

**PENGARUH BERMAIN ENKLEK DAN BER CERITA  
TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK  
DI RA DINDA HAFIDZAH ISLAMIC SCHOOL**

**TESIS**

**OLEH**

**KHADIJAH  
NIM. 171804075**



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

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**MEDAN**

**2019**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/8/24

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)28/8/24

**UNIVERSITAS MEDAN AREA  
PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PSIKOLOGI**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**Judul** : **Pengaruh Bermain Engklek dan Bercerita terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di RA Dinda Hafidzah Islamic School**

**Nama** : **Khadijah**

**NIM** : **171804075**

**Menyetujui**

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**

**Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd.**

**Drs. Hasanuddin, Ph.D.**

**Mengetahui**

**Ketua Program Studi  
Magister Psikologi**

**Direktur**

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

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

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/8/24

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 (repository.uma.ac.id)28/8/24

**Khadijah. 171804075. Pengaruh Bermain Engklek dan Bercerita terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di RA Dinda Hafidzah *Islamic School*. Magister Psikologi Universitas Medan Area. 2017.**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan engklek dan bercerita terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa RA Dinda Hafidzah *Islamic School*. Penelitian ini menggunakan tipe deskriptif kuantitatif dengan desain *quasi experiments*, dan menggunakan sistem *Time Series*. Subjek penelitian 20 siswa di RA Dinda Hafidzah *Islamic School*. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ada perbedaan antara kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah bermain engklek ( $0,005 < \alpha = 0,05$ ). Bercerita tidak ada perbedaan antara kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah bercerita ( $1,000 > \alpha = 0,05$ ). Terdapat perbedaan yang signifikan antara permainan engklek dan bercerita dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. ( $0,004 < \alpha = 0,05$ ).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan engklek terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di RA Dinda Hafidzah *Islamic School* dengan peningkatan sebesar 18.75% Tidak ada pengaruh bercerita terhadap meningkatkan kepercayaan diri siswa di RA Dinda Hafidzah *Islamic School*. Ada perbedaan pengaruh permainan engklek dan bercerita terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di RA Dinda Hafidzah *Islamic School* sebesar 20.25%

Kata Kunci : Permainan Engklek, Bercerita, Kepercayaan Diri



**Sukesih. 171804074. The Effect of the Engklek and Telling Story of the Increase Self Confidence of Early Childhood in RA Dinda Hafidzah Islamic School. Master of Psychology Medan Area University. 2017.**

## ABSTRACT

This research purpose to know the effect of engklek game and telling story game of the increase student self confidence in RA Dinda Hafidzah Islamic School. This research use quantitative descriptive type with quasi experiments design, and use Time Series system. Subject of the reasearh is 20 students in RA Dinda Hafidzah Islamic School. The hypothesis testing was held with used *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Hypothesis test result shows that there is a difference between of self confidence students with before and after played of engklek ( $0,005 < \alpha = 0,05$ ). While there is a no difference between of self confidence of students with before and after of telling story ( $1,00 > \alpha = 0,05$ ). The engklek game game was increases self confidence of RA Dinda Hafidzah Islamic School Students Marindal Medan ( $0,004 < \alpha = 0,05$ )

The result of research showed that any effect of the engklek game of the increase self confidence of the students in RA Dinda Hafidzah Islamic School with increase until 18.75%. No effect telling strory of the increase students's RA Dinda Hafidzah Islamic School self confidence. Any different the engklek game and telling story of the increase self confidence of the students RA Dinda Hafidzah Islamic School until 20.25%.

*Key Word : Engklek Game, Telling Story, Self Confidence, Early Childhood*

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN .....	
HALAMAN PENGESAHAN .....	
HALAMAN PERNYATAAN .....	
KATA PENGANTAR .....	i
UCAPAN TERIMA KASIH .....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	9
1.3. Batasan Masalah .....	9
1.3. Rumusan Masalah .....	10
1.4. Tujuan Penelitian.....	10
1.5. Manfaat Penelitian .....	11
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>
2.1. Kerangka Teori.....	13
2.1.1. Kepercayaan diri .....	13
1. Pengertian kepercayaan diri .....	13
2. Aspek-aspek kepercayaan diri .....	15
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri individu .....	17
2.1.2. Bermain dan permainan tradisional.....	17
1. Hakikat dan manfaat bermain bagi anak usia dini .	15
2. Permainan tradisional.....	19
3. Klasifikasi permainan tradisional .....	20
4. Permainan engklek .....	21
2.1.2. Bercerita .....	25
1. Hakikat bercerita .....	25
2. Tujuan bercerita .....	26
3. Fungsi dan manfaat bercerita .....	27



2.2. Kerangka Konseptual .....	31
2.3. Hipotesis .....	31
III. METODE PENELITIAN.....	33
3.1. Desain Penelitian.....	33
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
3.3. Identifikasi Variabel .....	34
3.4. Defenisi Operasional Variabel .....	34
3.5. Subjek Penelitian .....	35
3.6. Teknik Penentuan Subjek .....	35
3.7. Metode Pengumpulan Data .....	36
3.8. Desain Penelitian .....	37
3.9. Prosedur Penelitian .....	38
3.10. Control Varians .....	40
3.11. Teknik Analisis Data .....	43
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1. Orientasi Kancah .....	46
4.2. Persiapan Penelitian .....	55
4.3. Pelaksanaan Penelitian .....	58
4.3. Analisis Data dan Hasil Penelitian .....	63
4.4. Pembahasan .....	89
V. SIMPULAN DAN SARAN .....	95
5.1. Simpulan.....	95
5.2. Saran .....	95
DAFTAR PUSTAKA .....	96
LAMPIRAN .....	98

## BAB I PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang Masalah

Sebagai pengajar atau pendidik, guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Oleh sebab itu, seorang guru dituntut untuk dapat mengetahui dan memahami prinsip belajar serta dapat menguasai berbagai keterampilan mengajar agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Kemudian kepercayaan diri peserta didik terhadap hasil belajarnya merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, hal ini terkait dengan adanya pandangan peserta didik terhadap pendidik dalam mengajar di kelas (Indriawati, 2018).

Dalam mengajar seorang guru memerlukan berbagai persiapan. Pemilihan metode pembelajaran terdapat mulai dari tahap persiapan mengajar. Guru hendaknya memiliki pengetahuan mengenai jenis-jenis metode mengajar yang sesuai bila digunakan pada jenjang pendidikan tempatnya mengajar. Pada jenjang pendidikan anak usia dini, selektif memilih metode mengajar menjadi hal ikhwal yang turut andil dalam memperkenalkan hal berupa materi lewat tema-tema baru yang terkait dengan keseharian anak. Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini saat ini menerapkan pembelajaran tematik. Sehingga materi-materi yang diajarkan pada anak memiliki tema dan sub-tema khusus yang berbeda pada setiap minggunya (Amalia dan Zaimatus, 2015).

Pendidik dapat menggunakan berbagai metode untuk mendidik para anak didiknya. Dalam hal ini, setiap metode memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Dengan menggunakan metode bercerita akan mempermudah anak dalam menangkap pesan-pesan moral yang memiliki nilai-nilai akhlak. Metode bercerita merupakan salah satu metode yang menyenangkan bagi anak usia dini dan dianggap menarik karena anak dapat berimajinasi dan masuk ke dalam alur cerita serta memerankan dirinya berada dalam cerita. Dengan contoh-contoh perilaku yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita tersebut (Utami, 2017).

Bercerita adalah seni menggunakan bahasa, vokalisasi, dan atau gerakan fisik dan isyarat untuk mengungkapkan unsur-unsur dan gambaran dari sebuah cerita kepada sesuatu yang spesifik, kehidupan penonton. Untuk itu, agar cerita tersebut dapat didengar dengan baik oleh pendengar selain suara atau vokal diperlukan pula media untuk mendukung pencerita dalam melakukan gerakan saat bercerita. Media dapat digunakan sebagai penghubung atau pembawa pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan (Nugraha, dkk., 2014).

Sedangkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengedepankan kepentingan guru di RA dalam kaitannya dengan metode pembelajaran pada pengembangan kemampuan dasar bahasa anak usia dini. Guru sebagai salah seorang *agent of change* dari pendidikan dapat melakukan alternatif penerapan budaya tersebut melalui metode mengajar. metode bercerita dikategorikan ke dalam jenis membaca nyaring



Bagi anak usia dini mendengarkan guru bercerita yang diselingi dengan memberikan beberapa pertanyaan menciptakan kedekatan guru dan anak didiknya secara psikologis serta interaksi yang alami dan berguna bagi penyerapan materi pembelajaran. Hal ini disebabkan anak didik merasa berada di area yang nyaman dan menyenangkan sehingga proses belajar mengajar dapat berhasil seperti yang diinginkan. Proses belajar mengajar dengan bercerita atau dalam Bahasa Inggris akrab dengan sebutan *storytelling* membantu memperkaya kosakata anak. Anak dapat belajar kosakata-kosakata tersebut lewat pemahaman akan isi cerita. Penggunaan metode bercerita dapat diterapkan pada semua aspek perkembangan yang terdapat dalam muatan kurikulum PAUD. RA yang termasuk dalam jenjang formal dari PAUD memiliki kurikulum yang serupa dengan TK dan bentuk PAUD lain yang sederajat (Amalia dan Zaimatus, 2015).

Dalam pembelajaran bercerita seharusnya guru tidak memakai cara yang monoton hanya menyuruh anak berdiri di depan kelas untuk bercerita atau mendengarkan cerita dari guru tanpa ada pesan lain, tanpa ada variasi dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat menyebabkan anak kurang tertarik pada proses pembelajaran dan hanya akan menimbulkan kejenuhan serta kebosanan dalam diri anak karena pembelajaran lebih banyak didominasi guru tanpa melibatkan anak secara aktif. Selain itu, terkadang anak masih kurang berani ketika tampil di depan kelas sehingga keterampilan bercerita yang dimiliki anak menjadi rendah. Untuk mempermudah anak dalam menerima pembelajaran dan menarik minat anak untuk mendengarkan

cerita guru sehingga kemampuan berbahasa anak menjadi meningkat (Nugraha, dkk., 2014).

Kemampuan berbahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional anak, dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi pada pendidikan lebih tinggi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya (Siskandar, 2003)

Guru di RA Dinda Hafidzah Islamic School kurang menguasai teknik bercerita dalam mengembangkan karakter anak, anak kurang diberi kesempatan untuk bercerita kembali setelah mendengarkan cerita dari guru sehingga tidak membangun karakter anak tersebut. Masalah-masalah tersebut perlu dicari solusinya, guru perlu menguasai teknik-teknik bercerita untuk menghadirkan suasana dalam bercerita supaya anak tertarik dengan apa yang diceritakan guru.

Selain itu, menurut Binti Maunah, prinsip kegembiraan yang diterapkan di dalam kegiatan belajar mengajar bagi anak usia dini yaitu dapat berupa kegiatan bernyanyi dan bermain. Kedua kegiatan inilah secara alami disukai oleh setiap anak yang berada dalam masa usia dini. Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting. Sebab, masa mereka merupakan usianya bermain. Menurut Ratna, tidak ada alasan untuk tidak menganggap



kegiatan bermain sebagai kegiatan belajar. Justru pada usia anak-anak, kegiatan belajar akan efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain. Jadi bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka (Fadlillah dan Lilif, 2013).

Menurut Hughes (2010) permainan yang mempunyai aturan dapat berupa permainan kartu atau permainan meja dan dapat pula berupa permainan outdoor yang dimainkan di luar ruangan. Contoh dari permainan dengan aturan adalah permainan tradisional (Iswinarti, 2017).

Jika ditinjau dari jenis permainan maupun tahapan perkembangan bermain maka permainan tradisional seperti engklek (*hopscotch*), petak umpet, main kelereng dan sebagainya termasuk dalam permainan *game with rule* yang biasanya dimainkan oleh anak-anak.

Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang paling dikenal oleh anak. Paling bervariasi dan banyak polanya. Beberapa sebutan untuk Engklek, diberbagai daerah berbeda, misalnya seperti sondah mandah, piccek baju, ingkling, sudhhamandha, taplak, dan lain-lain. Hanya sebagian kecil anak yang mengetahui tentang permainan engklek. Sekarang anak lebih mengenal permainan modern yang lebih praktis, dan cepat. Pada jaman sekarang banyak anak-anak yang tidak mengenal permainan engklek dan permainan tradisional lainnya. Perubahan tersebut dapat dipahami mengingat perkembangan teknologi dan komunikasi yang makin pesat, yang mengakibatkan perubahan gaya hidup masyarakat (Pebryawan, 2015).



Engklek merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang mengandung sportifitas, kebersamaan, kerja keras, dan kesenangan. Oleh karena itu, sudah menjadi pilihan bagaimana seharusnya engklek menjadi permainan yang dipertahankan (Pebryawan, 2015).

Permainan ini dilaksanakan menurut keinginan para pemainnya. Permainan engklek bersifat kompetitif, tapi tidak ada hukuman bagi yang kalah. Permainan ini biasanya dimainkan anak-anak perempuan atau pun laki-laki, umur para pemain engklek biasanya berkisar antara 7 – 14 tahun, namun tidak menuntut kemungkinan anak di bawah umur 7 tahun dapat ikut atau melakukan permainan ini (Sukirman, 2008). Untuk bermain permainan ini diperlukan tempat yang datar, berukuran 240 x 100 cm. Alat yang diperlukan hanya sekeping benda pipih yang disebut *gacuk* yang biasanya terbuat dari pecahan genting atau tembikar (Ismail, 2006). Permainan engklek pada dasarnya masuk kedalam kategori permainan adu ketangkasan karena dilihat dari permainan yang bersifat kompetitif, serta mengandalkan ketangkasan kaki, keseimbangan dan tangan dalam permainannya.

Beberapa faktor yang mempengaruhi menurunnya minat terhadap engklek diantaranya pertama, orang tua yang tidak mensosialisasikan engklek kepada anak-anaknya, karena beranggapan sudah bukan jamannya lagi memainkan permainan tradisional. sehingga praktis anak tidak tahu menahu tentang keberadaan permainan tersebut. Sekarang jamannya teknologi. Segala sesuatu serba instan dan modern. Anak tidak perlu harus berkumpul pada suatu tempat untuk bermain. Mereka cukup berada di

rumah atau diam di satu tempat, tanpa harus ada teman, sudah bisa bermain. Dampak positifnya bagi orang tua adalah mereka bisa lebih mudah mengawasi anaknya. Mereka tidak perlu mencemaskan keberadaan anaknya, di mana anaknya bermain. Dengan siapa mereka bergaul. Bagaimana temantemannya.

Untuk mengembangkan karakter anak, guru perlu mengoptimalkan nilai-nilai karakter pada anak didik, supaya anak lebih mengenal dan memperoleh pendidikan tentang karakter-karakternya agar berkembang moralitasnya bisa dilihat dari sikap dan cara berhubungan dengan orang lain (sosialisasi), cara berpakaian dan berpenampilan serta sikap dan kebiasaan makan, dan perilaku keselagiannya. Peranan nilai-nilai yang membangun karakter semenjak dini pada anak diharapkan akan menjadi bekal di kemudian hari.

Kepercayaan diri suatu bagian dari kehidupan yang unik dan berharga karena dengan kepercayaan diri seseorang akan lebih berani dalam menyampaikan pendapat didepan orang banyak dan lebih percaya dengan kemampuan yang dimilikinya. Tapi pada kenyataannya masih banyak yang belum bisa menerapkan percaya diri terlihat ketika kesulitan dalam mengkomunikasikan pendapat kepada orang lain, dan menghindari berbicara didepan umum karena takut orang lain akan menyalahkannya. Tetapi berbeda dengan siswa di RA Dinda Hafidzah Islamic School, masih adanya siswa yang percaya dirinya rendah sehingga enggan tampil di depan temantemannya yang lain untuk bercerita.



Tanda-tanda seseorang yang kurang percaya diri pada diri sendiri dalam Supriyo (2008) antara lain sebagai berikut: (1) Perasaan takut atau gemetar disaat berbicara dihadapan orang banyak. (2) Sikap pasrah pada kegagalan, memandang masa depan suram. (3) Perasaan kurang dicintai/kurang dihargai oleh lingkungan sekitarnya, (4) Selalu berusaha menghindari tugas, tanggung jawab dan pengorbanan, (5) Kurang senang dengan keberhasilan orang lain, terutama rekan sebaya/seangkatan, (6) Sensitivitas batin yang berlebihan, mudah tersinggung, cepat marah dan pendendam, (7) Suka menyendiri dan cenderung bersikap egosentris, (8) Terlalu berhati-hati ketika dihadapan dengan orang lain sehingga perilakunya terlihat kaku, (9) Pergerakan agak terbatas, seolah-olah sadar jika dirinya memang mempunyai banyak kekurangan, (10) Sering menolak jika diajak ke tempat yang ramai.

Menurut Litnoff (2010) percaya diri adalah sifat yang diinginkan oleh banyak orang tetapi mungkin sulit untuk mengukurnya, terutama dalam diri orang lain. Orang yang percaya diri yakin bahwa diri dan dapat menggapai sukses. Seseorang yakin bahwa didalam dirinya memiliki kemampuan untuk mengatasi apa pun yang muncul dan mempunyai keyakinan yang tidak patah semangat jika gagal.

Menurut Litvinoff (2010) ada sepuluh langkah dalam membangun rasa percaya diri sebagai berikut: (1) mengambil tindakan, (2) meningkatkan energy, (3) membangun cadangan rasa percaya diri, (4) jujur terhadap diri sendiri, (5) mengatasi rasa takut, (6) menciptakan hubungan yang baik, (7)



bertindak sampai menjadi nyata, (8) memperbaiki keadaan sekarang, (9) melupakan masa lalu, (10) mengubah pikiran.

Berdasarkan uraian dan pemaparan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Engklek dan Bercerita terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di RA Dinda Hafidzah *Islamic School*”.

## 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 Dinda Hafidzah *Islamic School*.
2. Kurangnya penerapan kepercayaan diri di RA Dinda Hafidzah *Islamic School*.
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 engklek dan bercerita terhadap peningkatan kepercayaan diri anak di RA Dinda Hafidzah *Islamic School*”.

#### 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 engklek terhadap kepercayaan diri anak di RA Dinda Hafidzah *Islamic School* ?”
2. “Apakah ada pengaruh bercerita terhadap kepercayaan diri anak di RA Dinda Hafidzah *Islamic School* ?”
3. “Apakah ada perbedaan bermain engklek dan bercerita terhadap kepercayaan diri anak di RA Dinda Hafidzah *Islamic School* ?”

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mempengaruhi :

1. Pengaruh bermain engklek terhadap kepercayaan diri anak di RA Dinda Hafidzah *Islamic School*.
2. Pengaruh bercerita terhadap kepercayaan diri anak di RA Dinda Hafidzah *Islamic School*.
3. Perbedaan pengaruh bermain engklek dan bercerita terhadap kepercayaan diri anak di RA Dinda Hafidzah *Islamic School*

### 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 Dinda Hafidzah *Islamic School*.
  - 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 realistik.

## 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 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**

Kepercayaan diri dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berikut adalah faktor-faktor tersebut :

a. *Konsep 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

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. Bermain dan permainan tradisional

### 1. Hakikat dan manfaat bermain bagi anak usia dini

Menurut Piaget yang dikutip oleh Martini (2010:115), bahwa kegiatan bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru di kuasai, sehingga dapat berfungsi secara efektif. Melalui kegiatan bermain, semua proses mental yang baru dikuasai dapat di internalisasi oleh anak. Artinya dengan pemberian stimulasi melalui bermain anak mendapat pengetahuan dan melatih mental untuk perkembangan anak selanjutnya.

Hurlock (1987) bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget (Hurlock) menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Adapun bermain mempunyai manfaat bagi perkembangan anak, yaitu:

#### a. Aspek fisik

Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas fisik terutama motorik kasar, akan membuat tubuh menjadi sehat. Permainan



yang melibatkan kemampuan motorik kasar dan motorik halus akan meningkatkan keterampilan anak. Keterlibatan anak dengan orang lain dapat membantu anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya atau orang lain, anak akan belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh, belajar berbagi dengan orang lain, melakukan pemecahan masalah, meningkatkan perkembangan bahasa baik bahasa ekspresi maupun bahasa reseptif, dan sebagai lahan bermain peran sosial.

b. Aspek perkembangan bahasa

Melalui kegiatan bermain anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani berbicara. Kegiatan ini akan melatih kemampuan mengkoordinasikan antara apa yang terpikir dengan gerakan motorik organ-organ dalam rongga mulut. Hal ini penting untuk kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya di kemudian hari.

c. Aspek emosi dan kepribadian

Melalui bermain seorang anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Kegiatan bermain bersama sekelompok teman sebaya akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menilai diri sendiri tentang kelebihan-kelebihan yang dimilikinya, sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena merasa mempunyai kompetensi tertentu. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak. Melalui

bermain seorang anak akan memperoleh berbagai keuntungan sekaligus belajar berbagai hal yang dapat memperluas wawasan, pengetahuan dan keterampilan yang dapat digunakan pada saat dewasa nantinya.

## 2. Permainan tradisional

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

Permainan tradisional merupakan permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang dapat menjadi pemberi identitas bagi sebuah budaya lokal sehingga dapat menjadi local wisdom bagi sebuah budaya (Dharmamulya, 2008)

Ahmad Yunus dalam Mulyani (2016) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdistribusi atas tua muda, laki dan perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tiada bedanya.

Sementara itu Subagiyo dalam Mulyani (2016) menjelaskan bahwa permainan tradisional mengandung kesejajaran antara perkembangan anak dengan permainan sehingga bisa dijadikan

media pembelajaran anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal.

### 3. Klasifikasi permainan tradisional

Bishop dan Curtis (2001) mengklasifikasikan tradisi-tradisi bermain menjadi tiga kelompok yaitu permainan yang sarat dengan muatan verbal, permainan yang sarat dengan muatan imajinatif, dan permainan yang sarat dengan muatan fisik. Permainan yang termasuk dalam kelompok pertama adalah permainan yang berisi dialog dan nyanyian, lelucon atau gurauan, termasuk juga tarian yang dibawakan sambil menyanyi. Permainan yang termasuk dalam kelompok kedua adalah permainan yang mengandung unsur berpura-pura yang ditunjukkan dengan peran yang dibawakan maupun dialog-dialog yang diucapkan. Permainan yang termasuk dalam kelompok ketiga atau permainan yang sarat dengan muatan fisik mencakup permainan yang menggunakan alat maupun tidak. Permainan ini juga kebanyakan berupa kompetisi baik individu, kelompok, maupun tim. Selain ketiga kelompok tersebut juga ditambahkan oleh Bishop dan Curtis bahwa jenis permainan lain yaitu membuat sesuatu dan mengoleksi sesuatu.



### 2.1.3. Permainan engklek

Permainan ini dinamakan *engklek* atau *ingking* karena dilakukan dengan melakukan engklek atau berjalan melompat dengan satu kaki (Sukirman, 2008).

Engklek menurut Winaya (2014) dalam artikelnya yang berjudul "Pengertian Sikan-Mesikatau Engklek" adalah suatu permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang telah diberi garis pola kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

Muncul pula pendapat bahwa permainan tradisional engklek mempunyai nama asli "Zondag Maandag" yang merupakan bahasa Belanda. Jadi berdasarkan sejarahnya memang permainan tradisional engklek ini masuk ke Indonesia pada waktu Belanda menjajah Indonesia. Sampai sekarang tidak ada bukti otentik yang dapat menyimpulkan mengenai sejarah engklek, namun permainan tradisional engklek ini sudah sangat populer di kalangan anak perempuan di Eropa pada masa perang dunia. Setelah Indonesia merdeka, permainan engklek menjadi sangat populer. Permainan engklek tidak hanya dimainkan oleh anak perempuan saja, tetapi anak laki-laki juga turut memainkannya.

Engklek bertujuan untuk menjadi penyeimbang di tengah maraknya permainan modern. Di dalam permainan modern lebih cenderung mengembangkan otak kiri, otak kanan, dan kreativitas. Di

dalam permainan tradisional lebih dari itu, yaitu melatih empati, rasa, dan bahkan mengenal dirinya dan alam. Dengan mengenal diri dan alam, dia mengenal Tuhannya.

Selain itu permainan engklek juga dimaksudkan untuk mengangkat nilainya, bukan hanya artefaknya. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan engklek yang relevan dengan konsep kekinian. Jadi begitu nilainya diangkat, orang-orang akan mencrima itu. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan engklek bisa dilihat dari berbagai macam. Ada nilai perkembangan fisik, nilai untuk kesehatan mental, nilai sosial, dan problem solving. Beberapa nilai tersebut juga pernah dikemukakan oleh Iswinarti (2010).

Sebelum memulai permainan anak-anak mencari *gacuk*. Bahwa untuk memulai suatu kehidupan orang harus mempunyai modal. Dalam hal ini bisa berarti materi dan juga akal pikiran, ilmu, pengetahuan. Kemudian pemain melakukan suit untuk menentukan siapa yang mendapat giliran lebih dulu. Namanya hom pim pah alaiyung gambreng. Hom pim pah berasal dari bahasa sansekerta yang artinya dari Tuhan kembali ke Tuhan. Anak diajarkan sebelum melakukan sesuatu maka awalilah dengan berdoa. Kesempatan setiap orang itu berbeda-beda. Ada yang mendapat giliran pertama, ada juga yang mendapat giliran terakhir. Dan pada akhirnya yang menentukan bukan siapa yang maju pertama, tetapi siapa yang finish lebih dulu.

Selanjutnya, anak diajarkan untuk memahami bahwa hidup adalah kerja keras. Bukan untuk berpangku tangan. Dalam permainan engklek dibuktikan ketika pemain melewati setiap kotak dengan mengangkat salah satu kaki. Setiap hari bekerja keras. Anak diajari juga untuk bersandar kepada Tuhan. Setelah dia bekerja keras, maka hasilnya serahkan kepada Tuhan. Hal ini Nampak pula ketika salah seorang pemain melemparkan gacuknya dengan membalikkan badan, atau membelakangi arena engklek. Terdapat pula suatu pesan bagi orang yang bermalas-malasan, yaitu pemain yang kurang sungguh-sungguh maka dia tidak akan mendapat bintang atau sawah, sehingga harus terus melompat dengan satu kaki.

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

- 1) Melatih perkembangan motorik : keseimbangan tubuh, ketahanan fisik, mengatur energi dan stamina tubuh dengan baik, melatih koordinasi anggota tubuh yang bergerak aktif yaitu pada saat pemain melakukan engklek yakni dengan menggunakan 1 kaki saja yaitu kaki kiri diangkat kecuali pada kotak tertentu. Selanjutnya pemain melempar gaju (pecahan genting) tidak boleh terkena atau keluar dari garis yang telah dibuat sesuai dengan bentuknya. Kemudian pemain harus menginjak omah miliknya ketika sudah mendapatkan omah dan pemain tidak boleh melakukan engklek pada omah (rumah) lawan. Selanjutnya saat



ontang-anting, saat beling ditaruh di atas pundak, di kepala dan kaki beling tidak boleh jatuh.

- 2) Meningkatkan kemampuan kognitif : melatih konsentrasi, meningkatkan kemampuan berhitung dan mengenal angka-angka, meningkatkan kreativitas anak dalam menyusun strategi permainan dan problem solving yaitu apabila pihak musuh memiliki omah yang banyak maka pemain akan menghadapi banyak masalah dan rintangan.
- 3) 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. Yaitu pada saat pemain akan berusaha/berlomba mengumpulkan omah sebanyak-banyaknya.
- 4) Meningkatkan perkembangan kepribadian : meningkatkan rasa percaya diri, menumbuhkan rasa sportifitas, belajar mengambil keputusan dan tanggung jawab yaitu pada saat pemain berusaha mendapatkan omah yang banyak dan pemain membiarkan omah miliknya dilewati musuh dengan garis tertentu.
- 5) Memupuk perkembangan emosi : melatih kesabaran dan pengendalian diri, mengontrol emosi yaitu pada saat pemain harus bisa mengendalikan dirinya agar gaju yang dibawa tidak jatuh, selain itu, pemain harus mengendalikan dirinya agar setiap lompatan tidak terkena garis pembatas.

## 2.1.4. Bercerita

### 1. Hakikat bercerita

Bercerita menumbuhkan kemampuan merangkai hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa dan memberikan peluang bagi anak untuk belajar menelaah kejadiankejadian disekelilingnya. Berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat berdasarkan pengalaman yang diperoleh.

Tarigan menyatakan bahwa cerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Dikatakan demikian karena bercerita termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian atau makna dengan jelas. Dengan bercerita seseorang dapat menyampaikan suatu informasi kepada orang lain. Tokoh lain berpendapat bercerita adalah sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain menurut Bachtiar (2005). Sedangkan metode bercerita merupakan salah satu pemberian rangsangan pengalaman belajar bagi anak usia dini dengan membawakan cerita secara lisan.

## 2. Tujuan bercerita

Kegiatan bercerita merupakan salah satu cara yang ditempuh guru untuk memberikan pengalaman belajar agar anak memperoleh penguasaan isi cerita yang disampaikan lebih baik.

Menurut Moeslichatoen (2004) tujuan kegiatan bercerita bagi anak adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan informasi atau menanamkan nilai-nilai sosial, moral dan keagamaan, pemberian informasi tentang lingkungan fisik dan lingkungan sosial.
- b. Anak menyerap pesan-pesan yang dituturkan melalui kegiatan bercerita.
- c. Anak mampu mendengarkan dengan seksama terhadap apa yang disampaikan oleh orang lain.
- d. Anak dapat bertanya apabila tidak memahaminya.
- e. Anak dapat menjawab pertanyaan.
- f. Anak dapat menceritakan dan mengekspresikan terhadap apa yang didengarkan dan diceritakannya, sehingga hikmah dari isi cerita dapat dipahami dan lambat laun didengarkan, diperhatikan, dilaksanakan dan diceritakannya pada orang lain.

Pendapat lain dikemukakan Abdul Aziz (2002), bahwa ada tujuan dari bercerita yaitu untuk menghibur anak dan menyenangkan mereka dengan bercerita yang baik, menambah



pengetahuan anak. Berdasarkan uraian di atas maka bercerita bertujuan untuk melatih anak berkomunikasi dengan baik, mendengarkan apa yang disampaikan dengan seksama, mengerti pesan dari cerita dan mampu menambah wawasan dan pengetahuan secara luas.

### 3. Fungsi dan manfaat bercerita

Metode bercerita dapat menjadikan suasana belajar menyenangkan dan menggembirakan dengan penuh dorongan dan motivasi sehingga pembelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh anak. Tampubolon menjelaskan bahwa bercerita kepada anak memainkan peranan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca, tetapi juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak. Dengan demikian, fungsi kegiatan bercerita bagi anak usia 4-6 tahun adalah memberikan stimulasi pada aspek perkembangan anak. Pendapat di atas menegaskan bahwa metode bercerita dapat membantu mengoptimalkan kemampuan mengungkapkan bahasa, dengan menambah perbendaharaan kosa kata, kemampuan mengucapkan kata-kata, melatih merangkai kalimat sesuai tahap perkembangannya, dan selanjutnya anak dapat mengekspresikan dirinya.

Bercerita dalam kegiatan pengajaran anak di TK mempunyai beberapa manfaat yang dikemukakan oleh Moeslichatoen (2004) tujuan pendidikan TK antara lain:

- d. Dapat memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral, dan keagamaan.
- e. Kegiatan bercerita memberikan pengalaman belajar untuk berlatih mendengarkan.
- f. Anak memperoleh bermacam informasi tentang pengetahuan, nilai dan sikap untuk dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. d. Mengembangkan kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotor yang dimiliki oleh anak.
- g. Melatih anak untuk menjadi pendengar yang kreatif dan kritis, sehingga anak kreatif dalam melakukan pemikiran-pemikiran baru berdasarkan apa yang didengar.
- h. Kegiatan bercerita dapat memberikan pengalaman belajar yang unik dan menarik, serta dapat menggetarkan perasaan, membangkitkan semangat dan dan menimbulkan keasyikan tersendiri maka kegiatan bercerita memungkinkan mengembangkan dimensi perasaan anak.
- i. Melatih daya serap anak
- j. Melatih daya pikir anak
- k. Melatih daya konsentrasi anak

Berdasarkan penjelasan tersebut ada banyak manfaat dari bercerita. Maka dari itu bercerita dijadikan salah satu referensi dalam pemilihan metode pembelajaran pada anak usia dini, karena banyak nilai positif yang terkandung.

## 2.2. Kerangka Konseptual

Dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan yang dimiliki anak di Taman kanak-kanak harus selalu berdasarkan pada unsur karakter dan kepribadian anak. Karena pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan insan yang berkualitas, maka pendidikan harus dilakukan sejak usia dini, dalam hal ini melalui pendidikan anak usia dini yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun.

Sampai sekarang masalah seputar pendidikan belum juga bisa terurai. Salah satunya adalah kinerja guru yang dianggap belum optimal. Kreatifitas guru seharusnya lebih diperdalam lagi. Pernyataan itu pula telah menimbulkan pro dan kontra di dunia pendidikan, ada yang setuju dan ada yang tidak. Terlepas dari benar tidaknya pernyataan tersebut, yang pasti guru harus paham bahwa dunia anak adalah dunia penuh imajinasi. Permainan. Hidup adalah bermain. Disitulah anak-anak menemukan kebahagiaan. Dibalik kebahagiaan tersebut, ada pengetahuan dan budi pekerti. Oleh karenanya akan sangat efektif apabila pembelajaran dilakukan dengan permainan. Tentu saja permainan yang mengandung nilai budi pekerti dan edukasi.



Engklek sebagai permainan tradisional diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. Seperti telah diungkapkan, bahwa engklek mengandung nilai-nilai budi pekerti yang bermanfaat bagi siswa. Siswa tidak selalu belajar di dalam kelas, namun sesekali mereka dibiarkan belajar sambil bermain di luar kelas.

Kegiatan bercerita memberikan pengalaman belajar untuk berlatih mendengarkan. Melalui mendengarkan anak dapat memperoleh bermacam informasi tentang pengetahuan nilai dan sikap untuk dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

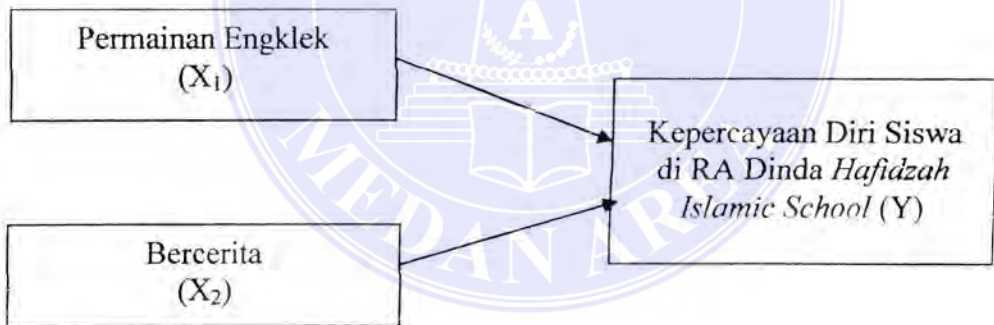
Kegiatan bercerita juga dapat digunakan sebagai metode pembelajaran untuk mengembangkan semua kecerdasan anak, salah satunya yaitu kecerdasan berbahasanya, dalam suatu cerita pasti ada makna yang terkandung di dalamnya, yang dalam menyampaikannya diperlukan motivasi dan kepercayaan diri dalam berbahasa untuk mengungkapkan cerita yang telah di dengar.

Kepercayaan diri akan memberikan keberanian pada anak untuk menyampaikan pendapat atau pikiran-pikiran kepada orang lain tanpa disertai kecemasan dan kekhawatiran. Dalam melakukan hal tersebut tidak menutup kemungkinan anak hanya doa, sebagai media untuk melepaskan diri dari keadaan yang tidak di inginkannya. Diamnya seorang anak dalam hal ini digunakan sebagai penopang atau sebagai pelampiasan dari kegagalan atau ketidakmampuan dirinya

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

1. Permainan engklek mempengaruhi kepercayaan diri anak di RA Dinda Hafidzah *Islamic School*
2. Bercerita mempengaruhi kepercayaan diri anak di RA Dinda Hafidzah *Islamic School*
3. Terdapat perbedaan permainan engklek dan bercerita daiam mempengaruhi kepercayaan diri anak di RA Dinda Hafidzah *Islamic School*

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 engklek terhadap kepercayaan diri anak di RA

2. Ada pengaruh bercerita terhadap kepercayaan diri anak di RA Dinda Hafidzah *Islamic School*.
3. Ada perbedaan pengaruh antara bermain engkiek dan bercerita terhadap kepercayaan diri anak di RA Dinda Hafidzah *Islamic School*.





## 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 RA Dinda Hafidzah *Islamic School*. Penelitian ini dimulai dari bulan Januari sampai dengan bulan Februari 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 Dinda Hafidzah *Islamic School*.
2. Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang membantu menjelaskan varians dalam variabel terikat. Adapun variabel independen adalah permainan engklek dan bercerita.

### 3.4. Defenisi Operasional Variabel

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

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 Dinda Hafidzah *Islamic School*.

Penelitian ini dilaksanakan pada 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 RA Dinda Hafidzah *Islamic School*.
2. Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang membantu menjelaskan varians dalam variabel terikat. Adapun variabel independen adalah permainan engklek dan bercerita.

### 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



Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan engklek adalah suatu permainan tradisional suatu permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang telah diberi garis pola kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya
2. Bercerita adalah seni menggunakan bahasa, voharisasi, dan atau gerakan fisik dan isyarat untuk mengungkapkan unsur-unsur dan gambaran dari sebuah cerita kepada sesuatu yang spesifik, kehidupan penonton.
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 30 siswa di RA Dinda Hafidzah *Islamic School* yang diambil secara acak.

### 3.6. Teknik Penentuan Subjek

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian yang digunakan adalah *Random Sampling* (sampel acak) dengan cara random yaitu kelas A dan kelas B yang masing-masing berjumlah 20 orang. Setelah terpilih lalu diacak

UNIVERSITAS MEDAN AREA  
UNIVERSITAS MEDAN AREA mendapatkan kelompok-kelompok untuk di berikan

perlakuan permainan engklek dan bercerita. Berdasarkan randomisasi yang dilakukan diperoleh kelompok pertama (Kelompok Eksperimen I) dengan 10 siswa, kelompok kedua (Kelompok Eksperimen II) dengan 10 siswa.

Subjek yang telah ditentukan dipastikan keadaannya apakah siswa sehat atau sedang sakit. Apabila ada siswa yang sakit maka subjek diganti dengan siswa lain yang sehat sehingga tidak mengganggu kegiatan pengamatan.

### 3.7. Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain :

#### 1. Studi dokumentasi

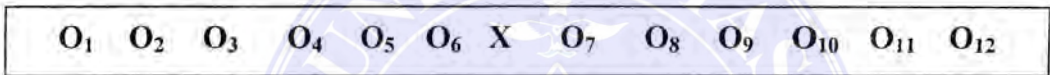
Studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil setiap gambar kegiatan yang dilakukan serta memperoleh informasi mengenai sekolah tempat diteliti.

#### 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

Desain penelitian ini menggunakan model *Time Series Design* dimana dalam desain ini sebelum perlakuan, kelompok diberi pretest sampai enam hari dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan kelompok sebelum diberi perlakuan. Bila hasil pretes selama empat hari 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:



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

UNIVERSITAS MEDAN AREA

tingkat kepercayaan diri anak sebelum diberikan perlakuan. Pre test di

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 28/8/24

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)28/8/24



berikan 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 engklek selama 6 hari berturut-turut. Permainan engklek dilakukan sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat oleh peneliti. Hari pertama siswa diperkenalkan permainan engklek oleh guru. Hari kedua guru menjelaskan cara bermain engklek. Hari ketiga siswa mempraktekkan cara melempar gaco engklek pada daerah dalam garis. Selanjutnya pada hari keempat siswa belajar melompati dengan engklek areal permainan engklek. Hari kelima siswa dapat menyelesaikan permainan engklek hingga area terakhir dan hari terakhir siswa melaksanakan perlombaan engklek.

Sedangkan Kelompok eksperimen II diberi perlakuan bercerita. Permainan ini juga dilakukan selama 6 hari berturut-turut. Bercerita juga dilakukan sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat oleh peneliti. Hari pertama guru menjelaskan arti bercerita kepada siswa. Hari kedua guru mempraktekkan cara bercerita yang baik. Hari ketiga siswa belajar bercerita dengan salah satu temannya. Selanjutnya hari keempat siswa belajar bercerita dengan

UNIVERSITAS MEDAN AREA

..... banyak temannya. Hari kelima siswa mencoba mencoba bercerita di  
 © Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang Document Accepted 28/8/24

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)28/8/24

depan kelas dan hari terakhir siswa melaksanakan perlombaan bercerita. 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 karena 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 yang tidak diberi pretes.
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

5. Spesifitas variabel, suatu ancaman terhadap yang tidak mengindahkan generalisabilitas dari desain eksperimen yang digunakan.

### 3.11. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tehnik yang digunakan untuk menganalisis 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 tes*) 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
- b. Menghitung presentase peningkatan kepercayaan diri siswa dengan permainan engklek dan bercerita dengan cara sebagai berikut :

Pola peningkatan :

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

$O_1$  = pre test (observasi sebelum eksperimen)

$O_2$  = post test (observasi sesudah eksperimen)

X = perlakuan (pemberlajaran permainan tradisional engklek dan bercerita)

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

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 engklek.

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



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

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

- 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 engklek dan bercerita terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa.  $H_0$  diterima jika nilai probabilitas  $> 0,05$  berarti ada pengaruh yang tidak signifikan dalam bermain engklek dan bercerita terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa.

- d. Penarikan kesimpulan berdasarkan pengujian hipotesis.
- e. Pengujian dilakukan dengan menggunakan program SPSS.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Simpulan**

1. Ada pengaruh permainan engklek terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di RA Dinda Hafidzah *Islamic School* dengan peningkatan sebesar 18.75%
2. Tidak ada pengaruh bercerita terhadap meningkatkan kepercayaan diri siswa di RA Dinda Hafidzah *Islamic School*.
3. Ada perbedaan pengaruh permainan engklek dan bercerita terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di RA Dinda Hafidzah *Islamic School* sebesar 20.25%

#### **5.2. Saran**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, saran penulis kepada:

1. Kepala Sekolah : agar mampu memberikan suatu informasi mengenai metode dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung secara efektif, efisien dan inovatif
2. Guru : agar lebih kreatif dalam memilih dan menerapkan metode serta media pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak salah satunya dengan permainan engklek.
3. Peneliti : disarankan untuk mengadakan peneliti lebih lanjut sebagai penyempurnaan dan penerapan permainan tradisional engklek.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, T. Z., dan Zaimatus, S. 2015. *Bercerita sebagai Metode Mengajar Bagi Guru Raudlatul Athfal dalam Mengembangkan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini di Desa Ngembalrejo Bae Kudus*. Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus. Vol. 3 No. 2.
- Fadlillah, M., dan lilif, M. K. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini, Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- 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. 2010. *Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek pada Anak Usia Sekolah*. Dasar. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Permainan Tradisional, Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Rineka Cipta. Jakarta.
- 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.
- Nugraha, N. M. S. A., A.A. Istri, N. M., dan Nyoman, T. 2014. *Penggunaan Metode Bercerita 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.
- Pebryawan, K. 2015. *Engklek sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern*. Progdil Pendidikan Bahasa Jawa, FKIP Universitas Widya Dharma Klaten. Magistra No. 92 Tahun XXVII.

Rochman, I. 2006. *Permainan Tradisional Engklek Berpengaruh terhadap Perkembangan Motorik Anak*. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang. 2016. Universitas Medan Area. Document-Accessed 28/8/24



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Surakarta.

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

Utami, T. B. 2017. *Penerapan Metode Bercerita untuk Mengembangkan Nilai-nilai Akhlak Anak Usia Dini di TKIT Salsabila Al Muthi'in Maguwo Banguntapan Bantul Yogyakarta*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Harijaga Yogyakarta.

Qudsyi, H. 2013. *Menanamkan Moral pada Anak Melalui Metode Bercerita*. Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. PSIKOLOGIKA Vol. 18 No. 1.

