompah panjang juga dilakukan sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat oleh peneliti. Hari pertama siswa dikenalkan permainan terompah panjang oleh guru. Hari kedua siswa diajarkan cara bermain terompah panjang. Hari ketiga siswa diajarkan cara menggunakan terompah panjang. Selanjutnya hari keempat siswa belajar berjalan dengan terompah panjang. Hari kelima siswa belajar berlari menggunakan terompah panjang dan hari terakhir siswa melaksanakan perlombaan terompah panjang. 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 (kolase). Guru dan peneliti mencatat peningkatan yang terjadi terhadap siswa dan membandingkan dengan hasil pencatatan sebelumnya. Kegiatan post test juga diberikan sebanyak 6 hari 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 :

a. 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:

1. 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.
2. 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.
3. Testing, efek testing terhadap test berikutnya, misalnya pretest.

4. Instrument, kesalahan dalam pengukuran mungkin disebabkan kesalahan dalam penyediaan instrument atau kesalahan di dalam pengamatan.
5. Regresi statistik, kemungkinan gejala yang terjadi pada kelompok yang telah diseleksi terdapat suatu skor ekstrim.
6. Seleksi subjek yang berbeda, kesalahan pemilihan subjek yang akan dibandingkan dapat menghasilkan sesuatu yang bias.
7. Mortalitas, berkurangnya sampel atau subjek, perubahan dalam suatu kelompok karena partisipan mengundurkan diri dari penelitian.
8. Interaksi seleksi maturasi, misalnya efek interaksi di antara variabel-variabel tertentu dapat menyebabkan kesalahan atau gangguan terhadap variabel-variabel eksperimen.

b. 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:

1. Kontaminasi dan bias pelaku eksperimen, pengaruh interaksi seleksi yang bias dan variabel eksperimen.
2. Interaksi seleksi perlakuan, pengaruh interaksi pretest, subjek yang diberi pretes akan memberikan respon yang berbeda dengan subjek

3. Pengaturan reaktif, pengaruh reaktif dari prosedur eksperimental, pengaruh yang muncul dari setting eksperimental yang tidak akan terjadi pada nonoeksperimen.
4. 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.
5. Spesifitas variabel, suatu ancaman terhadap yang tidak mengindahkan generalisabilitas dari desain eksperimen yang digunakan.

3.11. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian guna membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Analisis dilakukan dengan teknik 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 :

- a. Menjumlahkan skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan
- b. Membuat tabulasi skor observasi peningkatan kepercayaan diri

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 26/8/24

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)26/8/24

- b. Menghitung presentase peningkatan kepercayaan diri siswa dengan permainan pecah piring dan terompah panjang 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 pecah piring dan terompah panjang)

- c. Membandingkan hasil presentase pencapaian pada setiap anak dengan presentase keberhasilan pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti.
- d. Mengkritisi penerapan permainan pecah piring dan bakiak dengan cara mencari kelemahan dan kelebihan permainan pecah piring dan bakiak.

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):

a. 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 pecah piring.

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

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

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

b. Menentukan *level of significant* sebesar 5% atau 0,05.

c. Menentukan kriteria pengujian.

H_0 ditolak jika nilai probabilitas $< 0,05$ berarti ada pengaruh yang signifikan dalam bermain pecah piring dan terompah panjang terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa. H_0 diterima jika nilai probabilitas $> 0,05$ berarti ada pengaruh yang tidak signifikan dalam bermain pecah piring dan terompah panjang terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa.

d. Penarikan kesimpulan berdasarkan pengujian hipotesis.

e. Pengujian dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

1. Ada pengaruh permainan pecah piring terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate dengan peningkatan sebesar 23%
2. Ada pengaruh permainan terompah panjang terhadap meningkatkan kepercayaan diri siswa di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate dengan peningkatan sebesar 24.25%
3. Tidak terdapat perbedaan pengaruh permainan pecah piring dan terompah panjang terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate .

5.2. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa pengaruh permainan tradisional khususnya pecah piring dan terompah panjang 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 menerapkan permainan tradisional pecah piring dan terompah panjang

2. Guru : agar lebih aktif untuk mengamati tingkat perkembangan anak baik itu kognitif, afektif dan motorik siswa di TKIT Nurul Ilmi Medan Estate.



DAFTAR PUSTAKA

- Agusriani, A. 2015. *Peningkatanb Kemampuan Motorik Kasar dan Kepewrcayaan Diri Melalui Bermain Gerak*. PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 9 Edisi 1.
- Aprian, R. D. 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Permainan Tradisional Bakiak dan Egrang Batok pada Tema 1 Subtema 2 Siswa Kelas IV SDN Jongkang Yogyakarta*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan. Fakuilts Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Beaty, J. J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta.
- Fadlillah, M., dan lilif, M. K. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini, Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Hidayat, D. 2013. *Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kempung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat*. Jurnal Academica Fisip Untad, Vol. 05 No. 02.
- Hidayanti, M. 2013. *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Bakiak*. PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Vol. 7 Edisi 1.
- Indriawati, P. 2018. *Pengaruh Kepercayaan Diri dan Kecerdasan emosional terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Balikpapan*. JPE (Jurnal Pendidikan Edutama), Vol. 5 No. 5.
- Ismail, A. 2006. *Education Games (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Pilar Media. Yogyakarta.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional, Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.
- Mandira, G., Aziz, M. Y., & Fitriani, D. 2016. *Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Makah-Makah di TK IT Al-Azhar Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2).
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Nasution, R. K. 2015. *Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring dan Pecah piring terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di TK Pembina Lubuk Pakam*. Universitas Medan Arezza.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

- Nasution, K. N. dan Nurmaida, I, S. 2013. *Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring dan Ular Naga terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*. Program Studi Magister Psikologi Universitas Medan Urea. *Analitika Jurnal* Vol. 5, No. 2.
- Nawangwulan, S. Dan Dyan, A. 2016. *Analisis Time Series Metode Winter Jumlah Penderita Gastroenteritis Rawat Inap Berdasarkan Data Rekam Medis di RSUD. Dr. Soetomo Surabaya*. Program Studi Rekam Medis dan Informasi Kesehatan (RMIK). *Jurnal Manajemen Kesehatan STIKES Yayasan RS. Dr. Soetomo* Vol. 2 No. 01.
- Ningsih, S. (2017). *Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional (Studi Kasus di TK AL-Akhyar Purwakarta kelompok B)*. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 2(1), 30–47.
- Nugraha, N. M. S. A., A.A. Istri, N. M., dan Nyoman, T. 2014. *Penggunaan Metode Terompah panjang dengan Media Gambar dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa dan Sikap Mandiri Anak Kelompok A TK Negeri Pembina Bangli Tahun Ajaran 2012/2013*. Program Studi Pendidikan Dasar Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha. *E-Journal Program Pasca Sarjana Universitas Ganesha* Vol. 4.
- Rindani, F. 2017. *Pengembangan Sikap Sosial dengan Permainan Tradisional Bakiak pada Anak Kelas B 1 RA Ma'arif Pulutan Salatiga Tahun Perajaran 2016/2017*. Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Seriati, N. N., & Hayati, N. 2012. *Permainan Tradisional Jawa Gerak dan Lagu Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. *Naskah Publikasi*
- Simamora, Y, S. 2016. *Pengaruh Permainan Tradisional Bakiak Panjang terhadap Pengembangan Sosial Anak Usia 5 – 6 Tahun TK Katolik ASSISI Medan*. Pendidikan Guru Pendidikan ANak USia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan.
- Siskandar. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Untuk Anak Usia Dini*, *Buletin PADU, Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia*, Menu Pembelajaran PADU, vol.2.No.01.April 2003.
- Sukirman. D. 2004. *Permainan Tradisional Jawa sebuah upaya pelestarian Kebudayaan*. Kepel Press. Yogyakarta.

Wardah, I. Z. 2018. *Pengaruh kegiatan sosiodrama dalam permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini* (PhD Thesis). UIN Sunan Ampel Surabaya.

