

**PENGARUH BERMAIN ULAR NAGA DAN SENAPAN BAMBU
TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK
DI TK PERMATA HATI KOTA PEMATANGSIANTAR**

TESIS

OLEH :

**SONDANG SIREGAR
NPM. 171804073**



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

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/11/25

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 (repositori.uma.ac.id)4/11/25

**PENGARUH BERMAIN ULAR NAGA DAN SENAPAN BAMBU
TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK
DI TK PERMATA HATI KOTA PEMATANGSIANTAR**

TESIS

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi
pada Program Studi Magister Psikologi Program Pascasarjana
Universitas Medan Area*



OLEH :

**SONDANG SIREGAR
NPM. 171804073**

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

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/11/25

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 (repositori.uma.ac.id)4/11/25

**UNIVERSITAS MEDAN AREA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PSIKOLOGI**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengaruh Bermain Ular Naga dan Senapan Bambu terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di TK Permata Hati Kota Pematangsiantar

Nama : Sondang Siregar

NIM : 171804073

Menyetujui

Pembimbing I,



Prof. Dr. Lahmuddin Lubis, ME,d.

Pembimbing II,



Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd.

Mengetahui

**Ketua Program Studi
Magister Psikologi**



Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS.Kons

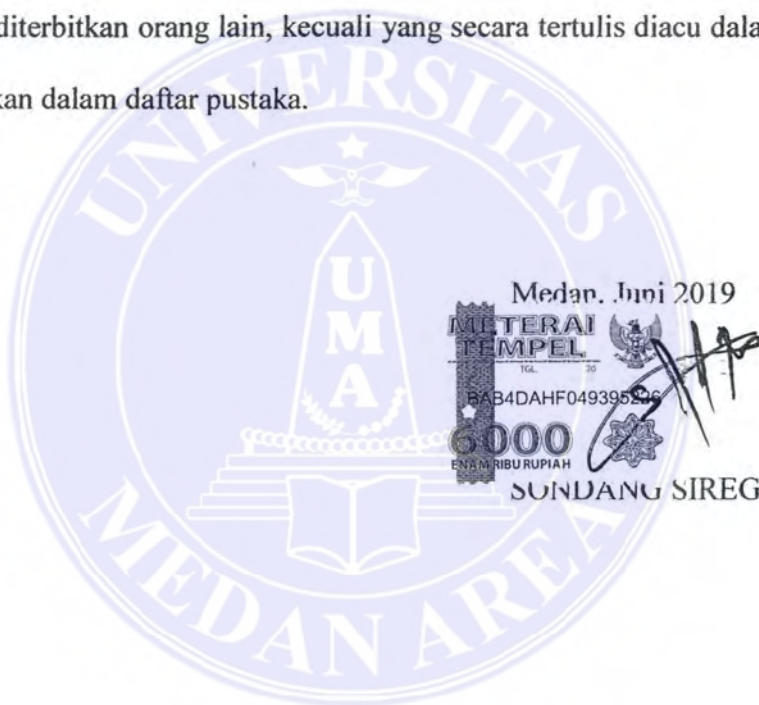
Direktur



Prof. Dr. Ir. Retna Astuti Kuswardani, MS

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.



SONDANG SIREGAR, S.Pd.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sanjungkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengaruh Permainan Ular Naga dan Senapan Bambu terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar”. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

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

Medan, Juni 2019

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul “Pengaruh Permainan Ular Naga dan Senapan Bambu terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar.”

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

1. Rektor Universitas Medan Area, Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng., M.Sc.
2. Direktur Pasca Sarjana Universitas Medan Area, Ibu Prof. Dr. Retna Astuti Kuswardani., M.S.,
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi Universitas Medan Area Ibu Prof. Dr. Sri Milfayetty, M.S., Kons., S.Psi.
4. Pembimbing I Bapak Prof. Dr. Lahmuddin Lubis, M.Ed dan Pembimbing II Bapak Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd.,
5. Ayahanda dan Ibunda tercinta, ananda serta semua saudara/keluarga.
6. Rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana Universitas Medan Area seangkatan 2018.
7. Seluruh staff/pegawai Pascasarjana Universitas Medan Area
8. Pihak Sekolah TK Permata Hati Kota Pematang Siantar.

9. Semua pihak yang telah membantu

Sondang Siregar. 171804087. Pengaruh Permainan Ular Naga dan Senapan Bambu terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar. Magister Psikologi Universitas Medan Area. 2017.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan Ular Naga dan Senapan Bambu terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar. Penelitian menggunakan desain deskriptif kuantitatif dengan desain *quasi experiments* dan sistem *Time Series*. Subjek penelitian adalah siswa di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar sebanyak 20 siswa. Kelompok I bermain Ular Naga dan Kelompok II bermain Senapan Bambu, masing-masing sebanyak 10 orang. Analisis dilakukan dengan tehnik komparatif kritis, dimana data awal dibandingkan dengan data data akhir. Pengujian hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa signifikansi permainan Ular Naga sebesar $0,005 < \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak karena terdapat perbedaan antara kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah bermain Ular Naga. Sedangkan signifikansi permainan Senapan Bambu sebesar $0,005 < \alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak karena terdapat perbedaan antara kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah bermain Senapan Bambu. Signifikansi perbedaan permainan Ular Naga dengan permainan Senapan Bambu sebesar $313 > \alpha = 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara permainan Ular Naga dan permainan Senapan Bambu dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan ular naga terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa sebesar 31.65% Ada pengaruh permainan senapan bambu terhadap meningkatkan kepercayaan diri siswa sebesar 26.62%. Tidak ada perbedaan pengaruh permainan ular naga dan senapan bambu terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa. Permainan ular naga lebih baik dalam mempengaruhi peningkatan kepercayaan diri anak usia dini di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar

Kata Kunci : Permainan Ular Naga, Senapan Bambu, Kepercayaan Diri, Anak Usia Dini

Sondang Siregar. 171804087. The Effect of the Ular Naga and Senapan Bambu Game of the Increase Self Confidence of Early Childhood in TK Permata Hati Pematang Siantar City. Master of Psychology Medan Area University. 2017.

ABSTRACT

This research purpose to know the effect of Ular Naga dan Senapan Bambu game of the increase student self confidence in TK Permata Hati Pematang Siantar City. This research use quantitative descriptive design with quasi experiments design, and use Time Series system. The subject of research is 20 student in TK Permata Hati Pematang Siantar City. Group I play of Ular Naga, and Group II play of Senapan Bambu such as 10 students . Analysis was held with critis comparative technique, which preliminary data compared to final data,. The hypothesis testing was held with used *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Hypothesis test result shows that the significance of the Ular Naga game as big as $0,005 < \alpha = 0,05$, that showed $H0_1$ is rejected because there is a difference between of self confidence of TK Permata Hati students with before and after played of Ular Naga. while the significance of Senapan Bambu playing as big as $0,005 < \alpha = 0,05$, that showed $H0_2$ is rejected because there is a difference between of self confidence of TK Permata Hati students with before and after played of Senapan Bambu. Significance of the difference between of the Ular Naga played and Senapan Bambu played as big as $0,313 > \alpha = 0,05$. This indicated show have significances difference between of the Ular Naga game and Senapan Bambu game was increases self confidence

The result of research showed that any effevt ular naga playng of the increase self confidence of student such as 31.365%. Any effect senapan bamboo playing of the increase self confidence of students such as 26.62%. No between different of the effect of the ular naga and senapan bamboo of the increase self confidence students of the TK Permata Hati Pematang Siantar City. Ular naga playing better than more for influence increased self confidence early childhood in TK Permata Hati Pematang Siantar City.

Key Word : Ular Naga Game, Senapan Bambu, 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
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Batasan Masalah	8
1.3. Rumusan Masalah	8
1.4. Tujuan Penelitian	9
1.5. Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Kerangka Teori	11
2.1.1. Kepercayaan diri	11
1. Pengertian kepercayaan diri	11
2. Aspek-aspek kepercayaan diri	12
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri individu	13
2.1.2. Permainan	15
1. Esensi permainan anak usia dini	15
2. Manfaat bermain	16
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan	17
2.1.2. Permainan Ular Naga	18
2.1.3. Permainan Senapan Bambu	20
2.2. Kerangka Konseptual.....	22
2.3. Hipotesis	24

III. METODE PENELITIAN.....	25
3.1. Desain Penelitian	25
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	26
3.3. Identifikasi Variabel	26
3.4. Defenisi Operasional Variabel.....	27
3.5. Subjek Penelitian	27
3.6. Metode Pengumpulan Data	28
3.7. Desain Penelitian	29
3.8. Prosedur Penelitian	30
3.9. Control Varians.....	32
3.8. Teknik Analisis Data	35
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1. Orientasi Kancan.....	38
4.1.1. Lokasi Penelitian	38
4.1.2. Sejarah Permata Hati Kota Pematang Siantar	38
4.1.3. Dasar Operasional Penyusunan KTSP PAUD	39
4.1.4. Visi dan Misi	40
4.1.5. Struktur Organisasi	41
4.2. Persiapan Penelitian	42
4.3. Pelaksanaan Penelitian	45
4.3.1. Pre Test	45
4.3.2. Bermain Ular Naga dan Senapan Bambu	46
4.3.3. Post test	48
4.4. Analisis Data dan Hasil Penelitian	50
4.4.1. Pengujian Hipotesis 1	50
4.4.2. Pengujian Hipotessis 2.....	59
4.4.3. Pengujian Hiotesis 3	68
4.5. Pembahasan	69
4.5.1. Pengaruh permainan ular naga terhadap kepercayaan diri anak usia dini di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar	76
4.5.2. Pengaruh permainan senapan bambu terhadap kepercayaan diri anak usia dini di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar	79
4.5.3. Perbedaan permainan ular naga dan senapan bambu terhadap kepercayaan diri anak usia dini di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar	82
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	84
5.1. Simpulan	84
5.2. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	88
UNIVERSITAS MEDAN AREA	88

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
1.	Rata-rata Hasil Pre Test Kepercayaan Diri Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar pada Kelompok I (Permainan Ular naga) dalam 6 Hari Pertemuan.....	51
2.	Rata-rata Hasil Post Test Kepercayaan Diri Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar pada Kelompok I (Permainan Ular naga) dalam 6 Hari Pertemuan setelah Perlakuan.....	52
3.	Perbandingan Rata-rata Hasil Pre Tes dan Post Test Kepercayaan Diri Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar pada Kelompok I (Permainan Ular naga) dalam 6 Hari Pertemuan setelah Perlakuan..	54
4.	Persentase Jumlah Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar terhadap Tingkat Kepercayaan Diri pada Kelompok I (Permainan Ular naga) setelah Perlakuan.	56
5.	Nilai Pre Test dan Post Test Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar terhadap Tingkat Kepercayaan Diri pada Kelompok I (Permainan Ular naga).....	58
6.	Rata-rata Hasil Pre Test Kepercayaan Diri Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar pada Kelompok I (Permainan Ular naga) dalam 6 Hari Pertemuan.....	60
7.	Rata-rata Hasil Post Test Kepercayaan Diri Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar pada Kelompok I (Permainan senapan bambu) dalam 6 Hari Pertemuan setelah Perlakuan.	61
8.	Perbandingan Rata-rata Hasil Pre Tes dan Post Test Kepercayaan Diri Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar pada Kelompok II (Permainan Senapan Bambu) dalam 6 Hari Pertemuan setelah Perlakuan..	63
9.	Persentase Jumlah Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar terhadap Tingkat Kepercayaan Diri pada Kelompok II (Permainan Senapan Bambu) setelah Perlakuan..	65
10.	Nilai Pre Test dan Post Test Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar terhadap Tingkat Kepercayaan Diri pada Kelompok II (Permainan Senapan Bambu).	67

11. Perbedaan Rata-rata Hasil Post Test Kepercayaan Diri Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar pada Kelompok I (Permainan Ular naga) dengan Kelompok II (Permainan Senapan bambu) dalam 6 Hari Pertemuan.	69
12. Persentase Jumlah Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar terhadap Tingkat Kepercayaan Diri pada Kelompok I (Permainan Ular Naga) dan Kelompok II (Permainan Senapan Bambu)	71
13. Hasil Post Test Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Setelah Permainan Ular naga dan Permainan Senapan bambu	73



DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
1.	Kerangka Konseptual	23
2.	Struktur Organisasi	41
3.	Grafik Perbandingan Hasil Rata-rata Pre Test dan Post Test Kepercayaan Diri Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar pada Kelompok I (Permainan Ular naga) secara Berkala 6 Hari Berturut-turut (<i>time series</i>) setelah Perlakuan.	53
4.	Grafik Hasil Rata-rata Post Test Kepercayaan Diri Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar pada Kelompok I (Permainan Ular naga) secara berkala 6 hari berturut-turut (<i>time series</i>) setelah Perlakuan.	55
5.	Persentase Jumlah Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar pada Kelompok I (Permainan Ular naga) dalam Berbagai Tingkat Kepercayaan Diri setelah Perlakuan.	57
6.	Grafik Perbandingan Hasil Rata-rata Pre Test dan Post Test Kepercayaan Diri Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar pada Kelompok II (Permainan Senapan Bambu) secara Berkala 6 Hari Berturut-turut (<i>time series</i>) setelah Perlakuan.	62
7.	Grafik Hasil Rata-rata Post Test Kepercayaan Diri Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar pada Kelompok II (Permainan Ular naga) secara berkala 6 hari berturut-turut (<i>time series</i>) setelah Perlakuan.	64
8.	Persentase Jumlah Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar pada Kelompok II (Permainan Senapan Bambu) dalam Berbagai Tingkat Kepercayaan Diri setelah Perlakuan.	66
9.	Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Permata Hati Kota Pematang Siantar setelah Bermain Senapan Bambu.	66
10.	Perbedaan Permainan Ular Naga dan Permainan Senapan Bambu terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar	66

11. Perbedaan Permainan Ular naga dan Permainan Senapan bambu terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar	70
12. Perbedaan persentase post test kepercayaan diri siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar.....	70
13. Persentase Jumlah Siswa TK Permata Hati Kota Pematang Siantar pada Kelompok I (Permainan Ular Naga) dan Kelompok II (Permainan Senapan Bambu) dalam Berbagai Tingkat Kepercayaan Diri setelah Perlakuan.....	72



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Usia awal anak yang sering disebut *golden age* merupakan masa dimana otak anak berkembang sangat pesat. Anak akan menyerap berbagai informasi yang diterima selama bersosialisasi dengan lingkungan. Pengalaman yang didapat oleh anak ternyata akan berpengaruh dan menentukan kemampuan anak dalam menghadapi tantangan kehidupan yang akan datang, oleh karena itu dibangunlah kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini mulai usia 0 sampai 6 tahun untuk mempersiapkan mereka menerima pendidikan yang lebih tinggi. Freud mengungkapkan bahwa *golden age* di bawah usia lima tahun.

Pada masa-masa terpenting adalah masa pertama kehidupan anak, oleh karena itu orangtua memerankan peranan yang sangat penting dalam mengoptimalkan kecerdasan anak dengan memberikan rangsangan dan pembiasaan yang baik serta nutrisi untuk kesehatannya. Hurlock juga mengungkapkan bahwa usia 0-5 tahun adalah saat perkembangan terbaik dalam kehidupan manusia, atau biasa disebut *golden age*. Masa ini hanya terjadi sekali dan tidak akan terulang lagi, jadi bagi kita orang tua dan pendidik kita harus menyikapi masa emas ini sebaik-baiknya, agar kemampuan anak dapat berkembang dengan baik, anak harus mendapatkan stimulasi dari luar.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© 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

Document Accepted 4/11/25

Access From (repositori.uma.ac.id)4/11/25

perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan, dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan. Anak-anak bisa mengeksplorasi pengalaman mereka melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Nurani, 2011).

Dalam proses pembelajaran seluruh kecerdasan yang ada pada anak akan terstimulus, baik yang bersifat akademik ataupun bukan. Anak-anak tidak hanya selalu dipembelajarkan dalam hal membaca atau menulis, tetapi kecerdasan intrapersonal juga harus dikembangkan. Percuma saja ketika anak pandai berhitung, membaca, menulis tetapi mereka tidak mempunyai rasa percaya diri dan malu untuk tampil. Sebagai contoh, anak disuruh untuk maju ke depan bernyanyi, atau senapan bambu tetapi tidak mau, karena anak-anak merasa tidak berani, anak-anak merasa tidak percaya diri.

Menurut Budiono, dalam Hartuti (2000) orang yang memiliki rasa percaya diri memiliki keyakinan bahwa dirinya mampu melakukan tugas-tugas yang harus dikerjakan dan menyelesaikan dengan cara yang kreatif dan sikap positif terhadap kemampuan yang ada pada dirinya. Apabila kita memberi stimulasi yang baik, secara menyeluruh, kecerdasan anak akan berkembang secara optimal. Anak pandai dalam hal akademik, tetapi dari sisi kecerdasan sosial emosional anak juga berkembang, anak berani untuk melakukan sesuatu, melaksanakan tugas dan merasa percaya diri.

Dalam kenyataannya pendidik selalu memberikan kegiatan yang mampu melatih agar anak berani dan percaya diri. Guru memberikan kegiatan kepada anak sesuai dengan Tingkat Pencapaian Perkembangan yang ada dalam Permendiknas seperti memberikan kesempatan kepada anak untuk senapan bambu di depan kelas, mengajak anak untuk melakukan koordinasi gerakan kaki, tangan, kepala dalam menirukan senapanan atau senam. Melalui hal tersebut guru melatih anak untuk tampil, agar anak merasa percaya diri, tapi orang tua tidak meneruskan stimulasi yang dilakukan oleh pendidik di sekolah dan hanya putus begitu saja. Anak hanya melakukan di sekolah saja, sehingga rasa percaya diri anak tidak tumbuh.

Pendidik memberikan kegiatan misal bermain di luar, seperti meloncat, memanjat, ke kamar mandi sendiri, melakukan sesuatu sendiri. Tetapi orang tua memperlakukan anak-anak secara berbeda di rumah, kebanyakan mereka terlalu memanjakan anak-anak. Hal ini sama saja, ketika pendidik sudah memberikan stimulasi agar keberanian, percaya diri anak tumbuh, tetapi di rumah tidak diteruskan oleh orang tua. Alangkah baiknya apabila ada komunikasi dan kerjasama antara pendidik dan orang tua, agar stimulasi, kegiatan yang mereka berikan berkesinambungan dan tidak sia-sia. Dilihat dari sisi anak, mungkin kurangnya motivasi sehingga anak-anak kadang enggan melakukan kegiatan yang diberikan oleh pendidik, anak memilih diam dan tidak mau melakukan, sehingga keberanian dan percaya diri belum dapat berkembang, karena anak-anak merasa takut dan kurang motivasi.

Menurut Affiatin dan Mulyani (2016), untuk meningkatkan rasa percaya diri aspek kepribadian sangatlah penting dalam mengaktualisasikan segala

potensi yang dimilikinya. Tanpa ada rasa percaya diri maka banyak masalah atau hambatan yang akan timbul pada anak. Rasa percaya diri pada anak sangatlah penting ketika anak tersebut akan mencoba bergaul dengan teman, atau memulai proses sosialisas¹ dengan lingkungan. Percaya diri juga dibutuhkan oleh anak-anak ketika mereka tampil di depan umum, ketika melakukan suatu kegiatan. Sebaiknya, orang tua dan pendidik saling bekerja sama memberikan suatu kegiatan yang dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, terlebih kepada pendidik. Pendidik harus memberikan kegiatan, latihan-latihan, ataupun motivasi untuk meningkatkan rasa percaya diri anak, karena pendidik mempunyai cukup banyak ilmu tentang mendidik anak.

Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting. Sebab masa mereka merupakan usia bermain (Fadlillah dan Lilif, 2013). Rasanya, tidak ada kegiatan yang paling menyenangkan bagi anak kecuali bermain. Bermain bagi anak usia dini merupakan tuntutan dan kebutuhan yang essensial, yang tidak bisa digantikan oleh kegiatan atau aktivitas lain. Melalui bermain, anak akan dapat memuaskan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup bermasyarakat (Mulyani, 2016).

Selanjutnya Mulyani (2016) menjelaskan namun demikian, terkadang masih ada orang tua yang melarang anaknya untuk bermain, dengan berbagai alasan. Misalnya takut kotor, menghabiskan waktu yang seharusnya untuk belajar, takut kepanasan dan lainnya. Alih-alih menganggap bermain sebagai pemborosan waktu, para ilmuan seperti yang dijelaskan Hurlock, telah menunjukkan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang berharga

bagi anak. Belajar berinteraksi dengan sesama teman sebaya, terjadi dalam kegiatan bermain. Oleh karena itu, bermain dianggap sebagai alat yang penting untuk sosialisasi anak.

Sikap hidup dan keterampilan seperti nilai kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, dan musyawarah mufakat ditanamkan dalam permainan tradisional karena setiap permainan ada aturan yang harus dipenuhi oleh para pemain. Dalam permainan tradisional banyak melibatkan gerak tubuh, melibatkan lagu atau suara sebagai media, melibatkan alat main. Permainan yang melibatkan lagu lebih mengutamakan syair lagu yang isinya memberi ajakan, menanamkan etika dan moral, maupun hanya bersenang-senang saja.

Materi, proses, dan fungsi permainan tradisional juga merupakan media yang tepat untuk belajar. Lewat permainan tradisional, Anak bisa bermain dengan ceria. Setelah permainan usai, tanpa mereka sadari ada pengetahuan yang mereka dapatkan. Permainan tradisional memberikan pembelajaran kepada anak mengenai pentingnya menjaga lingkungan, menghormati sesama, hingga cinta kepada Tuhan. Permainan tradisional dekat dengan alam dan memberikan kontribusi meningkatkan kecerdasan natural anak, juga bagi pengembangan pribadi anak. Permainan ini bisa dibuat sendiri sehingga dapat melatih kreativitas dan tanggung jawab anak.

Permainan tradisional yang mampu membangun rasa percaya diri anak usia dini salah satunya adalah permainan ular naga. Permainan ular naga merupakan salah satu permainan tradisional di Indonesia. Pada

permainan ini anak-anak berbaris berpegangan pada buntut, yakni ujung paju atau pinggang anak di depannya. Seorang anak yang paling besar bermain sebagai induk dan berada paling depan di barisan. Selain itu, terdapat pula dua anak yang berperan sebagai gerbang dengan berdiri saling berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala. Induk dan gerbang biasanya dipilih dari anak-anak yang tangkas berbicara karena salah satu daya senapan permainan ini adalah dalam dialog mereka.

Ular naga dapat dimainkan di luar rumah di waktu sore hari dan malam hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau di halaman rumah agak luas. Lebih menarik lagi apabila dimainkan di bawah cahaya rembulan. Ular naga melatih kemampuan emosi dan sosial anak. Cara anak bisa menempatkan diri dalam kelompok, membangun sebuah persahabatan berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya serta lainnya. Selain itu, keterampilan berbahasa juga dirangsang melalui permainan ini.

Selain itu, permainan tradisional lain yang mampu menumbuhkan kepercayaan diri pada anak usia dini adalah permainan senapan bambu. Teknik senapan bambu merupakan salah satu teknik pembelajaran kooperatif, Sanjaya (2009) menyatakan: “Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan”. Ada 4 unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) adanya peserta dalam kelompok, (2) adanya aturan kelompok, (3) adanya upaya belajar, dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai. Lie (2008)

mengemukakan bahwa penggunaan teknik senapan bambu dalam pembelajaran memungkinkan siswa saling berbagi informasi dengan siswa lain pada saat bersamaan. Salah satu keunggulan teknik ini adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk berbagi dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Berdasarkan uraian dan pemaparan di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Ular Naga dan Senapan Bambu terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar”.

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 TK Permata Hati Kota Pematang Siantar disebabkan karena fokus anak-anak hanya pada diri sendiri.
2. Kurangnya penerapan kepercayaan diri di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar disebabkan oleh banyak guru yang kurang peduli pada pembelajaran yang mampu meningkatkan karakter anak.

3. Kepercayaan diri anak cenderung rendah disebabkan karena anak lain menghambat mereka dari mengakses permainan kelompok.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah penelitian ini dengan “Pengaruh permainan ular naga dan senapan bambu 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 bermain ular naga terhadap kepercayaan diri anak di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar ?”
2. “Apakah ada pengaruh bermain senapan bambu terhadap kepercayaan diri anak di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar?”
3. “Apakah ada perbedaan bermain ular naga dan senapan bambu terhadap kepercayaan diri anak di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar ?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pengaruh bermain ular naga terhadap kepercayaan diri anak di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar.
2. Pengaruh bermain senapan bambu terhadap kepercayaan diri anak di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar.
3. Perbedaan bermain ular naga dan senapan bambu terhadap kepercayaan diri anak di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar.

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 TK Permata Hati Kota Pematang Siantar
 - b. Meningkatkan wawasan peneliti dalam mentransformasikan karakter positif pada anak
 - c. Dapat meningkatkan kompetensi guru.
4. Manfaat bagi praktisi lain :
- a. Sebagai bahan informasi yang membutuhkan atau yang berkaitan dengan penerapan kepercayaan diri pada anak
 - b. Sebagai masukan dan sumbangan pemikiran bagi perguruan tinggi khususnya Universitas Medan Area.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teori

2.1.1. Kepercayaan diri

1. Pengertian kepercayaan diri

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

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

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

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

2. Aspek-aspek kepercayaan diri

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

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/11/25

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 (repositori.uma.ac.id)4/11/25

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 disimpulkan 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

1. Esensi permainan anak usia dini

Dunia anak adalah dunianya bermain, jadi sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain. Dalam Kamus Besar bahasa Indonesia, bermain diartikan sebagai berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau yang lain) (Fadlillah dan Lilif, 2013).

Menurut Paul Henry Mussen sebagaimana dikutip oleh Mansur (2009) menyebutkan bahwa ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. Pertama, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. Kedua, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif, dan tidak mempunyai tujuan praktis. Ketiga, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. Keempat, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.

Santrok (2002) mengatakan permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutny, permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Dengan bermain ini, perasaan anak akan menjadi bahagia sehingga akan mengalami

kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat bermain

Berikut beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini (Fadlillah dan Lilif, 2013):

- 1) Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif dari aktivitas bermain anak yang berhubungan dengan kondisi jasmaniah anak.
- 2) Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak.
- 3) Manfaat kognitif, yaitu manfaat aktivitas bermain untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
- 4) Manfaat spritual, yaitu manfaat aktivitas bermain yang menjadikan dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
- 5) Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat aktivitas bermain yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu permainan.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan

Dalam bermain, anak-anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut ini adalah beberapa faktor yang mempengaruhi permainan anak :

- 1) Kesehatan. Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif seperti olahraga. Sementara anak yang kekurangan tenaga (tidak sehat) lebih menyukai hiburan.
- 2) Perkembangan motorik. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
- 3) Inteligensi. Pada setiap usia, anak pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdasan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi dan membaca.
- 4) Jenis kelamin. Anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang menantang, sedangkan anak perempuan lebih pada hal-hal sederhana dan kelembutan.
- 5) Lingkungan. Lingkungan yang kurang mendukung akan dapat mempengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang

sepi dari anak-anak akan kurang rasa bermainnya dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak anak-anak.

- 6) Status sosial-ekonomi. Anak dari kelompok sosio-ekonomi yang lebih tinggi, lebih menyukai kegiatan permainan yang mahal. Sementara dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan-permainan yang sifatnya sederhana.
- 7) Jumlah waktu bebas. Jumlah waktu bermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak. Artinya, anak yang mempunyai waktu luang lebih banyak akan lebih dapat memanfaatkannya untuk bermain. Dibandingkan dengan anak yang tidak cukup memiliki waktu luang, kemungkinan bermainnya sangat kurang. Sebab, ia sudah kehabisan tenaga untuk menyelesaikan tugas-tugas yang didapatkannya.
- 8) Peralatan bermain. Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya.

2.1.3. Permainan ular naga

Permainan ular naga akan semakin seru jika pemainnya dalam jumlah banyak. Ada dua orang yang berperan sebagai gerbang dengan posisi tangan membentuk trowongan. Sementara yang lain berperan menjadi ular membentuk barisan sambil memegang pundak teman di depannya. Setelah itu, barisan ular pun berjalan melewati trowongan sambil menyanyikan lagu ular naga panjangnya bukan

kepalang, menjalar-jalar selalu kian kemari umpan yang lezat itulah yang dicari, kini dianya terbelakang. Setelah lagu itu selesai dinyanyikan, 2 orang yang menjadi gerbang pun harus menangkap salah satu dari tim ular.

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 yang bertugas sebagai gerbang harus merentangkan tangan dan melindungi anak buahnya agar tidak terkena musuh
- 2) Meningkatkan kemampuan kognitif : melatih konsentrasi, dan problem solving yaitu pemain belajar mengambil keputusan untuk ikut kelompok A atau B.
- 3) Meningkatkan perkembangan sosial : melatih anak agar mampu bersosialisasi dengan baik, memupuk anak untuk berkompetisi yaitu pada saat melewati terowongan para pemain atau semua anggota kelompok harus bernyanyi, saat nyanyian selesai terdapat satu pemain yang tertangkap, di sana terjadi perundingan yang diberikan pada pemain agar memilih penjaga A atau B. Bila pesertanya ditangkap semuanya dan selesai nyanyian berhenti serta melihat peserta yang paling banyak mendapat peserta akan diancam oleh lawan. Dengan berkata “Awat le, anakmu tuku

trasi tak hadang” yang artinya “Awat, kua anakmu beli trasi akan ku hadang. Pemain harus bekerjasama dengan pemain lain dalam satu kelompok (A) dan (B) yang saling merebut anak buahnya.

- 4) Meningkatkan perkembangan kepribadian : meningkatkan rasa percaya diri, menumbuhkan rasa sportifitas, belajar mengambil keputusan dan tanggung jawab yaitu pada saat pemain berusaha mempertahankan teman anggota kelompoknya dari serangan musuh yang akan merebut anggota.
- 5) Memupuk perkembangan emosi : melatih kesabaran dan pengendalian diri, mengontrol emosi yaitu pada saat pemain tidak boleh terpancing suasana ketika salah satu anggota kelompoknya berhasil direbut oleh pemain lawan dan anggota kelompok harus berusaha menjaga sesama anggota kelompok agar tidak dapat direbut oleh kelompok lawan.

2.1.4. Permainan senapan bambu

Senapan bambu atau pletokan adalah sebuah nama senjata mainan yang terbuat dari bambu dan pelurunya terbuat dari kertas yang dibasahi atau biji-bijian. Permainan ini merupakan permainan khas masyarakat betawi. Di sunda, pletokan disebut bebetokan sedangkan di probolinggo dan Madura, mereka menyebutnya dengan tor cetoran. Biasanya peletokan dimainkan oleh anak laki-laki. Mereka seolah-olah sedang menjadi orang yang berada dalam

pertempuran dan terkadang mereka memainkan permainan ini untuk menirukan adegan film. Dengan peluru yang terbuat dari benda yang tidak berbahaya, membuat permainan ini sangat aman dan dapat dikatakan gratis karena terbuat dari bambu.

Permainan ini membutuhkan tempat yang luas dan lebih menarik jika terdapat pepohonan atau bangunan untuk bersembunyi. Permainan identik dengan peperangan. Tidak ada aturan baku dalam permainan ini. Namun biasanya terbagi ke dalam dua kelompok yang saling berperang. Adapun jumlah kelompoknya berkisar 2 – 5 orang atau sesuai dengan kesepakatan.

Jika alat bermain sudah berhasil dibuat maka saatnya bermain. Senapan bambu biasanya dimainkan oleh beberapa orang, bisa beregu ataupun sendiri-sendiri seolah-olah terjadi peperangan. Umumnya permainan ini dimainkan oleh anak laki-laki tetapi tidak jarang anak perempuan pun ikut main.

Jarak tembak harus dijaga agar tidak terlalu dekat. Meski hanya senapan mainan, jika ditembakkan beberapa cm dari badan, efeknya cukup sakit. Untuk keamanan dalam permainan ini dianjurkan peluru terbuat dari kertas yang dibasahi. Ini untuk mengurangi rasa sakit ketika kena peluru. Apabila menggunakan biji-bijian efek sakitnya akan lebih terasa.

Manfaatnya anak dilatih untuk berani mengambil keputusan, kapan ia harus sembunyi dari serangan musuh, kapan ia harus

menyerang dan kapan berdiam diri untuk sembunyi mengecoh musuh.

2.2. Kerangka Konseptual

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

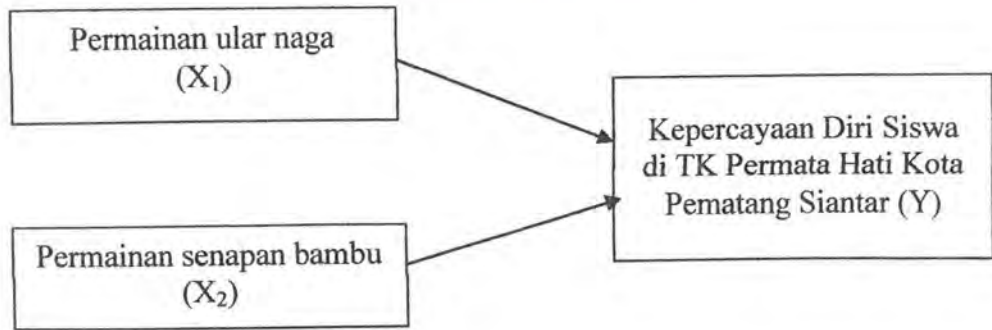
Pentingnya keterampilan sosial bagi kehidupan individu, maka perlu untuk melatih kepercayaan diri sedini mungkin, hal ini berlandaskan pada pengertian keterampilan sosial, yang merupakan kemampuan yang dapat dibentuk melalui proses belajar dan pengalaman. Namun, pemberian rangsangan untuk melatih keterampilan sosial anak, harus disesuaikan dengan dunia dan karakteristik anak agar pembelajaran sosial dapat berjalan efektif. Bermain merupakan aktivitas dan cara belajar yang digemari oleh anak, dengan bermain anak memperoleh banyak pengalaman sosial tanpa disadarinya. Permainan tradisional merupakan salah satu jenis permainan yang banyak memiliki manfaat dan mengandung banyak nilai sosial, serta norma-norma yang ada dimasyarakat. Maka dari itu, penting sekali untuk

mengkaji kembali tentang kebermanfaatan permainan tradisional untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, sehingga permainan tradisional dapat dimanfaatkan dan dilessenapkan agar tidak lekang dan hilang ditelan kemajuan zaman, serta menjaga budaya leluhur yang sejatinya menjadi jati diri dan identitas nilai kebudayaan bangsa yang luhur.

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

- 1. Permainan ular naga mempengaruhi kepercayaan diri anak di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar
- 2. Permainan senapan bambu mempengaruhi kepercayaan diri anak di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar
- 3. Permainan ular naga dan senapan bambu kedua-duanya saling mempengaruhi kepercayaan diri anak di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar

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

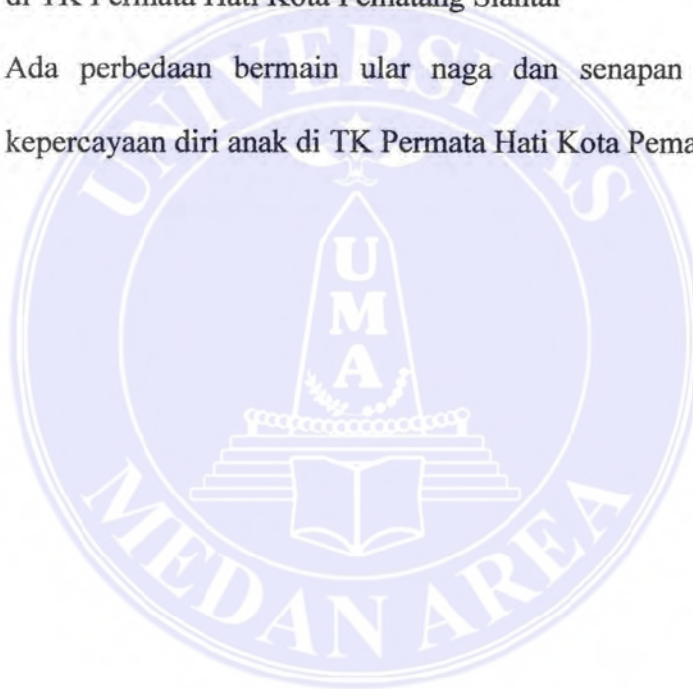


Gambar 1. Kerangka Konseptual

2.3. Hipotesis

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

1. Ada pengaruh bermain ular naga terhadap kepercayaan diri anak di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar
2. Ada pengaruh bermain senapan bambu terhadap kepercayaan diri anak di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar
3. Ada perbedaan bermain ular naga dan senapan bambu terhadap kepercayaan diri anak di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar



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 TK Permata Hati Kota Pematang Siantar. 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 TK Permata Hati Kota Pematang Siantar
2. Variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang membantu menjelaskan varians dalam variabel terikat. Adapun variabel independen adalah permainan ular naga dan senapan bambu.

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 definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan ular naga adalah suatu permainan tradisional yang dimainkan oleh banyak orang, dimana dua orang berperan sebagai gerbang dengan posisi tangan membentuk terowongan. Sementara yang lain berperan menjadi ular membentuk barisan sambil memegang pundak teman di depannya.
2. Permainan senapan bambu adalah sebuah nama senjata mainan yang terbuat dari bamboo, pelurunya terbuat dari kertas yang dibasahi atau biji-bijian.
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 yang ada di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar. Masing-masing siswa berjumlah 10 siswa dari kelas A dan 10 siswa dari kelas B. Siswa yang dipilih ditentukan secara acak, tidak berdasarkan kriteria tertentu.

3.6. Teknik Penentuan Subjek Penelitian

Teknik penentuan subjek dalam penelitian yang digunakan adalah *random sampling*. Subjek dibagi ke dalam dua kelompok yaitu Kelompok I (permainan ular naga) dan Kelompok II (permainan senapan bambu).

3.7. Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain :

1. Studi dokumentasi

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

2. Obsevasi

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

- a. Keyakinan akan kemampuannya dengan menunjukkan mimik wajah yakin selama pretest dan posttest. Menunjukkan sikap optimis, tidak ragu-ragu dan tidak bingung dalam mengerjakan sesuatu.
- b. Kemadirian dengan tidak bergantung pada temannya, sehingga mampu melakukan sesuatu dengan sendiri tanpa bantuan orang lain

dan bukan meniru orang lain.

- c. Keberanian dalam bertindak, berani mengungkapkan pendapat dengan lancar, bertanya dan menjawab pertanyaan tanpa dipaksa, tidak merasa malu melakukan sesuatu, tidak merasa takut untuk melakukan sesuatu, terlibat dalam kegiatan eksperimen, berbicara dengan lancar ketika menjawab, mengatur kontak mata ketika berbicara dengan guru atau temannya.
- d. Tidak memiliki keinginan untuk dipuji secara berlebihan, berekspresi secara wajar ketika mendapat penguatan dari guru (hadiah, pujian). Tidak memamerkan apa yang dimiliki di depan orang lain.
- e. Memiliki rasa positif terhadap dirinya, memiliki dorongan untuk berprestasi.

3.8. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *quasi experiments*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain digunakan jika peneliti dapat melakukan kontrol atas berbagai variabel yang berpengaruh.

Desain penelitian ini menggunakan model *Time Series Design* dimana dalam desain ini sebelum perlakuan, kelompok diberi pretest sampai 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 keadaanya labil, tidak menentu dan tidak konsisten. Setelah kestabilan keadaan kelompok dapat diketahui dengan jelas, maka baru diberi treatmen/perlakuan. Bentuk bagan desain *Time Series* ini dapat dilihat sebagai berikut:

O ₁	O ₂	O ₃	O ₄	O ₅	O ₆	X	O ₇	O ₈	O ₉	O ₁₀	O ₁₁	O ₁₂
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---	----------------	----------------	----------------	-----------------	-----------------	-----------------

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

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

3.9. Prosedur Penelitian

1. Mengadakan pre test

Maksud dari pemberian pre test adalah untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri anak sebelum diberikan perlakuan. Pre test di berikan sebanyak 6 kali 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 ular naga selama 6 hari berturut-turut. Permainan ular naga dilakukan sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat oleh peneliti. Hari pertama siswa diperkenalkan permainan ular naga oleh guru. Hari kedua guru mempraktekkan cara bermain ular naga. Hari ketiga siswa menghafal lagu yang dinyanyikan saat bermain ular naga. Selanjutnya pada hari keempat siswa belajar membentuk ular naga. Hari kelima siswa melepaskan diri dari genggamannya penjaga gerbang dan hari terakhir siswa melaksanakan perlombaan ular naga.

Sedangkan Kelompok eksperimen II diberi perlakuan senapan bambu. Permainan ini juga dilakukan selama 6 hari berturut-turut. Permainan senapan bambu juga dilakukan sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat oleh peneliti. Hari pertama siswa dikenalkan permainan senapan bambu oleh guru. Hari kedua siswa diajarkan cara bermain senapan bambu. Hari ketiga siswa belajar memasukkan peluru ke dalam senapan bambu. Selanjutnya hari keempat siswa menembakkan peluru dengan senapan bambu. Hari kelima siswa mencoba menembakkan peluru pada teman dan hari terakhir siswa melaksanakan perlombaan senapan bambu. 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 kali 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 pengaruh yang terdahulu tidak dapat dihilangkan.
5. Spesifitas variabel, suatu ancaman terhadap yang tidak mengindahkan generalisabilitas dari desain eksperimen yang digunakan.

3.11. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan 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 kekurangan pada proses aplikasi kegiatan.

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

- a. Menjumlahkan skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan
- b. Membuat tabulasi skor observasi peningkatan kepercayaan diri
- b. Menghitung presentase peningkatan kepercayaan diri siswa dengan permainan ular naga dan senapan bambu 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 ular naga dan senapan bambu)

- c. Membandingkan hasil presentase pencapaian pada setiap anak dengan presentase keberhasilan pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti.

- d. Mengkritisi penerapan permainan ular naga dan senapan bambu dengan cara mencari kelemahan dan kelebihan permainan ular naga dan senapan bambu.

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

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

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

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

1. Menentukan hipotesis

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

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

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

H₀₂ : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara peningkatan kepercayaan diri siswa pada saat sebelum dan sesudah bermain senapan bambu

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

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

H₀ ditolak jika nilai probabilitas $< 0,05$ berarti ada pengaruh yang signifikan dalam bermain ular naga dan senapan bambu terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa.

H₀ diterima jika nilai probabilitas $> 0,05$ berarti ada pengaruh yang tidak signifikan dalam bermain ular naga dan senapan bambu terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa.

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

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

1. Ada pengaruh permainan ular naga terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar sebesar 31.65%.
2. Ada pengaruh permainan senapan bambo terhadap meningkatkan kepercayaan diri siswa di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar sebesar 26.62%.
3. Tidak ada perbedaan pengaruh permainan ular naga dan senapan bambu terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar.

5.2. Simpulan

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

1. Kepala Sekolah

Agar membuat aktivitas rutinitas dengan permainan tradisional khususnya ular naga dan senapan bambu di sekolah sehingga dapat melestarikan karakter anak.

2. Guru

Agar lebih berinovasi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan permainan-permainan tradisional sesuai dengan tumbuh kembang anak di TK Permata Hati Kota Pematang Siantar.

3. Yayasan TK Permata Hati

Dapat menjadi bahan pertimbangan masyarakat untuk memilih sekolah yang memiliki kegiatan belajar yang menyenangkan dalam membangun karakter kepribadian anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, T. Z., dan Zaimatus, S. 2015. *Senapan bambu sebagai Metode Mengajar Bagi Guru Raudhatul Athfal dalam Mengembangkan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini di Desa Ngembalrejo Bae Kudus*. Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus. Vol. 3 No. 2.
- Beaty, J. J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta.
- Fadlillah, M., dan lilif, M. K. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini, Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Indriawati, P. 2018. *Pengaruh Kepercayaan Diri dan Kecerdasan Emosional terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Universitas Balikpapan*. JPE (Jurnal Pendidikan Edutama), Vol. 5 No. 5.
- Irman. 2017. *Nilai-nilai Karakter pada Anak dalam Permainan Tradisional*. IAIN Batusangkar. Konseli (Jurnal Bimbingan dan Konseling) Vol. 4 No. 2. Hal 89-96.
- Ismail, A. 2006. *Education Games (menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*. Pilar Media. Yogyakarta.
- Iswinarti. 2010. *Nilai-nilai Terapiutik Permainan Tradisional Ular Naga pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang : Fakultas Psikologi UMM.
- _____. 2017. *Permainan Tradisional, Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Diva Press. Yogyakarta.
- Mulyani, W. M. Thoha, B. S. J. dan Gian, F. A. *Peran Aktivitas Bermain Ular Naga terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5 – 6 Tahun*. FKIP Universitas Lampung.
- Murtafi'atun. 2018. *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*. C-Klik Media. Yogyakarta.
- 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 Senapan Bambu 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. *Ular naga sebagai Sarana Pembelajaran yang Asik di Tengah Permainan Modern*. Progdil Pendidikan Bahasa Jawa, FKIP Universitas Widya Dharma Klaten. Magisira No. 92 Tahun XXVII.
- Pratiwi, M. C., Dsk Pt. Parmiti, Luh Pt. Putrini, M. 2017. *Pengaruh Metode Bermain Melalui Permainan Ular Naga terhadap Kemampuan Motorik Kasar*. Jurusan PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja Indonesia. E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 5 No. 1.
- Siskandar. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Untuk Anak Usia Dini, Buletin Pandu, Jurnal Ilmiah Anak Usia Dini, Menu Pembelajaran PADU*, VI. 2 No. 01 April 2003
- Sukirman. D. 2004. *Permainan Tradisional Jawa sebuah upaya pelestarian Kebudayaan*. Kepel Press. Yogyakarta
- Utami, T. B. 2017. *Penerapan Metode Senapan Bambu untuk Mengembangkan Nilai-nilai Akhlak Anak Usia Dini di TK IT Salsabila Al Muthi'in Maguwo Banguntapan Bantul Yogyakarta*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Lampiran 1. Kisi-kisi Permainan Ular Naga dan Senapan Bambu

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1	Permainan tradisional ular naga	1. Mengenalkan permainan	1. Menyanyikan lagu permainan ular naga 2. Memilih kelompok bermain 3. Menentukan gerbang dan induk
		2. Menjelaskan jalannya permainan	1. Menentukan jumlah kelompok 2. Mempraktekkan cara bermain 3. Menjelaskan waktu gerbang menangkap anggota ular
		3. Kegiatan setelah bermain	1. Menceritakan kembali permainan 2. Menyebutkan manfaat bermain
		4. Menghitung jumlah anggota ular naga	1. Menghitung sisa anggota yang ada 2. Menyelamatkan anggota
2	Permainan tradisional senapan bambu	1. Mengenalkan alat permainan	1. Cara membuat alat permainan senapan bambu 2. Peluru yang digunakan dan cara menggunakannya
		2. Menjelaskan jalannya permainan	1. Permainan dilakukan seperti berperang 2. Cara bermain dengan cara senapan
		3. Kegiatan setelah bermain	1. Merapikan alat bermain 2. Menceritakan kembali permainan

Lampiran 2. Pedoman Observasi Bermain Ular Naga dalam Kegiatan Observasi

Hari/ Tanggal : _____

Inisial Siswa : _____

Pertemuan ke- : _____

No	Sub Indikator	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
Permainan Ular Naga						
1.	Dapat mengenal permainan ular naga					
2.	Dapat mengerti cara bermain ular naga					
3.	Dapat menghafal lagu dalam permainan ular naga					
4.	Dapat membentuk ular naga					
5.	Dapat melepaskan diri dari genggamannya penjaga gerbang					
6.	Dapat mengikuti perlombaan dengan percaya diri sesuai prosedur					

Penilaian :

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

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

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

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

Pematang Siantar, 08 – 13 April 2019

Peneliti,



SONDANG SIREGAR, S.Pd.

Guru,



SARINAH, S.Pd.

Lampiran 3. Pedoman Observasi Bermain Senapan Bambu dalam Kegiatan Observasi

Hari/ Tanggal : _____

Inisial Siswa : _____

Pertemuan ke- : _____

No	Sub Indikator	Penilaian				Keterangan
		BB	MB	BSH	BSB	
Permainan Senapan Bambu						
1.	Dapat mengenal permainan senapan bambu					
2.	Dapat mengerti cara bermain senapan bambu					
3.	Dapat memasukkan peluru ke dalam senapan bambu					
4.	Dapat menembakkan peluru dengan senapan bambu					
5.	Dapat mengenai teman dengan peluru senapan bambu					
6.	Dapat mengikuti perlombaan dengan percaya diri sesuai prosedur					

Penilaian :

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

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

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

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

Pematang Siantar, 08 – 13 April 2019

Peneliti,

Guru,

SONDANG SIREGAR, S.Pd.

SARINAH, S.Pd.

Lampiran 4. Lembar Observasi untuk Guru dalam Penelitian

Nama Guru :
Tanggal Observasi :

No	Langkah-langkah Siklus	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Guru menyediakan alat bermain		
2.	Guru menjelaskan permainan ular naga dan senapan bambu		
3.	Guru menjelaskan jalannya bermain ular naga dan senapan bambu		
4.	Guru meminta anak untuk berbaris sesuai kelompok		
5.	Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih kelompok dalam bermain		
6.	Guru memberikan peraturan dalam bermain agar efektif dan percaya diri		
7.	Guru memberi undian sebelum bermain		
8.	Guru mengamati siswa yang lancar bermain		
9.	Guru mengidentifikasi siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah, sedang dan tinggi		
10.	Guru mengamati siswa yang percaya diri dan tidak percaya diri		
11.	Guru meminta siswa untuk merapikan kembali alat permainan setelah bermain		
12.	Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali permainan		
13.	Guru meminta siswa untuk menyebutkan hasil yang didapat		

Lampiran 5. Lembar Observasi Siswa dalam Penelitian

LEMBAR OBSERVASI

Hari/Tanggal : _____

Kegiatan : _____

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

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

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

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/11/25

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/11/25

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 (repositori.uma.ac.id)4/11/25

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

Keterangan :

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

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

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

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

Pematang Siantar, 27 Maret 2019

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Peneliti,

Guru,

UNIVERSITAS MEDAN AREA
AGUSTINA, S.Pd.
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

SONDANG SIREGAR, S.Pd.

SARINAH, S.Pd.
Document Accepted 4/11/25