

PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP RASA PERCAYA DIRI ANAK USIA 4-5 TAHUN

Wafa Shofiatun Nisa¹, Maesaroh Lubis², Elfan Fanhas³.

waffaanisaa@gmail.com¹, maesarohlubis@umtas.ac.id², elfanfanhas@umtas.ac.id³.

^{1,2,3}PAUD, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia.

Korespondensi: waffaanisaa@gmail.com; Telp.: 085224096776

Submit: 15/07/2023

Review: 8/08/2023 s.d 25/08/2023

Publish: 05/09/2023

Abstract

This research is motivated by the low self-confidence of children aged 4-5 years. This study aims to determine the effect of snakes and ladders media on the self-confidence of children aged 4-5 years at Paud Kober Miftahul Falah Sindangsari. The research method used is a quantitative method with an experimental design pre-experimental design in the form of one group protest pretest. The sample in this study amounted to 15 people. The results showed that based on data analysis using the hypothesis test formula to see the t test with the results of the value it can be seen that t table with a significant level of 0.5, namely 2.16 with t0, namely 3.162, therefore it can be seen that t0 is greater than tt ie $3.162 > 2.16$. Then the null hypothesis proposed is rejected, this means that the snake and ladder game media has an influence on the self-confidence of children aged 4-5 years.

Keywords: *Self Confidence, Learning Media, Snakes And Ladders Media.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya rasa percaya diri anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media ular tangga terhadap rasa percaya diri anak usia 4-5 tahun di Paud Kober Miftahul Falah Sindangsari. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen rancangan pre experimental desains bentuk one grup protest pretest. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 15 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis data menggunakan rumus uji hipotesis untuk melihat uji t dengan hasil nilai dapat diketahui t tabel dengan taraf signifikan 0,5 yaitu 2,16 dengan t0 yaitu 3,162, oleh karena itu dapat diketahui bahwa t0 adalah lebih besar dari pada tt yaitu $3,162 > 2, 16$. Maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti media permainan ular tangga memiliki pengaruh terhadap rasa percaya diri anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci: Percaya Diri, Media Pembelajaran, Media Ular Tangga.

PENDAHULUAN

Percaya diri merupakan hal penting yang perlu diajarkan kepada setiap individu khususnya anak usia dini. Hal ini Tertera dalam peraturan menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini yang menyebutkan bahwa rasa percaya diri menjadi salah satu kriteria standar pencapaian perkembangan sosial emosional anak usia dini¹. Perkembangan sosial emosional menurut *American Academy of Pediatrics* adalah kemampuan anak untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif, maupun negatif, mampu berinteraksi dengan anak lainnya atau orang dewasa disekitarnya, serta aktif belajar dengan mengeksplorasi lingkungan.²

Masa awal kehidupan anak yaitu dengan mengembangkan rasa kepercayaan pada lingkungan sekitar terlebih dahulu melalui pemberian perawatan dan pemenuhan kasih sayang yang dapat membuat anak nyaman dan aman. Dengan kenyamanan dan keamanan yang di dapat merupakan modal awal untuk menanamkan rasa percaya diri pada lingkungan sekitarnya yaitu orang tua dan anggota keluarga lainnya. Sehingga ketika anak mulai memasuki taman kanak-kanak anak sudah siap untuk mengembangkan rasa percaya diri dalam berani berinteraksi sosial lebih luas dengan teman-temannya. Hal ini sesuai dengan pandangan Benabou & Tirole mengatakan bahwa masih ada satu tantangan besar yang dihadapi siswa karena kerentanan mereka dalam belajar adalah kurangnya kepercayaan diri yang dapat berdampak buruk pada pembelajaran setiap siswa.³

Kepercayaan diri yang rendah dapat menyebabkan beberapa kondisi psikologis seperti rasa tidak aman, takut, cemas dan perilaku antisosial. Anak yang memiliki rasa percaya diri yang rendah tidak dapat memulai belajar dengan baik karena cenderung memiliki sikap negatif terhadap ruang kelas yang di tempatinya. Anak akan selalu

¹Fransisca, Ria, Sri Wulan, and Asep Supena. "Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, Januari, 2020.

²Akbari, O., & Sahibzada, J. "Students' self-confidence and its impacts on their learning process," *American International Journal of Social Science Research*, 5, 2020.

³Akbari, O., & Sahibzada, J. "Students' self-confidence and its impacts on their learning process," *American International Journal of Social Science Research*, 5, 2020.

memiliki perasaan negatif dalam melakukan tindakan seperti takut gagal, tidak mampu, takut diejek, takut pada guru, dan berbicara dengan teman-teman lainnya.⁴

Pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 4-5 tahun pada aspek sosial emosional khususnya kesadaran diri misalnya anak dapat menunjukkan rasa percaya diri, sehingga anak sudah berani tampil di depan umum, yakin pada dirinya sendiri dan selalu berpikir positif terhadap apa yang dilakukan. Adapun indikator kepercayaan diri anak usia 4-5 diantaranya yaitu: a) berani mengungkapkan perasaan, pertanyaan, ataupun pendapatnya sendiri dihadapan orang lain, b) dapat berkomunikasi dengan orang-orang yang ditemuinya, c) dapat menunjukkan kebanggaan terhadap hasil kerja atau hasil karyanya semakin menguat.⁵

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode wawancara yang telah dilakukan pada hari Senin, 23 Januari 2023 kepada salah satu guru kelas A Paud Kober Miftahul Falah, Adapun permasalahan yang di temukan berdasarkan pada indikator perkembangan kepercayaan diri pada anak usia 4-5 tahun yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dipaparkan sebagai berikut. Pertama anak belum dapat mengerjakan tugas sampai tuntas hal ini terlihat anak sering meniru pekerjaan dari teman dan meminta bantuan kepada guru kelas. Kedua anak belum mampu mengutarakan pendapatnya ketika bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru karena takut salah dalam kemampuan yang dimilikinya hal ini terjadi ketika guru meminta anak untuk menceritakan pengalaman yang telah dilakukan saat liburan di depan kelas dan ketiga anak belum mampu menunjukkan hasil karya dengan bangga yang telah di buatnya hal ini terlihat dari perilaku anak ketika menggambar namun anak menutupi hasilnya kepada teman bahkan guru dan mengatakan hasil karyanya tidak bagus. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri anak usia 4-5 tahun di Paud Kober Miftahul Falah belum berkembang karena tidak memenuhi indikator-indikator rasa percaya diri anak usia 4-5 tahun.

⁴Rahimi, A. "Investigating the Contributing Factors Affecting High School Students' Self-confidence and the Solutions for Enhancement: A Case Study of Arabu Qala High School, Kandahar, Afghanistan," *American International Journal of Social Science Research*, 4, 2019.

⁵Novan, Ardy Wiyani. *Mengelola Dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial Dan Emosi Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua Dan Pendidik Paud*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.

Setiap anak memiliki potensi berbeda dalam pembelajaran, bermain tidak dapat lepas dalam dunia anak karena keterampilan dan pengetahuan yang di dapat oleh anak melalui kegiatan bermain. Guru memiliki peran untuk menetapkan suatu metode dan media yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran, agar tercapainya tujuan tersebut maka diperlukan media yang kreatif, inovatif dan tepat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Lathuru mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna.⁶ Selanjutnya Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah tentukan. Adapun dalam penelitian ini media yang dapat mengembangkan rasa percaya diri anak yaitu media permainan ular tangga.⁷

Penggunaan bermain ular tangga dapat melatih anak agar terbiasa berinteraksi dengan teman sebayanya, memiliki keberanian maju ke depan kelas, bergaul bersama teman, yakin akan diri sendiri serta menjadikan anak lebih optimis dan mengeluarkan pendapat sehingga dengan memiliki hal tersebut kepercayaan diri anak pasti akan terlatih dan meningkat karena menjadikan anak lebih aktif dalam kegiatan bermain.⁸

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini menjadi penting dilakukan untuk mengetahui lebih jauh tentang pengaruh penggunaan media ular tangga pada anak usia 4-5 tahun di Paud Kober Miftahul Falah Sindangari.

LANDASAN TEORI

⁶ Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Grup. 2021), h. 35.

⁷ Audina, R., Setyaningsih, K., Fitri, I., & Raden Fatah Palembang, U. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1, Februari, 2022.

⁸ Fransisca, Ria, Sri Wulan, and Asep Supena. "Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, Januari, 2020.

1. Percaya Diri

Percaya Diri (*Self Confidence*) adalah memberikan keyakinan pada diri untuk melakukan suatu tindakan dan memahami langkah efektif yang harus dilakukan. Menurut Aprianti Rofita Rahayu percaya diri merupakan salah satu modal utama untuk dapat menjalani kehidupan ini dengan penuh optimisme, salah satu faktor utama yang mempengaruhi kesuksesan hidup seseorang, karena kepercayaan diri yang mantap akan menimbulkan motivasi dan semangat yang tinggi dalam jiwa seseorang.⁹

Rasa percaya diri muncul dari aspek keyakinan pada kemampuan seseorang dan meyakini bahwa setiap pengalaman, peristiwa dan pencapaian yang di lalunya akan membantu untuk meraih banyak kesempatan dalam mencapai tujuan hidup. Kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri, sehingga dalam tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri.¹⁰ Terbentuknya kemampuan percaya diri dalam pandangan ini adalah bagaimana individu dapat merespon berbagai rangsangan dari luar dirinya melalui interaksi sosial dengan lingkungannya

Rasa percaya diri anak dapat menyelesaikan tugas sesuai tahapan perkembangan, memiliki keberanian meningkatkan prestasi diri, menjadi pribadi yang sehat dan mandiri. Anak yang memiliki rasa percaya diri tidak takut untuk mengungkapkan pendapat secara terbuka dan mencoba sesuatu yang baru walaupun anak mengetahui kemungkinan yang dilakukan pasti ada kesalahan, akan tetapi rasa percaya yang ditanamkan sejak dini dapat membantu anak dalam menghadapi situasi

⁹ Hotimah, A. K., & Ukhwatun, N. "Mengembangkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Komunikasi Ekspresif Pada Pembelajaran Di Kelas Anak Usia Dini." *In Seminar Nasional Pendidikan*. 2015.

¹⁰ Syam, A., & Amri, A. "Pengaruh kepercayaan diri berbasis kaderisasi IMM terhadap prestasi belajar (studi kasus di program studi pendidikan biologi keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah parepare)." *Jurnal Biotek*, 5 (1), 2017.

di masa depan nanti untuk menangani berbagai tugas dengan keberanian- keberanian dalam meningkatkan sebuah prestasi.¹¹

2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam. Media dan belajar merupakan dua hal yang tidak bisa di pisahkan karena belajar tanpa media akan sulit bagi siswa untuk mencerna kegiatan yang diberikan oleh guru sebaliknya media sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran agar memudahkan siswa dalam menangkap informasi yang disampaikan oleh guru. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹²

Media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera anak yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran sehingga dapat mendorong proses belajar siswa. Dalam proses pembelajaran akan terjadi proses komunikasi antara guru dengan siswa. Guru memiliki peran untuk menyampaikan informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika keduanya berjalan lancar yaitu guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa juga menerima informasi dengan baik. Namun untuk menyempurnakan komunikasi yang baik antara guru dan siswa diperlukan sarana yang efektif berupa alat atau media untuk memudahkan peserta didik dalam menerima informasi yang disampaikan sebagai teknik kegiatan pembelajaran agar proses interaksi di dalam kelas berguna dan tepat sesuai tahap yang telah ditentukan.¹³

¹¹ Dini, J. P. A. U. "Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2021.

¹² Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Grup. 2021), h. 57.

¹³ *Ibid.*, h. 64.

3. Media Permainan Ular Tangga

Media ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan 2 orang atau lebih. Papan permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular”.¹⁴ Secara umum permainan ular tangga dapat dikatakan sebagai permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan ini dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan beberapa kotak memiliki tangga dan gambar ular di atasnya yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Dalam ular tangga, ada beberapa aturan yang harus diikuti oleh pemain yaitu menjawab pertanyaan sesuai dengan perintah yang ada dalam kotak tersebut. Permainan ular tangga ini merupakan permainan interaktif, yang populer di kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Dalam permainan ini, pemain bermain melawan setiap langkah dituntut dengan hati-hati untuk menyelesaikan penyelesaian dengan cepat.¹⁵

Media permainan ular tangga merupakan media visual dua dimensi dengan konsep permainan ular tangga pada umumnya, namun terdapat unsur edukasi dalam permainan tersebut.¹⁶ Permainan Ular Tangga merupakan media permainan berupa gambar atau foto yang ada di papan ular tangga seperti gambar tema tentang ular, tangga dan gambar yang berkaitan tema tersebut. Adanya gambar dalam ular tangga tersebut dengan tujuan untuk menyampaikan pesan berupa perintah melalui gambar atau teks yang melibatkan indera penglihatan untuk menarik perhatian, menggambarkan fakta atau informasi. Sehubungan dengan hal tersebut, gambar atau foto termasuk media berbasis visual representasi.

Adapun langkah-langkah melakukan permainan ular tangga dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Permainan dilakukan terdiri 15 orang.

¹⁴ Desri, M., & Solihatulmilah, E. “Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak,” *Jurnal Petik*, 5, Maret, 2019.

¹⁵ Mulyawati, Y., & Windiyani, T. “The Effects of Using Snake and Ladder Media towards Elementary School Students’ Learning Outcomes,” *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)*, 3, Agustus, 2020.

¹⁶ Mulyawati, Y., & Windiyani, T. “The Effects of Using Snake and Ladder Media towards Elementary School Students’ Learning Outcomes,” *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)*, 3, Agustus, 2020.

- b. Permainan dimulai dari melempar dadu.
- c. Nilai dadu yang keluar menentukan berapa langkah yang harus dijalankan oleh anak.
- d. Setelah melangkah dan dadu berhenti di salah satu kotak, anak harus menjawab pertanyaan atau perintah yang ada di kotak tersebut.
- e. Jika anak tidak menjawab maka untuk mengacak dadu lagi sampai dua putaran permainan temannya selesai.
- f. Apabila anak dapat menjawab maka diberi kesempatan untuk mengacak dadu lagi pada putaran permainan selanjutnya.
- g. Jika anak mendapatkan angka dadu 6, maka mendapat kesempatan untuk mengacak dadu 1 kali lagi.
- h. Jika anak memperoleh kotak yang bergambar tangga, maka berhak untuk naik ke kotak sesuai dengan tingginya tangga tersebut.
- i. Jika siswa memperoleh kotak yang bergambar ular, maka harus turun ke kotak sesuai dengan mulut ular itu berada.
- j. Siswa yang mencapai puncak ular tangga memenangkan permainan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berangkat dari sesuatu yang bersifat abstrak difokuskan dengan landasan teori yang selanjutnya dirumuskan hipotesis untuk diuji sehingga menuju pada kejadian-kejadian yang konkrit.¹⁷ Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian adalah metode eksperimen rancangan *Pre-Experimental Designs* menggunakan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Group Design*. Penelitian berbentuk desain *pre-experimental designs* dengan desain yang digunakan adalah kelompok tunggal pra eksperimen yang dilaksanakan di mana terdapat satu kelompok tanpa adanya perbandingan. Populasi penelitian ini adalah Paud Kober Miftahul Falah Sindangsari. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas A Paud Kober Miftahul Falah dengan jumlah 15 orang. Penelitian ini menggunakan instrumen tes yang terdiri dari pretest dan posttest, data hasil tersebut

¹⁷ Priandana, M. S., & Sunarsi, D. *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang: Pascal Books, 2021), h. 35.

dianalisis menggunakan microsoft excell dengan berbagai rumus dan kemampuan akhir untuk melihat perbandingan kemampuan rasa percaya diri setelah diberikan media ular tangga.

Tabel 1. Desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Group Design*¹⁸

Pre-Test	Treatmen	Post-Test
O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Tes awal sebelum perlakuan (pre-test)

X = Pemberian perlakuan menggunakan media permainan ular tangga

O2 = Tes akhir sesudah perlakuan (post-test)

Adapun untuk melakukan analisis data, maka sebelumnya dilakukan uji prasyarat untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap rasa percaya diri anak usia 4-5 tahun.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang dinakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal.¹⁹ Distribusi normal adalah distribusi simetris dengan modus, mean, median berada di pusat. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji liliefors karena jumlah data sedikit yaitu kurang dari 30.

$$x = \frac{\Sigma x}{n}$$

Keterangan:

Rpbis = Koefisien korelasi berserial

Mp = Rata-rata skor dari subjek yang menjawab benar

Mt = Rata-rata skor total

SDt = Standar deviasi dari skor total

P = Proposisi siswa yang menjawab benar

q = Proposisi siswa yang menjawab salah

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ Nuryadi, T. D. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian* (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), h. 76.

Kriteria pengujian jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka dapat dinyatakan Terima H_0 dalam hipotesis (Sampel data berdistribusi normal), sebaliknya jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka dalam hipotesis dapat disimpulkan Tolak H_0 (Sampel data berdistribusi tidak normal).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama.²⁰ Adapun uji homogenitas menggunakan uji fisher dengan langkah-langkah sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Kriteria pengujian keputusan adalah sebagai berikut:

jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan kedua varians tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Analisis data dalam penelitian eksperimen pada umumnya menggunakan metode statistik, dimana penulis melakukan pengukuran yakni sebelum dan sesudah melakukan perlakuan kepada anak usia dini. Analisis statistik yang digunakan yaitu dengan menggunakan uji-t (t-test) dengan cara mengikuti analisis data eksperimen dengan model pretest dan posttest. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data dilakukan sebagai berikut:

a. Mencari mean dari difference.

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

b. Mencari deviasi standar difference.

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

c. Mencari standar error dari mean of difference.

$$sD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

d. Menghitung perbedaan rata-rata uji-t dengan rumus.

²⁰ *Ibid.*

$$t_0 = \frac{M_D}{SD_{MD}}$$

e. $df = N - 1$

Keterangan:

MD : Mean of difference (nilai rata-rata hitung dari selisih antara skor pretest dan skor posttest)

Σ : Jumlah beda/ selisih antar skor pretest dan skor postes.

N : Number of Case (jumlah subjek yang diteliti)

SEMD : Standar Error (standar kesesatan dari mean of difference)

SDD : Devisiasi standar dari perbedaan antara skor pretest dan skor posttest

Apabila t hitung (t_0) besar nilainya dari t tabel (t_t) dengan taraf signifikansi 5%, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap rasa percaya diri anak usia 4-5 tahun tetapi apabila t hitung (t_0) kecil nilainya dari t tabel (t_t) dengan taraf signifikansi 5%, maka hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, artinya tidak ada pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap rasa percaya diri anak usia 4-5 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tes Awal (Pretest)

Tes awal (pretest) yaitu tes yang diberikan kepada peserta didik sebelum dilakukan perlakuan. Adapun hasil dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Tes Awal (Pretest)

No	Nama Anak	Item Pengamatan									Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	Agn	2	2	2	1	2	1	2	1	2	15	37	MB
2	Dzk	1	1	1	2	1	2	1	1	1	11	27	MB
3	Azl	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	22	BB
4	Fhr	1	2	2	1	1	2	1	1	1	12	30	MB
5	Ail	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	22	BB
6	Irn	1	1	1	2	1	1	1	2	1	11	27	MB
7	Tsn	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	22	BB
8	Ltf	1	1	1	1	1	1	1	2	1	10	25	BB

9	Rhm	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	22	BB
10	Aql	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	22	BB
11	Nfs	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	22	BB
12	Alf	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	22	BB
13	Azf	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	22	BB
14	Ryh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	22	BB
15	Rfi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	22	BB
Jumlah											149	24,4	BB

Berdasarkan hasil pretest pada tabel di atas, peserta didik memperoleh Jumlah skor 149 dengan rata-rata nilai 24,4 dalam kategori belum berkembang.

Tes Akhir (Posstest)

Setelah tes awal dilakukan, selanjutnya dilakukan treatment menggunakan media permainan ular tangga

Tabel 3. Tes Akhir (Posstest)

No	Nama Anak	Item Pengamatan									Skor	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	Agn	4	4	4	3	4	4	4	4	4	36	90	BSB
2	Dzk	3	3	2	3	3	3	4	3	3	27	67	BSh
3	Azl	4	3	3	3	4	3	4	3	3	31	77	BSB
4	Fhr	4	3	4	3	4	3	4	4	4	34	85	BSB
5	Ail	3	3	3	3	3	3	4	3	3	28	70	BSh
6	Irn	4	3	3	3	3	4	4	4	4	33	82	BSB
7	Tsn	3	3	3	2	3	3	4	3	3	28	70	BSh
8	Ltf	4	4	4	3	3	4	4	4	4	35	87	BSB
9	Rhm	3	3	3	2	3	3	4	4	4	30	75	BSh
10	Aql	3	3	3	3	3	3	4	3	3	29	72	BSh
11	Nfs	3	3	3	3	3	3	4	3	3	29	72	BSh
12	Alf	3	3	3	2	3	3	4	3	3	28	70	BSh
13	Azf	3	3	3	2	3	3	4	3	3	28	70	BSh
14	Ryh	4	4	4	3	3	4	4	3	4	34	85	BSB
15	Rfi	3	3	3	2	3	3	4	3	3	28	70	BSh
Jumlah											445	77	BSB

Berdasarkan hasil pretest pada tabel di atas, peserta didik memperoleh Jumlah skor 445 dengan rata-rata nilai 77 dalam kategori berkembang sangat baik.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan beberapa uji sebagai persyaratan penggunaan statistik bantuan microsoft excel.

Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji liliefors karena jumlah data sedikit yaitu kurang dari 30.

Tabel 4. Uji Normalitas Pretest

No	Pretest	Z	FZ	SZ	FZ-SZ
1	30	1,871941951	0,96939268	0,066666667	0,902726016
2	25	-0,548672641	0,29161506	0,2	0,091615063
3	25	-0,548672641	0,29161506	0,2	0,091615063
4	30	1,871941951	0,96939268	0,266666667	0,702726016
5	25	-0,548672641	0,29161506	0,333333333	0,041718271
6	27	0,419573196	0,66260136	0,4	0,262601364
7	25	-0,548672641	0,29161506	0,466666667	0,175051604
8	30	1,871941951	0,96939268	0,533333333	0,436059349
9	25	-0,548672641	0,29161506	1	0,708384937
10	25	-0,548672641	0,29161506	1	0,708384937
11	25	-0,548672641	0,29161506	1	0,708384937
12	25	-0,548672641	0,29161506	1	0,708384937
13	25	-0,548672641	0,29161506	1	0,708384937
14	25	-0,548672641	0,29161506	1	0,708384937
15	25	-0,548672641	0,2916150	1	0,708384937

Dari data diatas dihitung sebagai berikut:

- a. Rata-rata = 26,13333
- b. Standar Deviasi = 2,065591
- c. L_{hitung} = 0,90
- d. L_{tabel} = 0,220

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui rata-rata nilai pretest= 26,13333dan standar deviasi= 2,605591 dengan perbandingan 5% yaitu L_{hitung} = 0,90 dan L_{tabel} = 0,220. Maka dapat disimpulkan Jika $L_{hitung}=0,90 < L_{tabel}=0,220$ maka data berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Normalitas Postess

No	Postest	Z	FZ	SZ	FZ-SZ
1	90	1,823329191	0,96587323	0,066666667	0,899206559
2	67	-1,200942784	0,1148867	0,133333333	0,018446635
3	77	0,113958074	0,54536449	0,2	0,345364486
4	85	1,165878761	0,87816827	0,266666667	0,6115016
5	70	-0,806472527	0,20998522	0,333333333	0,123348112
6	82	0,771408504	0,77976758	0,4	0,379767582
7	70	-0,806472527	0,20998522	0,466666667	0,256681445
8	87	1,428858933	0,92347761	0,533333333	0,390144275
9	75	-0,149022097	0,4407681	0,6	0,159231902
10	72	-0,543492355	0,29339543	0,733333333	0,439937907
11	72	-0,543492355	0,29339543	0,733333333	0,439937907
12	70	-0,806472527	0,20998522	0,866666667	0,656681445
13	70	-0,806472527	0,20998522	0,866666667	0,656681445
14	85	1,165878761	0,87816827	0,933333333	0,055165067
15	70	-0,806472527	0,20998522	1	0,790014779

Dari data diatas dihitung sebagai berikut:

- a. Rata-rata = 76,13333
- b. Standar Deviasi = 7,605136
- c. L_{hitung} = 0,89
- d. L_{tabel} = 0,220

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui rata-rata nilai pretest= 76,13333 dan standar deviasi= 7,605136 dengan perbandingan 5% yaitu L_{hitung} = 0,89 dan L_{tabel} = 0,220. Maka dapat disimpulkan Jika $L_{hitung}=0,89 < L_{tabel}=0,220$ maka data berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan rumus Uji F. Berdasarkan rumus Uji F maka dapat hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Homogenitas

No	Pretest	Postest
----	---------	---------

1	30	90
2	25	67
3	25	77
4	30	85
5	25	70
6	27	82
7	25	70
8	30	87
9	25	75
10	25	72
11	25	72
12	25	70
13	25	70
14	25	85
15	25	70
Jumlah	392	1142

Dari data di atas dapat dihitung:

- Rata-rata (mean) pretest = 26,1
- Varians pretest = 4,266667
- Rata-rata (mean) posttest = 76,1
- Varians posttest = 57,8381
- Tentukan $F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}} = \frac{4,266667}{57,8381} = 0,073769$

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui nilai varians pretest = 4,266667 dan varians posttest = 57,8381 dengan perbandingan berdasarkan tarif signifikansi 5% yaitu $F_{hitung} = 0,073769$ dan $F_{tabel} = 2,483726$ Maka dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} = 0,073769 < F_{tabel} = 2,483726$ maka kedua varians homogen

Uji Hipotesis

Untuk melihat pengaruh atau tidaknya penggunaan media ular tangga terhadap rasa percaya diri anak usia 4-5 tahun dapat dilakukan dengan analisis statistic uji beda (uji-t). dalam rangka menjawab rumusan masalah maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji "t". sebelum dilaksanakan uji "t" maka terlebih dahulu di buat tabel perhitungan nilai "t" sebagai berikut

Tabel 7. Uji Hipotesis

No	Nama Anak	Skor	Kategori	Skor	Kategori	Selisih (D)	(D) ²
1	Agn	30	MB	90	BSB	60	3600
2	Dzk	25	MB	67	BSh	42	1764
3	Azl	25	BB	77	BSB	52	2704
4	Fhr	30	MB	85	BSB	55	3025
5	Ail	25	BB	70	BSh	45	2025
6	Irn	27	MB	82	BSB	55	3025
7	Tsn	25	BB	70	BSh	45	2025
8	Ltf	30	BB	87	BSB	57	3249
9	Rhm	25	BB	75	BSh	50	2500
10	Aql	25	BB	72	BSh	47	2209
11	Nfs	25	BB	72	BSh	47	2209
12	Alf	25	BB	70	BSh	45	2025
13	Azf	25	BB	70	BSh	45	2025
14	Ryh	25	BB	85	BSB	60	3600
15	Rfi	25	BB	70	BSh	45	2025
Jumlah		392		1142		750	562500
Rata-rata		26,1333		76,1333		50	2534

Dari tabel di atas, dapat dilihat perbedaan skor antara pretest dan post test setelah diberikan perlakuan maka masing-masing skor meningkat.

- a. Mencari mean dari *difference*

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

$$= \frac{750}{15} = 50$$

- b. Mencari deviasi standar *difference*

$$sD_D = \frac{\sqrt{ED^2}}{N} - \left(\frac{ED}{N}\right)^2$$

$$= \frac{562500}{15} - \left(\frac{750}{15}\right)^2$$

$$= 37500 - (50)^2$$

$$= 37500 - 2500$$

$$= \sqrt{35000}$$

$$= 59,16$$

- c. Mencari standar error dari *mean of differences*

$$\begin{aligned} sD_{MD} &= \frac{59,16}{\sqrt{15-1}} \\ &= \frac{59,16}{\sqrt{14}} \\ &= \frac{59,16}{3,741} \\ &= 15,81 \end{aligned}$$

- d. Menghitung perbedaan rata-rata uji-t dengan rumus

$$\begin{aligned} t_0 &= \frac{M_D}{SE_{MD}} \\ &= \frac{50}{15,81} \\ &= 3,162 \end{aligned}$$

- e. $df = N-1$
 $= 15-1$
 $= 14$

Maka dapat dilihat dari t tabel dengan taraf signifikan 0,5 yaitu 2,16 dengan t_0 yaitu 3,162, oleh karena itu dapat diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari pada t_t yaitu $3,162 > 2,16$. Maka hipotesis nihil yang diajukan ditolak, ini berarti bahwa ada perbedaan skor rasa percaya diri anak antara hasil data pretest dengan hasil data posttest dengan metode eksperimen. Maka hipotesis alternative (H_a) di terima dan hipotesis nihil (H_0) di tolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga memiliki pengaruh terhadap rasa percaya diri anak usia 4-5 tahun.

KESIMPULAN

Hasil penelitian telah disimpulkan bahwa hasil penelitian ini "*signifikan*" artinya ada pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap rasa percaya diri anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil penelitian maka diketahui rasa percaya diri sebelum menggunakan media (pretest) dengan nilai rata-rata berjumlah 33,23. Sedangkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media (posttest) dengan nilai rata-rata berjumlah 76,46. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji rumus t yaitu dengan t tabel taraf signifikan 0,5 yaitu 2,16 dengan t_0 yaitu 3,162, oleh karena itu dapat diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari pada t_t yaitu $3,162 > 2,16$. Maka hipotesis nihil yang

diajukan ditolak, ini berarti bahwa ada perbedaan skor rasa percaya diri anak antara hasil data pretest dengan hasil data posttest dengan metode eksperimen. Maka hipotesis alternative (ha) di terima dan hipotesis nihil (h0) di tolak. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, maka penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga memiliki pengaruh terhadap rasa percaya diri anak usia 4-5 tahun

DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, O., & Sahibzada, J. "Students' self-confidence and its impacts on their learning process," *American International Journal of Social Science Research*, 5, 2020.
- Audina, R., Setyaningsih, K., Fitri, I., & Raden Fatah Palembang, U. "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1, Februari, 2022.
- Desri, M., & Solihatulmilah, E. "Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak," *Jurnal Petik*, 5, Maret, 2019.
- Dini, J. P. A. U. "Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2021.
- Fransisca, Ria, Sri Wulan, and Asep Supena. "Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, Januari, 2020.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup. 2021.
- Hotimah, A. K., & Ukhwatun, N. "Mengembangkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Komunikasi Ekspresif Pada Pembelajaran Di Kelas Anak Usia Dini." *In Seminar Nasional Pendidikan*. 2015.
- Mulyawati, Y., & Windiyani, T. "The Effects of Using Snake and Ladder Media towards Elementary School Students' Learning Outcomes," *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)*, 3, Agustus, 2020.
- Novan, Ardy Wiyani. *Mengelola Dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial Dan Emosi Anak Usia Dini Panduan Bagi Orang Tua Dan Pendidik Paud*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- Nuryadi, T. D. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Priandana, M. S., & Sunarsi, D. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Rahimi, A. "Investigating the Contributing Factors Affecting High School Students' Self-confidence and the Solutions for Enhancement: A Case Study of Arabu Qala

Wafa Shofiatun Nisa, Maesaroh Lubis, Elfan Fanhas

High School, Kandahar, Afghanistan," *American International Journal of Social Science Research*, 4, 2019.

Syam, A., & Amri, A. "Pengaruh kepercayaan diri berbasis kaderisasi IMM terhadap prestasi belajar (studi kasus di program studi pendidikan biologi keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah parepare)." *Jurnal Biotek* , 5 (1), 2017.