

**PENGARUH PERMAINAN BALAP KARUNG DAN EGRANG  
TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI  
ANAK USIA DINI DI PAUD CAHAYA  
KECAMATAN RAMBUTAN  
KOTA TEBING TINGGI**

**TESIS**

**OLEH**

**IDA FARMAYANTI  
NIM. 171804087**



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

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**MEDAN**

**2019**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 29/8/24

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

**UNIVERSITAS MEDAN AREA  
PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PSIKOLOGI**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**Judul : Pengaruh Permainan Balap Karung dan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi**

**Nama : Ida Farmayanti**

**NIM : 171804087**

**Menyetujui**

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**

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

**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.**

## 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.



**Ida Farmayanti. 171804087. Pengaruh Permainan Balap Karung dan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. Magister Psikologi Universitas Medan Area. 2017.**

## ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan balap karung dan egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri anak di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan desain *quasi experiments*, dan sistem *Time Series*. Subjek adalah 20 siswa di PAUD Cahaya. Kelompok I sebanyak 10 siswa dan Kelompok II sebanyak 10 siswa. Analisis dilakukan dengan tehnik komparatif kritis, data awal dibandingkan dengan data data akhir. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa signifikansi permainan balap karung sebesar  $0,004 < \alpha = 0,05$ , menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak karena terdapat perbedaan antara kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah bermain balap karung. Sedangkan signifikansi permainan egrang sebesar  $0,005 < \alpha = 0,05$ , menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak karena terdapat perbedaan antara kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah bermain egrang. Signifikansi perbedaan permainan balap karung dengan egrang sebesar  $0,02 < \alpha = 0,05$  berarti ada perbedaan signifikan antara permainan balap karung dan egrang dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh permainan balap karung terhadap peningkatan kepercayaan diri anak di PAUD Cahaya sebesar 36.28%. Ada pengaruh permainan egrang terhadap meningkatkan kepercayaan diri anak di PAUD Cahaya sebesar 28.83%. Ada perbedaan pengaruh permainan balap karung dan egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri anak di PAUD Cahaya. Bermain balap karung lebih baik dalam meningkatkan kepercayaan diri anak PAUD Cahaya.

Kata Kunci : Permainan Balap Karung, Egrang, Kepercayaan Diri, Anak Usia Dini

**Ida Farmayanti. 171804087. The Effect of the Balap Karung and Egrang Game of the Increase Self Confidence of Early Childhood in PAUD Cahaya Rambutan Subdistrict Tebing Tinggi City. Master of Psychology Medan Area University. 2017.**

## ABSTRACT

The Purpose of the research was to determine the effect of sack and stilts racing games on increasing children's self-confidence in PAUD Cahaya Rambutan District, Tebing Tinggi City. This research uses descriptive quantitative design with quasi experiments, and Time Series systems. The subject was 20 students at PAUD Cahaya. Group I as many as 10 students and Group II as many as 10 students. The analysis was carried out with critical comparative techniques, the initial data compared with the final data data. Hypothesis testing is done by using the Wilcoxon Signed Rank Test ..

The hypothesis test results indicate that the significance of the sack racing game of  $0.004 < \alpha = 0.05$ , indicates that  $H_01$  is rejected because there is a difference between students' self-confidence before and after playing sack racing. While the significance of the stilts game is  $0.005 < \alpha = 0.05$ , indicating that  $H_02$  is rejected because there is a difference between students' self-confidence before and after playing stilts. The significance of the difference in the sack and egrang racing game by  $0.02 < \alpha = 0.05$  means that there is a significant difference between the sack and stilts racing game in increasing students' self-confidence.

The results showed that there was an effect of sack racing on increasing children's confidence in PAUD Cahaya at 36.28%. There is the influence of stilts on increasing children's confidence in PAUD Cahaya at 28.83%. There is a difference in the influence of sack and stilts on the increase in children's confidence in PAUD Cahaya. Playing sack racing is better in increasing the confidence of PAUD Cahaya children.

*Key Word : Balap Karung Game, Egrang, Self Confidence, Early Childhood*

## 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
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	9
1.3. Batasan Masalah .....	10
1.3. Rumusan Masalah .....	10
1.4. Tujuan Penelitian.....	11
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 .....	14
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri individu .....	15
2.1.2. Permainan Tradisional .....	16
1. Pengertian bermain .....	16
2. Pengertian permainan tradisional dan manfaatnya .....	18
3. Klasifikasi permainan tradisional .....	19
4. Tahapan permainan eksplorasi .....	20
2.1.2. Permainan Balap Karung .....	22
2.1.3. Permainan Egrang .....	23
2.2. Kerangka Konseptual .....	25
2.3. Hipotesis .....	28

III. METODE PENELITIAN .....	29
3.1. Desain Penelitian .....	29
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian .....	30
3.3. Identifikasi Variabel .....	30
3.4. Defenisi Operasional Variabel .....	30
3.5. Subjek Penelitian .....	31
3.6. Metode Pengumpulan Data .....	32
3.7. Desain Penelitian .....	33
3.8. Prosedur Penelitian .....	34
3.9. Control Varians .....	35
3.8. Teknik Analisis Data .....	38
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1. Orientasi Kanchah .....	41
4.1.1. Lokasi Penelitian .....	41
4.1.2. Sejarah PAUD KB Cahaya .....	41
4.1.3. Struktur Organisasi Kepengurusan PAUD KB Cahaya .....	42
4.2. Persiapan Penelitiaan .....	44
4.3. Pelaksanaan Penelitian .....	46
4.3.1. Pre Test .....	46
4.3.2. Bermain Balap Karung dan Egrang .....	48
4.3.3. Post Test .....	50
4.4. Analisis Data dan Hasil Penelitian .....	46
4.4.1. Pengujian Hipotesis 1 .....	52
4.4.2. Pengujian Hipotesis 2 .....	62
4.4.3. Pengujian Hipotesis 3 .....	71
4.5. Pembahasan .....	70
4.5.1. Pengaruh bermain balap karung terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi .....	81
4.5.2. Pengaruh bermain egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan kota Tebing Tinggi .....	85
4.5.3. Perbedaan bermain balap karung dan bermain egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan kota Tebing Tinggi .....	88
V. SIMPULAN DAN SARAN .....	92
5.1. Simpulan.....	92
5.2. Saran .....	92
DAFTAR PUSTAKA .....	93
LAMPIRAN .....	95

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia anak dan bermain laksana kepingan uang logam yang tidak bisa dipisahkan. Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak di mana pun, kapanpun dan dalam kondisi apapun. Anak-anak selalu bermain dengan canda dan tawa melalui bermain inilah mereka merasa bebas tanpa tekanan (Mulyani, 2016).

Lev Vygotsky (1896-1934), dari zaman Piaget, semakin mengilhami praktik mengajar para ahli pendidikan anak usia dini. Teori Vygotsky tentang perkembangan khususnya bermanfaat untuk menjelaskan tentang perkembangan mental, bahasa dan sosial anak. Teorinya juga memiliki banyak implikasi menyangkut bagaimana permainan anak mendukung perkembangan bahasa dan sosial (Morrison, 2012).

Fenomena yang terjadi saat ini sungguh membuat banyak orang tua miris, yaitu semakin tidak terkendalinya emosi anak yang sedang dalam masa perkembangan kejiwaannya. Anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah mulai dari anak yang masih berada di bangku SD, SMP, dan SMU, sering memilih cara penyelesaian masalah dengan jalan pintas tanpa memedulikan efek yang akan menimpa dirinya dan orang-orang yang ada di sekitarnya yang tentu saja bernilai negatif. Hal tersebut bisa jadi disebabkan oleh kurang tepatnya praktik pendidikan di Indonesia saat ini Kasnadi dan



Selanjutnya Kasnadi dan Sutejo (2017) menjelaskan bahwa pendidikan harus mampu menciptakan manusia yang berkarakter. Hal ini, karena karakter bangsa Indonesia semakin tidak jelas. Pendidikan karakter, masih sampai tahap yang paling luar, seperti pada tingkat pengenalan norma atau nilai-nilai semata, belum pada tingkat internalisasi dan tingkat yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pendidikan karakter semua komponen harus terlibat, termasuk komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, pengolahan atau pengelolaan mata pelajaran. Pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas pembelajaran, baik yang kurikuler maupun kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah harus bersama-sama membangun dan mewujudkan pembelajaran yang mengarah pada terciptanya pendidikan karakter.

Pelaksanaan pendidikan karakter di Indonesia bukan hanya pada usia Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi namun sejak usia dini, yaitu dilaksanakan pada Pendidikan Informal atau Pendidikan Keluarga dan pendidikan nonformal khususnya di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal. Usia dini merupakan usia potensial untuk pembentukan karakter, karena masa tumbuh kembang anak pada usia 0-5 tahun merupakan masa keemasan atau *golden age*, masa dimana pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada rentang usia tersebut akan menjadi fondasi bagi anak untuk menentukan masa depannya kelak, tetapi setiap anak adalah

unik. Anak akan tumbuh dan berkembang mengikuti pola yang sudah dapat diperkirakan dengan cara belajar dan kecepatannya pun berbeda-beda. Oleh karena itu, orang tua harus dapat melihat kesiapan anak untuk distimulasi agar memperoleh keterampilan, dan pengetahuan baru sesuai dengan usia perkembangannya (Hardini, A., 2016).

Dunia anak-anak adalah dunia permainan. Setiap anak pasti suka bermain, baik bermain sendiri maupun bermain dengan teman. Dalam bermain, ada yang menggunakan alat bantu, ada yang tidak menggunakan alat bantu, dan ada juga yang cukup menggunakan anggota tubuh. Dalam dunia permainan, ada yang disebut dengan permainan tradisional dan ada yang digolongkan ke dalam permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional tidak membutuhkan biaya besar (Yulita, 2017).

Lebih jauh, Bruner menegaskan bahwa dalam bermain, anak cenderung tidak mementingkan hasil akhir dari permainannya melainkan lebih menekankan pada makna dari proses bermainnya. Dengan demikian, anak bisa bereksperimen sendiri dengan menyatukan berbagai perilaku yang tidak biasa dilakukannya di dunia nyata. Melalui eksperimen tersebut anak belajar menggunakan pengalaman yang diperoleh dari bermain untuk memecahkan masalah yang sesungguhnya di kehidupan nyata (Iswinarti, 2017).

Melalui permainan balap karung diharapkan nanti anak dapat mengalami peningkatan kemampuan gerak khususnya peningkatan kemampuan motorik anak yang kaku. Dengan peningkatan kemampuan ini maka kebugaran jasmani dan kekuatan otot kaki mereka semakin bagus dan terlatih. Permainan ini sangat cocok bagi anak dengan hendaya perkembangan ringan dengan karakteristik cepat emosi, tremor dan cepat frustrasi sehingga menjadi percaya diri (Maharani, dkk., 2017).

Balap karung adalah salah satu lomba tradisional yang populer pada hari kemerdekaan Indonesia. Sejumlah peserta diwajibkan memasukkan bagiar bawah badan kedalam karung kemudian berlomba sampai ke garis akhir. Seiring dengan perkembangan jaman, setiap tahunnya kegiatan-kegiatan yang selalu memeriahkan hari kemerdekaan terus berkurang, pembangunan gedung-gedung yang berkembang pesat menjadikan lahan yang biasanya di lakukan tempat dilaksanakan lomba menjadi sempit bahkan hilang karena bangunan, juga pnyebab berkurangnya kemeriahan hari kemerdekaan dikarenakan oleh situasi yang tidak tepat antara hari pelaksanaan kegiatan dengan kesibukan setiap orang yang bersamaan, misalkan dengan urusan pekerjaan atau urusan yang lebih penting lainnya, otomatis ini akan mengakibatkan berkurangnya kemeriahan (Putro, dkk., 2015).

Lomba balap karung juga diapresiasi oleh pendatang dari luar negeri dengan langsung terlibat dalam perlombaan ini. Pada mulanya balap karung cukup terbatas kalangannya, diperaayaan-perayaan dan di lingkungan

tertentu, misalnya di sekolah, kampung ataupun lapangan umum. Tapi selanjutnya, di kantor-kantor pun dapat dilihat pula dengan peserta meliputi orang-orang dewasa, wanita maupun laki-laki, pegawai, mahasiswa dan sebagainya (Putro, dkk., 2015).

Arena yang dibutuhkan memanjang sekitar 20 meter dan lebar 3-4 meter yang dibagi menjadi 4 atau 5 jalur, menyediakan karung-karung beras dan dimasuki anak ataupun orang dewasa. Kadang-kadang ada yang kekecilan ada juga yang terlalu besar, ada yang setinggi perut atau dada. Jadi tergantung tingginya peserta maupun panjangnya karung. Balapan karung tersebut tidak perlu diiringi musik atau bunyi-bunyian lain, kecuali sorak sorai penonton saja (Putro, dkk., 2015).

Cara berbalapnya, bebas asal tetap dalam karung. Ada yang meloncat-loncat dengan dua kaki, melangkah pelan-pelan, atau lari biasa. Yang paling sering digunakan adalah cara meloncat-loncat. Jatuh adalah soal biasa, cepat bangun lagi melanjutkan sampai di garis akhir. Antara peserta tidak boleh saling menubruk atau menghalangi lawan. Karena sifatnya lebih menonjolkan kelucuannya, meskipun bertanding antara peserta terjadi saling mentertawakan sambil berusaha sekuat tenaga untuk menang (Putro, dkk., 2015).

Salah satu tujuan PAUD yang dijelaskan oleh Mufidah (2012) adalah membangun rasa percaya diri anak. Adanya percaya diri dalam diri seorang anak akan membuatnya semakin berani, ceria, dan selalu berpikiran positif

terhadap apa yang dilakukan.

Kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian manusia yang berfungsi penting untuk mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya. Kepercayaan diri secara umum merupakan bagian penting dari karakteristik kepribadian seseorang yang dapat memfasilitasi kehidupan seseorang. Kepercayaan diri akan menjadi modal besar bagi anak usia dini karena keyakinan untuk memampukan segala kelebihan dan kemampuan yang dimiliki akan mendorong anak untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Kepercayaan diri yang rendah akan memiliki pengaruh negatif pada anak. Kurangnya rasa percaya diri pada anak tidak akan menunjang tercapainya prestasi yang tinggi. Kurang percaya diri juga berarti meragukan kemampuan diri sendiri dan cenderung untuk mempersepsikan segala sesuatu dari sisi negatif, sehingga menjadi bibit ketegangan.

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

Orang yang mempunyai kepercayaan diri tinggi akan mampu bergaul secara fleksibel, mempunyai toleransi yang cukup baik, bersikap positif dan tidak mudah terpengaruh orang lain dalam bertindak serta mampu menentukan langkah-langkah pasti dalam kehidupannya (Ghufron dan Rini, 2016).

Dapat disimpulkan bahwa percaya diri merupakan kemampuan seseorang untuk meyakini segenap potensi yang dimilikinya untuk bisa diaplikasikan sesuai dengan harapan dan keinginan. Adanya kepercayaan dalam diri seorang anak akan membuatnya lebih yakin terhadap bakat dan minat yang dimiliki

Selain balap karung, permainan tradisional yang dapat meningkatkan kepercayaan diri adalah egrang. *Egrang* merupakan salah satu permainan tradisional yang berasal dari pulau Jawa. Permainan tradisional *egrang* tersebut termasuk permainan yang hampir hilang dan tidak dikenal lagi karena adanya pengaruh permainan modern. Berkurangnya minat permainan tradisional Jawa *egrang* bambu tersebut sebagai dampak dari perkembangan teknologi saat ini.

Egrang dibuat secara sederhana dengan menggunakan dua batang bambu (lebih sering memakai bahan ini daripada kayu) yang panjangnya masing-masing sekitar 2 meter. Kemudian sekitar 50 cm dari alas bambu tersebut, bambu dilubangi lalu dimasuki bambu dengan ukuran sekitar 20-30 cm yang berfungsi sebagai pijakan kaki. Maka jadilah sebuah alat permainan yang dinamakan egrang (Lusiana, 2012).

Permainan egrang ini membutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh. Sepintas saat melihat orang bermain egrang sepertinya mudah. Namun, jika praktik sendiri tidak semudah yang dibayangkan. Butuh banyak latihan sehingga bisa terjadi keseimbangan (Murtafi'atun, 2018).

Permainan ini bisa dipakai bermain oleh anak secara individu atau beberapa anak secara berombongan. Permainan egrang biasa dipakai untuk bermain santai dan sangat jarang dipakai untuk permainan perlombaan. Anak yang bermain egrang, menginjakkan kaki pada alat pijakan yang tingginya sekitar 50 cm dari tanah. Kedua kaki dipijakkan pada kedua pijakan dan anak mencoba berjalan di atas egrang. Dalam permainan ini, anak harus bisa menjaga keseimbangan badan. Itu yang paling utama. Tanpa bisa menjaga keseimbangan, anak akan sering jatuh (lusiana, 2012).

Selain itu, permainan yang menajarkan ketangkasan dan keseimbangan tubuh ini sudah mulai dilupakan oleh anak-anak. Implementasi pendidikan karakter anak usia dini dilakukan melalui dua kegiatan, yaitu kegiatan terprogram dan kegiatan pembiasaan. Kegiatan terprogram merupakan kegiatan yang dilakukan di dalam kelas dengan berbagai metode, media, dan permainan, sedangkan kegiatan pembiasaan dilakukan dengan pembiasaan, kegiatan rutin, kegiatan spontan, dan kegiatan keteladanan. Setiap kegiatan harus direncanakan dan diadakan penilaian perkembangan peserta didik (Tim Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional, 2012).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti ketika observasi di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi tentang perkembangan karakter kepercayaan diri, ternyata masih ada anak

yang enggan untuk tampil ke depan dengan percaya diri, takut salah, enggan bersosialisasi dengan temannya dan sebagainya

Permasalahan karakter kepercayaan diri di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi di atas merupakan salah satu dampak dari hasil penanaman karakter percaya diri pada saat kecil. Oleh sebab itu, anak usia dini harus diberikan pendidikan karakter yang sesuai dengan perkembangan anak usianya.

Berdasarkan uraian dan pemaparan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Balap Karung dan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi”.

## 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 PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi oleh rendahnya dorongan dari diri anak itu sendiri
2. Kurangnya penerapan kepercayaan diri di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi yang dikembangkan oleh guru masih bersifat monoton.
3. Masih rendahnya pengetahuan siswa dalam bermain permainan

tradisional yang sebenarnya dapat membentuk karakter siswa.



### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah penelitian ini dengan “Pengaruh permainan balap karung dan egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri anak di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi”.

### 1.4. Rumusan Masalah

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

1. “Apakah ada pengaruh permainan balap karung terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi ?”
2. “Apakah ada pengaruh permainan egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi ?”
3. “Apakah ada perbedaan permainan balap karung dan permainan egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi ?”

### 1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pengaruh permainan balap karung terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.
2. Pengaruh permainan egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.
3. Perbedaan permainan balap karung dan permainan egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.

### 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 PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi
- 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**

Anthony (1992) berpendapat bahwa kepercayaan diri merupakan sikap pada diri seseorang yang dapat menerima kenyataan, dapat mengembangkan kesadaran diri, berpikir positif, memiliki kemandirian dan mempunyai kemampuan untuk memiliki serta mencapai segala sesuatu yang diinginkan.

Kumara (1998) menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan ciri kepribadian yang mengandung arti keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri. Hal ini senada dengan pendapat Aflatin dan Andayani (1998) yang menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian yang berisi keyakinan tentang kekuatan, kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya.

Kepercayaan diri merupakan sikap mental seseorang dalam menilai diri maupun objek sekitarnya sehingga orang tersebut memiliki keyakinan akan kemampuan dirinya untuk dapat melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuannya.

## 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

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. Permainan Tradisional

### 1. Pengertian bermain

Menurut pendapat Sudono (2003), bermain adalah pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak dan bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi

UNIVERSITAS MEDAN AREA  
anak itu sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan

dan memahami kehidupan. Para ahli psikologi anak menekankan pentingnya bermain bagi anak. Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan yang alami dan sangat berarti. Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengadakan hubungan yang erat dengan lingkungan

Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Hurlock (1993), bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain juga dapat dikatakan sebagai aktivitas yang menggembirakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan. Bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak. dengan kegiatan tersebut anak mendapatkan kebahagiaan dan kegembiraan. Bennett mengemukakan bahwa permainan mempunyai fungsi pendidikan dan perkembangan karena memampukan anak untuk mengendalikan perilaku mereka dan menerima keterbatasan di dunia nyata serta melanjutkan perkembangan ego dan pemahaman atas realitas.

Bermain merupakan keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh,



baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Bermain merupakan kegiatan santai, menyenangkan tanpa tuntutan (beban) bagi anak. Bermain juga merupakan kebutuhan yang esensial bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, emosi, sosial, nilai, bahasa dan sikap hidup.

## 2. Pengertian permainan tradisional dan manfaatnya

Bishop dan Curtis (2001) mendefenisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai “baik”, “positif”, dan “diinginkan”.

Pengertian permainan tradisional juga dikemukakan oleh Akbari, dkk. (2009) yaitu permainan yang mempunyai sejarah di daerah atau budaya tertentu yang di dalamnya mempunyai nilai-nilai kemanusiaan dan tidak merupakan hasil dari industrialisasi.

Defenisi senada juga dikemukakan oleh Parlebas bahwa permainan tradisional merupakan hasil kreatif dari budaya dan sejarah yang mempunyai unsur kesenangan namun merefleksikan nilai-nilai sosial yang mendalam sehingga anak akan belajar berkomunikasi dengan lingkungannya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan,

kembang anak. Permainan tradisional merupakan permainan dengan aturan dan dimainkan oleh lebih dari satu orang.

Permainan anak tradisional merupakan permainan yang mengandung *wisdom*, memberikan manfaat untuk perkembangan anak. Menurut Subagiyo dalam Mulyani (2016), permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat antara lain; anak menjadi lebih kreatif, bisa digunakan terapi terhadap anak, mengembangkan kecerdasan intelektual anak, mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak, mengembangkan kecerdasan logika anak, mengembangkan kecerdasan kinestik anak, mengembangkan kecerdasan natural anak, mengembangkan kecerdasan spasial anak, mengembangkan kecerdasan musikal anak dan mengembangkan kecerdasan spritual anak.

### 3. Klasifikasi permainan tradisional

Dharmamulya (2004) membedakan karakteristik permainan tradisional menjadi 3 kelompok yaitu :

#### 1) Bermain dan bernyanyi

Dalam kelompok permainan ini para pemain menyanyikan lagu dan berdialog di tengah-tengah permainan. Permainan ini kebanyakan dilakukan oleh anak-anak perempuan. Permainan ini mengandung nilai rekreasi

2) Bermain dan berpikir

Dalam permainan ini anak harus lebih berkonsentrasi dan berpikir untuk mengatur strategi untuk memecahkan masalah.

3) Bermain dan berkompetisi

Permainan ini merupakan permainan yang mendasarkan pada kekuatan fisik berupa pertandingan antara satu orang dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Akhir dari permainan ini adalah menang atau kalah. Biasanya pemenang akan mendapatkan hadiah. Sedangkan yang kalah mendapatkan hukuman.

**4. Tahapan permainan eksplorasi**

Permainan eksplorasi sendiri berlangsung dalam pola yang bisa diprediksi dan diamati saat anak tumbuh dan berkembang. Semua anak sepertinya melalui tiga tahap pasti permainan tiap kali mereka mengeksplorasi sendiri kemungkinan objek atau kegiatan baru. Tahapan tersebut adalah manipulasi, menguasai dan makna (Beaty, 2013).

Anak-anak melalui tahapan perkembangan tersebut diperbolehkan mengeksplorasi sendiri objek dan kegiatan baru. Jika kita menyuruh anak berlaku seperti cara kita, kita sedang memutus proses pembelajaran mereka. Panduan kita seharusnya

menyusul setelah anak-anak punya kesempatan mencoba sendiri berbagai hal.

Selanjutnya Beaty (2013) menjelaskan, saat anak-anak usia apapun pertama kali mulai mengeksplorasi objek baru, mereka membalikkannya atau menggunakannya dalam cara-cara yang tak lazim. Anak-anak butuh pengalaman manipulasi untuk menemukan fungsi suatu benda. Begitu mereka terbiasa dengan alat, mereka berlanjut ke tahapan permainan eksplorasi selanjutnya, menguasai.

Untuk menguasai penggunaan material atau kegiatan, anak harus mencobanya lagi dan lagi. Pengulangan merupakan tanda tahap menguasai seolah-olah anak sedang berlatih sendiri. Mereka sedang menyusun ingatan di otak mereka dengan kata lain mereka mengembangkan ingatan. Setelah mereka memenuhi desakan ini untuk menguasai material atau kegiatan, banyak anak berlanjut ke tahapan eksplorasi baru di mana mereka punya makna sendiri dalam kegiatan tersebut. Tidak semua anak pra sekolah mencapai tahap makna ini, tetapi banyak anak mencapainya jika mereka didorong berkembang secara alami lewat permainan eksplorasi.

### 2.1.3. Permainan balap karung

Balap karung adalah salah satu lomba tradisional yang populer saat hari kemerdekaan Indonesia. Peserta diwajibkan memasukkan bagian bawah badannya ke dalam karung kemudian berlomba sampai ke garis akhir. Tidak jarang ada peserta yang harus jatuh beberapa kali untuk menyentuh garis finis.

Adapun alat yang digunakan dalam permainan adalah karung atau kandi. Permainan balap karung dimainkan di alam terbuka seperti halaman rumah atau lapangan. Permainan balap karung bisa dimainkan secara individu ataupun berkelompok.

Cara bermainnya adalah sebagai berikut :

1. Permainan tradisional balap karung dapat dilakukan secara estafet atau secara individu. Permainan dilakukan secara estafet jika peserta dibagi ke dalam kelompok.
2. Apabila permainan dilakukan secara individu, maka setiap peserta akan berlomba berlari atau lebih tepatnya meloncat di dalam karung mulai dari garis start hingga garis finis. Peserta yang mencapai garis finis paling cepat ialah pemenangnya.
3. Apabila permainan dilakukan oleh tim atau kelompok, maka permainan balap karung dilakukan secara estafet. Artinya, ketika satu pemain telah mencapai garis finis, ia harus berbalik kembali ke garis start dan setelah ia mencapai garis start, akan dilanjutkan

dan dilanjutkan pemain berikutnya, demikian seterusnya hingga pemain terakhir sukses mencapai garis start.

Adapun manfaat dari permainan ini adalah kerja keras diperlukan setiap peserta untuk berjuang dari garis start hingga garis finis. Nilai sportivitas juga dibentuk ketika setiap anak dan kelompok harus dengan lapang dada menerima apa pun hasil pertandingan.

Selain itu, kerjasama antar anak sangat terlihat pada permainan balap karung yang dilakukan secara estafet. Setiap anggota tim harus kompak dan berusaha sekuat tenaga agar menang. Mereka akan belajar berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya.

#### **2.1.4. Permainan Egrang**

Egrang atau jangkungan adalah galah atau tongkat yang digunakan seseorang agar bisa berdiri dalam jarak tertentu di atas tanah. Egrang berjalan adalah egrang yang dilengkapi dengan tangga sebagai tempat berdiri, atau tali pengikat untuk diikatkan ke kaki, untuk tujuan berjalan selama naik di atas ketinggian normal.

Di pulau Jawa, permainan egrang banyak dijumpai dan dimainkan layaknya permainan biasa, yaitu dengan berjalan kaki. Namun di daerah Sulawesi Tengah, egrang hanya sekedar balapan, tapi juga saling menjatuhkan dengan cara memukul kaki egrang lawan.

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah egrang yang terbuat dari bambu. Bermain egrang harus di tempat yang luas, seperti lapangan dan halaman rumah. Untuk keamanan dalam bermain, usahakan halaman atau lapangan tersebut tidak ada bebatuan. Ketika bermain egrang, tidak ada aturan baku dalam hal jumlah pemain. Namun, apabila diadakan lomba kecepatan, diusahakan jangan terlalu banyak, sekitar 5 – 7 orang.

Adapun cara bermain egrang sebagai berikut : menyiapkan egrang, menegakkan egrang dan sedikit condong ke depan. Posisikan egrang tidak sejajar. Salah satu kaki egrang harus di depan dan satunya di belakang. Mulai menginjakkan salah satu kaki pada pijakan egrang diikuti kaki satunya. Mulai berjalan di tempat dan jangan berhenti jika tidak yakin pada posisi seimbang. Jika merasa akan terjatuh, jatuhkan kaki di antara egrang.

Apabila bermain egrang bertujuan untuk mengadu kecepatan, maka diawali dengan 3 anak atau lebih dari garis start. Jika sudah ada aba-aba mulai maka para pemain akan berlari dengan menggunakan egrang tersebut. Pemain yang lebih dulu sampai ke garis finis, maka itulah yang dijadikan sebagai pemenangnya.

Permainan ini mengajarkan anak untuk belajar ulet dan pantang menyerah. Menaiki egrang dan menjalankannya tidak semudah menyeimbangkan tubuh yang bertumpu pada kayu, jelas adalah hal yang sulit. Anak belajar sesuatu yang sulit, jika terus

belajar, berlatih, ulet dan pantang menyerah, maka pada akhirnya ia bisa.

Dalam sebuah perlombaan egrang, anak juga belajar berperilaku sportif, menerima kekalahan dengan lapang dada. Namun demikian, permainan ini selalu membuat canda tawa anak lain yang menontonnya. Di sini, anak juga belajar berinteraksi dan berkomunikasi dengan anak lainnya.

Cara membuat egrang adalah sebagai berikut : memotong bambu dengan ukuran disesuaikan dengan tinggi badan. Setelah itu, potong lagi bambu atau kayu yang lain sebanyak dua buah dengan ukuran sekitar 20 cm untuk dijadikan pijakan kaki. Salah satu ruas bambu yang berukuran panjang dilubangi untuk memasukkan bambu atau kayu yang berukuran pendek. Setelah bambu untuk pijakan kaki terpasang, maka bambu tersebut siap untuk digunakan untuk bermain egrang.

## 2.2. Kerangka Konseptual

Dalam rangka mengotimalkan perkembangan anak melalui pendidikan anak usia dini, program pendidikan harus disesuaikan dengan karakteristik anak yang mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang berbeda. Program pendidikan harus memberikan rangsangan-rangsangan, dorongan dan dukungan kepada anak. Program untuk anak harus



memperhatikan seluruh aspek perkembangan anak serta disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan kemampuan anak.

Di samping itu program pengembangan harus dapat menanamkan dan menumbuhkan pembinaan perilaku dan sikap yang dilakukan melalui pembiasaan yang baik. Hal ini menjadi dasar dalam pembentukan pribadi anak sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat, pemberian bantuan kepada anak agar tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri melatih anak untuk hidup bersih dan sehat, serta penanaman kebiasaan disiplin hidup sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian Maharani, dkk. (2017) rata-rata maksimum data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata *pre test* dengan *post test* anak kelompok B2 rata-rata nilai *pre test* 42,50 lebih kecil dari rata-rata nilai *post test* yaitu 74,58. Dapat disimpulkan metode penugasan melalui permainan balap karung terhadap kemampuan motorik kasar anak. Guru diharapkan menggunakan media yang menarik dan beragam dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar, misalnya menggunakan permainan balap karung, agar anak –anak tidak cepat bosan di dalam pembelajaran. Bagi Orangtua diharapkan untuk dapat menyediakan alat permainan, sehingga perkembangan motorik kasar anak dapat berkembang secara optimal.

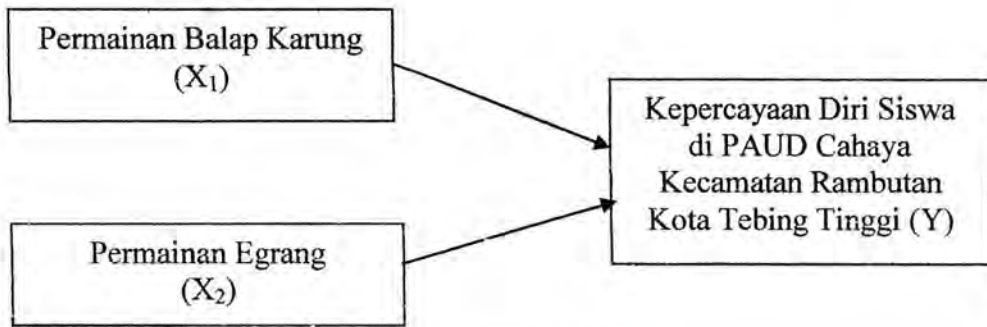
Berdasarkan hasil penelitian Rinasari (2013) menyimpulkan bahwa bahwa permainan *egrang* dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo.

Peningkatan keterampilan motorik kasar dapat dilihat dari hasil penelitian sebagai berikut : keseimbangan anak pada kondisi awal sebesar 21,43%, pada siklus I mengalami peningkatan, keseimbangan anak menjadi 67,86%, pada siklus II mengalami peningkatan, keseimbangan anak menjadi 100%. Kekuatan anak pada kondisi awal sebesar 17,86%, pada siklus I mengalami peningkatan, kekuatan anak menjadi 64,29%, pada siklus II mengalami peningkatan, kekuatan anak menjadi 96,43%. Kelincahan anak pada kondisi awal sebesar 14,29%, pada siklus I mengalami peningkatan, kelincahan anak menjadi 57,14%, pada siklus II mengalami peningkatan, kelincahan anak menjadi 96,43%.

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

1. Permainan balap karung mempengaruhi peningkatan kepercayaan diri anak usia dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.
2. Permainan egrang mempengaruhi peningkatan kepercayaan diri anak usia dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.
3. Permainan balap karung dan egrang berbeda pengaruhnya terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.

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 permainan balap karung terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.
2. Ada pengaruh permainan egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.
3. Ada perbedaan permainan balap karung dan egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1. Tipe Penelitian

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

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

Penelitian ini dilakukan dengan sistem *Time Series* yang bertujuan untuk menemukan pola pertumbuhan atau perubahan masa lalu, yang digunakan untuk memperkirakan masa yang akan datang. Analisis ini cukup

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 PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. Penelitian ini dimulai dari awal 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 PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi
2. Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang membantu menjelaskan varians dalam variabel terikat. Adapun variabel independen adalah permainan balap karung dan egrang.

### 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:

- a. Permainan balap karung adalah permainan yang memasukkan anggota tubuh bagian bawah ke dalam karung kemudian berlari dari garis start hingga finish.
- b. Permainan egrang adalah permainan yang menggunakan bambu panjang seperti tongkat dengan tempat pijakan kaki yang berfungsi untuk tempat kaki pemain yang akan berjalan atau berlari dengan menjaga keseimbangan.
- c. 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 ditentukan dengan cara di acak. Sebanyak 20 orang kemudian dibagi menjadi 2 kelompok. Subjek penelitian adalah siswa di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi yang berjumlah 20 siswa. Kelompok I sebanyak 10 siswa bermain balap karung, Kelompok II sebanyak 10 siswa bermain egrang.

### 3.6. 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 postest. Menunjukkan sikap optimis, tidak ragu-ragu dan tidak bingung dalam mengerjakan sesuatu.
- b. Kemandirian dengan tidak bergantung pada temannya, sehingga mampu melakukan sesuatu dengan sendiri tanpa bantuan orang lain dan bukan meniru orang lain.
- c. Keberanian dalam bertindak, berani mengungkapkan pendapat dengan lancar, bertanya dan menjawab pertanyaan tanpa dipaksa, tidak merasa malu melakukan sesuatu, tidak merasa takut untuk

- dengan lancar ketika menjawab, mengatur kontak mata ketika berbicara dengan guru atau temannya.
- d. Tidak memiliki keinginan untuk dipuji secara berlebihan, berekspresi secara wajar ketika mendapat penguatan dari guru (hadiah, pujian). Tidak memamerkan apa yang dimiliki di depan orang lain.
  - e. Memiliki rasa positif terhadap dirinya, memiliki dorongan untuk berprestasi.

### 3.7. 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

bagian 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  $(O_7 + O_8 + O_9 + O_{10} + O_{11} + O_{12}) - (O_1 + O_2 + O_3 + O_4 + O_5 + O_6)$ .

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.

### 3.8. Prosedur Penelitian

#### 1. Mengadakan pre test

Pada minggu pertama peneliti mengadakan pre test untuk Kelompok I dan Kelompok II. Masing-masing kelompok diberi tugas untuk menyelesaikan kolase yang telah disediakan oleh guru. Maksud dari pemberian pre test adalah untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri anak sebelum diberikan perlakuan. Pre test di berikan sebanyak 6 kali dalam 6 hari berturut-turut bertujuan 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 balap karung selama 6 hari berturut-turut. Permainan balap karung dilakukan sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat oleh peneliti. Hari pertama siswa diperkenalkan permainan balap karung oleh guru. Hari kedua guru mempraktekkan cara menggunakan karung. Hari ketiga siswa mempraktekkan cara berjalan menggunakan karung. Selanjutnya pada hari keempat siswa belajar cara berlari menggunakan karung. Hari kelima siswa belajar melompat menggunakan karung dan hari terakhir siswa melaksanakan perlombaan balap karung.

Sedangkan Kelompok eksperimen II diberi perlakuan egrang. Permainan ini juga dilakukan selama 6 hari berturut-turut. Permainan egrang juga dilakukan sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat oleh peneliti. Hari pertama siswa dikenalkan permainan egrang oleh guru. Hari kedua siswa belajar menggunakan egrang. Hari ketiga siswa belajar menyeimbangkan badan di atas egrang. Selanjutnya hari keempat siswa mempraktekkan cara berjalan menggunakan egrang. Hari kelima siswa mencoba berlari menggunakan egrang dan hari terakhir siswa melaksanakan perlombaan egrang. Selama permainan berlangsung peneliti mengamati setiap

### 3. Mengadakan post test

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

### 3.9. Control Varians

Control varians adalah variabel kontrol yang ditentukan berdasarkan faktor internal dan eksternal siswa. 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).

#### 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.
2. Maturasi, proses-proses di dalam suatu penelitian merupakan fungsi waktu, misalnya penambahan usia, rasa lapar, kelelahan atau kurangnya minat dan perhatian.
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 Eksternal

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 daari 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 ekperimen yang digunakan.

### 3.10. 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 data akhir kemudian dicari kelebihan dan

UNIVERSITAS MEDAN AREA

kekurangan pada proses aplikasi kegiatan. Data yang diperoleh akan diolah

© 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)29/8/24

dan dianalisis data kuantitatif dengan menggunakan rumus: *Quasi Experimen/pre Eksperimental* digambarkan dengan uji (*sign test*) atau desain 2: *Pre-test* dan *Post-test Group*. Analisis data terhadap dilakukan beberapa tahap sebagai berikut :

1. Menjumlahkan skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan
2. Membuat tabulasi skor observasi peningkatan kepercayaan diri
3. Menghitung presentase peningkatan kepercayaan diri siswa dengan permainan balap karung dan egrang 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 balap karung dan egrang)

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

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). Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak  $H_0$  pada uji *wilcoxon signed rank test* adalah sebagai berikut:

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

#### 1. Menentukan hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

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

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

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

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

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

3. Menentukan kriteria pengujian.

$H_0$  ditolak jika nilai probabilitas  $< 0,05$  berarti ada pengaruh yang signifikan dalam bermain balap karung dan egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa.

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

4. Penarikan kesimpulan berdasarkan pengujian hipotesis.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

5. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Document Accepted 29/8/24

© Hak Cipta Dilindungi 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)29/8/24

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Simpulan**

1. Ada pengaruh permainan balap karung terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi dengan peningkatan sebesar 36.28%.
2. Ada pengaruh permainan egrang terhadap meningkatkan kepercayaan diri siswa di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi dengan peningkatan 28.83%.
3. Ada perbedaan pengaruh permainan balap karung dan egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. Bermain balap karung lebih baik dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.

#### **5.2. Saran**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan :

1. Kepala Sekolah : agar menerapkan bermain aktif dengan melakukan permainan tradisional balap karung dan egrang dalam membangun karakter kepercayaan diri pada anak usia dini.



2. Guru : agar lebih meningkatkan pengamatan dan penilaian terhadap karakter anak sehingga dapat dijadikan acuan untuk proses pembelajaran ke depan sehingga membangun karakter anak yang diinginkan orangtua.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anggreni, M. A. 2017. Penerapan Bermain untuk Membangun Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. Pendidikan Guru PAUD Universitas PGRI Adi Buana. Surabaya. *Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, Vol 1 No. 1. E-ISSN 2599 – 2759.
- Fitriani, A. 2012. Strategi Pengembangan Kepercayaan Diri pada Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan PG – PAUD FKIP UMM*.
- Elfiadi. 2016. Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. Prodi PGRA Jurusan Tarbiyah STAIN Malikussaleh Lhoksumawe. *Itqan* Vol. VII No. 1.
- Ghufron, M. N., dan Rini, R. 2016. Teori-teori Psikologi. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Hardini, A. 2016. Implementasi pendidikan karakter Anak Usia Dini (Studi Kasus di Kelompok Bermain Pelangi Bangsa Pemalang). Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Isnawarti. 2017. Permainan Tradisional, Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.
- Kasnadi dan Sutejo, 2017, *Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan Karakter*, STKIP PGRI Ponorogo, Prosiding Seminar Nasional PPKn III.
- Kasnadi, 2015, *Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Rakyat Ponorogo*. Ponorogo, Tjah Njero bekerja sama dengan SKIP PGRI Ponorogo.
- Latifah, ismanjar dan Vevi, S. 2017. Gambaran Penanaman Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini Oleh Guru di Lembaga PAUD Azkia III Kelurahan Korong Gadang, Kecamatan Kuranji Kota Padang. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang Sumatera Barat. *SPEKTRUM PLS. Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*.
- Lusiana, E. 2012. Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa pada Anak Usia Dini di Kota Pati. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Maharani, A., I Nengah, S., DB. Kt. Ngr. Semara. P. 2017. Pengaruh Metode Penugasan melalui Permainan Balap Karung terhadap Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Kelompok B2 di TK Kumara Bhuana III. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 5 No. 2.

- Musfiroh, T., 2005, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-kanak)*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta.
- Prasetyo, N., 2011, *Membangun Karakter Anak Usia Dini*, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Prawistri, A. R. H. 2013. Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Aktif di TK Pembina Kecamatan Bantul. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Puspitowati, S. P. 2012. Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui
- Putro, M., M. Utama, P., Tinaliah, dan Kgs, Achmad, S. 2015. Rancang Bangun Aplikasi Permainan Balap karung Indonesia secara Multiplayer. Program Studi Teknik Informatika, STMIK GI MDP. Palembang.
- Rachmawati, Y. 2003. Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Modul I Metode Pengembangan Sosial.
- Rinasari, E. 2013. Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang pada Anak Kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yani, I. 2017. Stimulasi Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional Suku Batak Toba. Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Sumatera Utara. Jurnal Ilmiah VISI PAUD dan DIKMAS Vol. 12 No. 2.
- Yulita, R. 2017. Permainan Tradisional Anak Nusantara. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.