



Upaya Meningkatkan *Self-Confident* Anak Kelompok B PAUD Bina Bangsa *Islamic School* melalui Permainan Edukasi Ular Tangga

Amat Hidayat

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bina Bangsa
e-mail : amathidayat01@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui proses implementasi permainan edukasi ular tangga untuk meningkatkan *Self-Confident* anak kelompok B PAUD Bina Bangsa *Islamic School*. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Analisis data pada penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk membandingkan hasil pada siklus pertama dan siklus kedua. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan wawancara selama penelitian dengan langkah-langkah reduksi data, display data dan verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Self-Confident* melalui kegiatan permainan edukasi ular tangga meningkat dengan baik. Hal ini terlihat dari keberhasilan setiap siklus penelitian, yang mana hasil perolehan pada pra siklus sebesar 46.30%, siklus I sebesar 62.85% dan Pada siklus II percaya diri mencapai 82.52%. Dari hasil yang ditemukan implikasi penelitian ini adalah permainan edukasi ular tangga dapat dijadikan salah satu alternatif pendekatan untuk meningkatkan *Self-Confident* anak.

Kata Kunci: *Self-Confident, Permainan Ular Tangga, Anak Usia Dini*

Abstract

The purpose of this study was to determine the process of implementing the snake and ladder educational game to increase *Self-Confident* of children in group B PAUD Bina Bangsa *Islamic School*. This study uses the Kemmis and Mc Taggart model of action research. This research was conducted in two cycles. Data analysis in this study used qualitative and quantitative. Quantitative analysis used descriptive statistics to compare the results in the first and second cycles. Qualitative data analysis by analyzing data from the results of field notes and interviews during the study with data reduction steps, data display and data verification. The results of this study indicate that *Self-Confident* through snake and ladder educational game activities is increasing well. This can be seen from the success of each research cycle, which results in the pre-cycle gain of 46.30%, the first cycle of 62.85% and the second cycle of confidence reaching 82.52%. From the results, it was found that the implications of this research are snakes and ladders educational games can be used as an alternative approach to improve children's *Self-Confident*.

Keywords: *Self-Confident, Snake And Ladder Game, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang terus mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pada masa ini perkembangan otak sangatlah pesat sehingga disebut dengan *golden age* (usia emas). Usia 0-6 tahun atau masa emas ini adalah kesempatan untuk membangun fondasi yang baik dan kuat pada anak. Banyak penelitian yang menyatakan bahwa pengalaman pertama, dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan. Apabila pengalaman yang dialami anak adalah pengalaman yang positif, maka akan berpengaruh baik juga pada aspek perkembangan. Begitu juga sebaliknya, jika pengalaman yang dialami adalah negatif, maka akan berdampak buruk pada anak terutama pada kesehatan mental, perilaku dan sosial emosional anak.

Erikson berpendapat bahwa tahun pertama kehidupan ditandai oleh tahap perkembangan percaya dan tidak percaya (Crain, 2014). Percaya diri merupakan faktor psikologis yang sangat penting bagi setiap orang terutama bagi anak dalam masa pertumbuhan. Hilangnya percaya diri menjadi sesuatu yang amat mengganggu terlebih ketika dihadapkan pada tantangan ataupun situasi baru. Percaya diri sangat penting untuk diperhatikan terutama dalam proses belajar. Anak akan mudah menerima pelajaran dan mengikuti kegiatan di sekolah apabila anak memiliki keyakinan pada diri sendiri. Hal ini sejalan dengan teori kognitif sosial Bandura, yang berpendapat bahwa percaya diri sangat penting untuk memotivasi anak (Federicova et al, 2017).

Hakim mendefinisikan percaya diri adalah suatu keyakinan individu terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya, percaya diri merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan anak (Priyanti and Silaen, 2018). Surya berpendapat bahwa munculnya gejala tidak memiliki percaya diri pada anak ketika hendak melakukan sesuatu terkait erat dengan persepsi diri anak terhadap konsep dirinya sendiri (Pohan, 2016). Senada dengan itu pentingnya memiliki percaya diri bagi kehidupan anak dijelaskan oleh Lie bahwa anak yang memiliki rasa percaya diri dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan tahapan perkembangan dengan baik atau memiliki kemampuan untuk belajar dan menyelesaikan tugas, serta memiliki keberanian dan kemampuan untuk meningkatkan prestasinya sendiri (Ningsih, 2014).

Dari beberapa penjelasan tokoh-tokoh bahwa dapat dipahami hal yang terpenting dalam proses belajar adalah memiliki kepercayaan diri. Percaya diri mempengaruhi tingkah laku, prestasi, dan kemampuan belajar anak. Guilford mengemukakan bahwa ciri-ciri percaya diri dapat dinilai melalui tiga aspek, yaitu merasa adekuat terhadap tindakan yang dilakukan, merasa diterima oleh lingkungan dan memiliki ketenangan sikap (Opod, 2015).

Percaya diri merupakan aspek yang penting dalam kehidupan manusia. Percaya diri sangat dibutuhkan dalam kehidupan anak sebagai bekal mengatasi setiap tantangan serta problematika hidup.

Self-confidence (percaya diri) merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan yang dimiliki sehingga anak tidak terlalu cemas dalam setiap tindakan, dapat bebas melakukan hal-hal yang disukai dan bertanggung jawab atas segala perbuatan yang dilakukan, serta hangat dan sopan dalam berinteraksi dengan orang lain (Lauster, 2012). Konsistensi dan ketekunan membawa kepercayaan diri, artinya bahwa dengan tertanamnya kebiasaan akan yakin pada diri sendiri dan ketekunan dapat melatih dan membiasakan anak untuk percaya akan kemampuan pada diri sendiri (Myers, 2010).

Bandura berpendapat bahwa percaya diri sangat penting untuk memotivasi anak (Federicova et al, 2017). Percaya diri dan motivasi anak sangat erat kaitannya dengan pelajaran dan kebijakan dalam pendidikan (Sheldrake, 2016). Dari pengertian di atas dapat dipertegas bahwa percaya diri dan motivasi anak sangat erat kaitannya dengan pelajaran dan kebijakan dalam pendidikan, karena tanpa memiliki rasa percaya diri maka tidak ada motivasi untuk anak ingin berkembang dalam hal pendidikan, jadi dengan memiliki motivasi yang tinggi akan menjadikan anak untuk berkembang menjadi lebih baik.

Menurut Hakim ciri-ciri orang yang memiliki percaya diri tinggi antara lain: (a) Selalu bersikap tenang di dalam mengerjakan segala sesuatu, (b) Mempunyai potensi dan kemampuan yang memadai, (c) Mampu menetralkan ketegangan yang muncul di dalam berbagai situasi, (d) Mampu menyesuaikan diri dan berkomunikasi diberbagai situasi, (e) Memiliki kondisi mental dan fisik yang cukup menunjang penampilannya, (f) Memiliki kecerdasan yang cukup, (g) Memiliki tingkat pendidikan formal yang cukup, (h) Memiliki keahlian atau keterampilan lain yang menunjang kehidupannya, misalnya keterampilan berbahasa asing, (i) Memiliki kemampuan bersosialisasi, (j) Memiliki latar belakang pendidikan yang baik, (k) Memiliki pengalaman hidup yang menempa mentalnya menjadi kuat dan tahan di dalam menghadapi berbagai cobaan hidup, (l) Selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya di dalam menghadapi berbagai masalah tetap tegar, sabar dan tabah dalam menghadapi persoalan hidup (Aristiani, 2016). Pendapat ini mempertegas bahwa ciri-ciri percaya diri yaitu ketika anak mampu mengerjakan setiap tugas yang diberikan guru, mampu berkomunikasi dengan baik antara teman di kelas serta anak yang selalu berpikiran positif tentang dirinya bahwa anak yang mampu seperti teman-temannya yang lain pada saat menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Percaya diri merupakan suatu hal yang terpenting untuk dimiliki setiap anak sebagai generasi pembelajar yang aktif dan berprestasi. Sehingga, perlu diperhatikan karakteristik anak yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Menurut Fatimah (2008) karakteristik individu yang memiliki rasa percaya diri yang proporsional, diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Percaya akan kompetensi/kemampuan diri hingga tidak membutuhkan pujian, pengakuan, penerimaan, atau pun rasa hormat orang lain, (2) Tidak terdorong untuk menunjukkan sikap konformis demi diterima oleh orang lain atau kelompok, (3) Berani menerima dan menghadapi penolakan orang lain, berani menjadi diri

sendiri, (4) Punya pengendalian diri yang baik (tidak moody dan emosinya stabil) (5) Memiliki internal locus of control (memandang keberhasilan atau kegagalan, tergantung dari usaha diri sendiri dan tidak mudah menyerah pada nasib atau keadaan serta tidak tergantung/mengharapkan bantuan orang lain), (6) Mempunyai cara pandang yang positif terhadap diri sendiri, orang lain dan situasi di luar dirinya, (7) Memiliki harapan yang realistis terhadap diri sendiri, sehingga ketika harapan itu tidak terwujud, seseorang tetap mampu melihat sisi positif dirinya dan situasi yang terjadi.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan anak. Bentuk bermain dapat bermacam-macam. Ada bermain yang menekankan pada segi hiburan, ada yang dapat melatih dan mengembangkan berbagai macam kecerdasan, ada yang menekankan pada aktivitas bermain itu sendiri, ada pula yang menggunakan media tambahan misalnya media permainan ular tangga. Bermain yang telah berpola dan menjadi suatu bentuk yang standar dapat di katakan sebagai permainan.

Menurut Freud bermain mempunyai nilai yang sama, seperti fantasi atau lamunan. Melalui bermain ataupun berkhayal, seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik-konflik pribadinya (Hildayani, 2005). Freud meyakini bahwa bermain memegang peranan penting dalam perkembangan emosi anak. Piaget meninjau bermain dari perkembangan kognitif manusia perkembangan kognitif berlangsung melampaui tahapan-tahapan tertentu, sampai pada akhirnya proses berfikir anak akan menyamai orang dewasa.

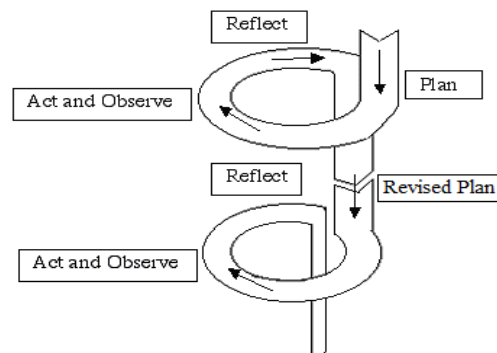
Sriningsih mengatakan bahwa permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, Bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju mundur, ke atas ke bawah, dan lain sebagainya (Saputri, 2019). Keterampilan Sosial yang dilatih dalam permainan ini diantaranya kemauan mengikuti, mematuhi aturan permainan, berani bergaul dengan teman-teman, berani berinteraksi dengan teman sebaya serta percaya diri untuk tampil maju kedepan. Keterampilan kognitif matematika yang terstimulasi ketika anak menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep berhitung.

Husna mendefinisikan permainan Ular Tangga adalah permainan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak, papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (Ningtyas, 2018). Para pemain diundi untuk menentukan siapa yang jalan pertama kali dan seterusnya, pemain pertama mengocok dan melempar dadu, lalu melangkah pada kotak sesuai jumlah titik pada dadu, jika dadu menunjukkan angka 6 maka pemain tersebut mendapatkan kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak 6 langkah dan mengocok dadu kembali, bidak yang berhenti diekor ular harus turun kekotak yang terdapat kepala ularnya, jika bidak berhenti di bawah tangga

maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir dan pemain yang pertama kali tiba digaris finish adalah pemenangnya.

METODE

Penelitian ini dilakukan PAUD Bina Bangsa *Islamic School* Kota Serang Provinsi Banten. Pada tahun ajaran 2021/2022. Terfokus pada anak kelompok B yang berjumlah 12 siswa. Tujuan penelitian dilakukan untuk mengetahui upaya meningkatkan *Self-confidence* anak dengan permainan edukasi ular tangga. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*Action Research*), model kemmis dan Mc Taggart. Perencanaan penelitian tindakan ini menggunakan dua siklus, siklus I sebanyak enam kali pertemuan dan siklus II enam kali pertemuan. Perencanaan sebagai dasar untuk memecahkan masalah. Apabila siklus pertama belum tercapai maka dilanjutkan pada siklus kedua dan seterusnya sampai tercapai tujuan penelitian. Penelitian ini dilakukan bersama kolaborator yang akan memberikan tindakan dan peneliti sebagai observer. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dua yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Model Kemmis & McTaggart

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan tindakan, peneliti bersama kolaborator mendiskusikan rencana tindakan yang akan dilakukan selanjutnya, selain itu ada persiapan lainnya yaitu instrumen pemantau tindakan dengan alat dokumentasi kamera telepon genggam. Berikut ini deskripsi percaya diri melalui kegiatan bermain edukasi ular tangga. Setiap pertemuan yang telah dilakukan dimulai dari perencanaan hingga refleksi. Dalam kegiatan perencanaan tindakan siklus I dan II peneliti bersama kolaborator melakukan beberapa hal untuk membantu dalam mengumpulkan data, diantaranya nya adalah sebagai berikut:

- a) Merancang permainan yang akan dilakukan saat proses bermain ular tangga edukasi
- b) Merancang jadwal pelatihan yang akan diberikan kepada anak selama tindakan siklus I dan II. Kegiatan bermain ular tangga dilaksanakan selama 8 kali pertemuan.
- c) Menyusun rencana program pembelajaran harian (RPPH) melalui kegiatan bermain ular tangga edukasi bersama kolaborator.

- d) Menyiapkan alat pengumpul data berupa catatan lapangan, lembar pedoman observasi dan alat dokumentasi (kamera).
- e) Setelah membuat perencanaan tindakan peneliti bersama kolaborator melaksanakan tindakan pada siklus I dan II.
- f) Rancangan ular tangga edukasi siklus I dan II

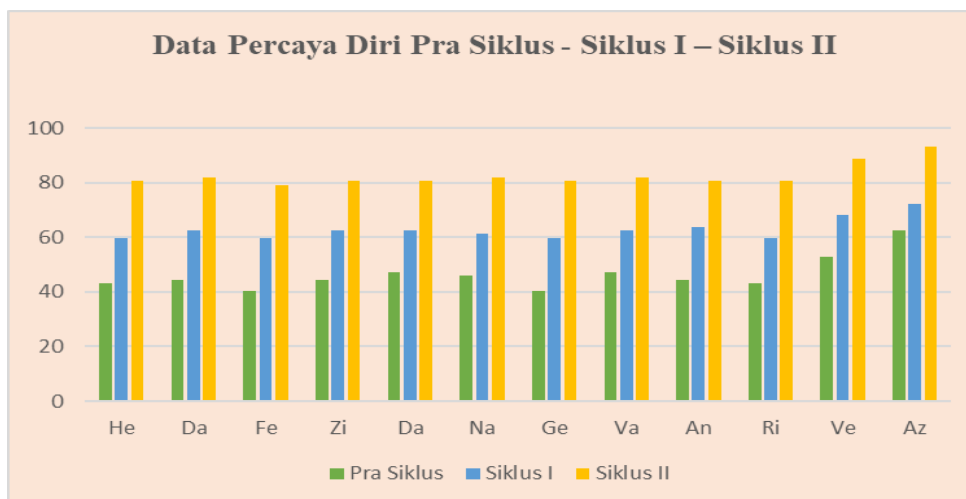


Gambar 2. Gambar Ular Tangga Siklus I dan II

Setelah proses tindakan dan pengamatan dilaksanakan dalam siklus II, maka skor percaya diri dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1. Data Percaya Diri Anak Kelompok B PAUD Bina Bangsa Islamic School Pra Siklus - Siklus I – Siklus II

No	Nama	Skor Pra Siklus	%	Skor Siklus I	%	Skor Siklus II	%
1.	Te	31	43.06	43	59.72	58	80.56
2.	Da	32	44.44	45	62.50	59	81.94
3.	Re	29	40.28	43	59.72	57	79.17
4.	Zi	32	44.44	45	62.50	58	80.56
5.	Ga	34	47.22	45	62.50	58	80.56
6.	Ma	33	45.83	44	61.11	59	81.94
7.	De	29	40.28	43	59.72	58	80.56
8.	Va	34	47.22	45	62.50	59	81.94
9.	Yn	32	44.44	46	63.89	58	80.56
10.	Fi	31	43.06	43	59.72	58	80.56
11.	We	38	52.78	49	68.06	64	88.89
12.	Za	45	62.50	52	72.22	67	93.06
Rata-rata			46.30%		62.85%		82.52%



Grafik 1. Data Percaya Diri Anak Kelompok B PAUD Bina Bangsa Islamic School Pra Siklus-Siklus I-Siklus II

Berdasarkan Tabel dan Grafik di atas menunjukkan peningkatan rata-rata skor *Self-Confident* anak melalui kegiatan permainan edukasi ular tangga pada pra siklus, siklus I dan II cukup signifikan. Dapat dideskripsi bahwa persentase rata-rata keberhasilan adalah 82.52%. Hal ini berarti sudah mencapai target yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Berdasarkan data tersebut, maka peneliti memutuskan untuk tidak lanjut ke siklus selanjutnya. Selain itu, peneliti dan kolaborator telah memantau persentase kenaikan yang terjadi pada setiap siklus nya sesuai target pada siklus I, apabila persentase percaya diri terus meningkat maka persentase kenaikan dinyatakan signifikan. pada siklus II nilai tertinggi mencapai 93.06% yang diraih oleh Za dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Peningkatan percaya diri anak juga dapat dilihat secara keseluruhan yang dialami anak dari setiap masing-masing aspek pandangan positif pada diri sendiri, keberanian dan optimis. Dengan melihat peningkatan dari setiap aspek akan memudahkan untuk mengidentifikasi tingkat capaian penilaian anak.

Proses penggunaan kegiatan bermain edukasi ular tangga dapat meningkatkan *Self-confidence* anak di kelompok B PAUD Bina Bangsa *Islamic School*, sebagaimana judul penelitian yang diteliti oleh peneliti yaitu peningkatan *Self-confidence* dengan kegiatan bermain edukasi ular tangga, peneliti memilih kegiatan bermain edukasi ular tangga untuk meningkatkan *Self-confidence* anak. Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan cara bermain, karena saat bermain anak mendapatkan banyak pengetahuan dan keterampilan. Pada saat bermain anak-anak juga bisa belajar melalui interaksi dan pengalaman-pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui interaksi yang terjadi dengan semua teman mampu mendorong tumbuhnya rasa *Self-confidence*. Bermain edukasi ular tangga sangat menyenangkan bagi anak, selain menyenangkan, bermain ular tangga juga menumbuhkan rasa *Self-confidence* anak, permainan yang menggunakan kartu perintah dan permainan yang menggunakan aturan ini sangat menstimulasi anak untuk meningkatkan rasa percaya diri, selain itu pula ada beberapa hal yang

sangat baik untuk anak ketika membangun dan menumbuhkan rasa *Self-confidence* yaitu ketika anak menjawab pertanyaan pada kartu perintah yang sesuai tema, kemudian pada saat anak turun menginjak kepala ular hingga anak menurun ke angka yang berada di bawah dan kembali mengulangi untuk bermain lagi, hal itu yang membuat guru senantiasa memberi perhatian penuh kepada anak dan mengajak anak bernyanyi sesuai tema serta mengajak anak bernyanyi “Balonku Ada Lima” guru mengajak anak turun bersama dengan anak sesuai dengan ekor ular, guru menemani anak ketika turun yaitu salah satu penguatan yang baik dilakukan oleh guru agar anak tetap bersemangat dan tetap ingin mengikuti permainan, serta membangun diri anak untuk tetap bermain dan membangun sifat pantang menyerah pada anak agar tetap bersemangat untuk bermain.

Melalui serangkaian aktivitas dalam kegiatan bermain juga dapat membangun hubungan sosial emosional dengan orang lain dan mengembangkan regulasi emosi anak. Seperti permainan ular tangga yang dilakukan secara berkelompok dan menjawab tantangan yang ada pada ular tangga edukasi, maka dalam hal ini berarti *Self-Confident* anak juga akan terbangun serta dapat menumbuhkan sikap berani bagi anak yang pemalu karena adanya dukungan sosial emosional serta interaksi dari temannya yang lain. Temuan dalam proses tindakan saat melakukan kegiatan bermain edukasi ular tangga dalam meningkatkan *Self-Confident* anak, diantaranya; 1) dengan kegiatan bermain ular tangga dapat membuat anak memiliki pandangan positif terhadap diri sendiri, mampu berinteraksi dengan teman lain serta anak sudah mampu mengerjakan tugas. Hal ini terlihat ketika anak-anak sudah dapat bermain secara berkelompok, anak berani bercerita di depan kelas, anak menyapa teman, anak mau bertanya ketika ragu-ragu serta anak tidak lagi memilih teman. 2) pada saat anak-anak melakukan kegiatan bermain edukasi ular tangga, anak-anak sangat bersemangat dalam kegiatan bermain, sehingga memunculkan keberanian anak untuk maju ke depan kelas, dan berani mengungkapkan pendapat. 3) dengan bermain ular tangga anak memiliki rasa optimis, anak pantang menyerah dalam mengerjakan tugas dan anak terus berusaha untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Perkembangan *Self-Confident* anak berpengaruh dengan cara yang positif. Hal ini didukung oleh ketertarikan anak terhadap kegiatan bermain edukasi ular tangga, sehingga saat kegiatan ini berlangsung, anak-anak sangat antusias mengikutinya. Aspek-aspek pada percaya diri (positif pada diri sendiri, keberanian dan optimis) dapat meningkat dengan baik.

Berdasarkan dari hasil analisis data diperoleh data bahwa pada siklus I sebesar 62,85% dan siklus II sebesar 82.52% hasil tersebut diperoleh berdasarkan hasil penilain observasi, oleh karena itu peneliti dan kolaborator merasa hasil yang didapat cukup dan memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus II pertemuan ke Empat. Hasil tersebut dapat menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis tindakan yaitu dengan presentase minimum sebesar 75 % maka hipotesis diterima. Dengan demikian hipotesis tindakan yang

menyatakan bahwa melalui bermain edukasi ular tangga dapat meningkatkan *Self-Confident* anak kelompok B PAUD Bina Bangsa *Islamic School* diterima. Perolehan presentase setiap anak pada setiap siklus berbeda-beda. Hal ini dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

KESIMPULAN

Permainan edukasi ular tangga dapat meningkatkan *Self-Confident* pada anak kelompok B PAUD Bina Bangsa *Islamic School*, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian yang meningkat setiap siklusnya, serta terlihat dari persentase peningkatan *Self-Confident* anak dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Terjadi peningkatan yang signifikan setelah diberikan tindakan berupa permainan edukasi ular tangga yang divariasikan dengan kartu perintah dan dirancang berdasarkan tema, dari penelitian yang telah dilakukan bahwa dengan penerapan permainan edukasi ular tangga ini terhadap *Self-Confident* anak kelompok B PAUD Bina Bangsa *Islamic School* meningkat dari sebelumnya.

Kemudian Proses penerapan permainan edukasi ular tangga dapat meningkatkan *Self-Confident* pada anak kelompok B PAUD Bina Bangsa *Islamic School*. Berarti dengan penerapan permainan edukasi ular tangga dapat meningkatkan *Self-Confident* anak, rasa percaya diri pada anak dapat diasah dengan sebuah permainan, salah satunya adalah permainan edukasi ular tangga, penerapan permainan edukasi ular tangga yang memiliki berbagai pertanyaan pada setiap kolom atau kotak, dapat memberikan pengaruh dan dapat melatih anak untuk terbiasa yakin pada diri sendiri, melatih keberanian anak dan optimis dengan diri sendiri. Proses penerapan permainan edukasi ular tangga ini yaitu anak bermain bergiliran secara berkelompok dan disediakan pertanyaan serta kartu perintah yang dirancang sesuai tema. Pertanyaan yang dirancang adalah berfungsi untuk melatih anak agar anak tidak malu-malu, pantang menyerah, berani mengungkapkan pendapat, berani bertanya, berani berinteraksi dengan teman, semangat dalam mengerjakan tugas, dan berani maju ke depan, ketika anak menginjak kepala ular dan anak turun, anak diberi penguatan berupa turun tangga dengan ditemani guru dan diiringi lagu balon ku ada lima, sehingga anak tetap semangat bermain dan pantang menyerah. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa dengan penerapan kegiatan permainan edukasi ular tangga dapat meningkatkan *Self-Confident* anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristiani, Rina. 2016. Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual. *Jurnal Konseling Gusjigang* 2(2).
- Dewi, A. A. Istri Ratna, D. B. K. T. N. G. R. Semara Putra, and Nyoman Wiryana. 2016. Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 4(2).
- Federičová, Miroslava, Filip Pertold, Michael L. Smith, Miroslava Federičová, Filip Pertold, and Michael L. Smith Children. 2017. Children Left behind: Self-Confidence of Pupils in Competitive Environments Environments. *Journal*

Education Economics Volume 26, 2018-Issue 2 5292(October).

- Hildayani, Rini. 2005. Psikologi Perkembangan.
- Kemmis, Stephen, Robin McTaggart, and Rhonda Nixon. 2013. The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research. Springer Science & Business Media.
- Lauster, Peter. 2012. Tes Kepribadian (Terjemahan Oleh DH Gulo). Jakarta: Bumi Aksara.
- Lexy.J. Moleong. 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Myers, David G. 2010. Social Psychology. 10th ed. new york: Mc Grow Hill.
- Myrnawati Crie Handini. 2012. Metodologi Penelitian Untuk Pemula. edited by Ningsih
- Okki Ristya Mutasi. 2014. Meningkatkan Percaya Diri Melalui Metode Show and Tellpada Anak Kelompok A TK Marsudi Putra, Dagarang, Palbapang, Bantul, Yogyakarta. (September).
- Ningtyas, Dhita Paranita. 2018. Peningkatan Kemampuan Memori Anak Pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga. AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak 4(2):180–94.
- Opod, Henry. 2015. Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kepercayaan. Jurnal e-Biomedik (EBm), Volume 3, Nomor 1, Januari-April 2015 3(April).
- Papalia, Diane E., Sally Wendkos Old, and Ruth Duskin Feldman. 2010. Human Development. 2nd ed. edited by Kharisma Putra Utama. Jakarta.
- Priyanti, Dewinta and Sondang Maria J. Silaen. 2018. Pengaruh Kepercayaan Diri Dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Merokok Siswa Kelas X SMA Negeri 70 Jakarta. IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora 2(2):100-108.
- Rizky Andana Pohan. 2016. Kontribusi Kepercayaan Diri Dan Persepsi Siswa Terhadap Kegiatan Merespon Dalam Pembelajaran Serta Implikasinya Dalam Bimbingan Dan Konseling. Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling 1:146-61.
- Saputri, Herliana Rahmi. 2019. Pengembangan Permainan Ular Tangga Modifikasi (Socio Snake And Ladder) Untuk Meningkatkan Social Skill Anak Intellectual Developmental Disorder (Idd) Ringan.
- Sheldrake, Richard. 2016. Con Fi Dence as Motivational Expressions of Interest, Utility, and Other in FI Uences : Exploring under-Con Fi Dence and over-Con Fi Dence in Science Students at Secondary School. International Journal of Educational Research 76:50-65.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif; Kualitatif Dan R&D. Bandung: Afabeta.
- Triningtyas, Diana Ariswanti, Dosen Program, Studi Bimbingan, Konseling Fakultas, Ilmu Pendidikan, and Ikip Pgri. 2016. Diana Ariswanti Triningtyas Adalah Dosen Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Madiun. Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling.
- William Crain. 2014. Theories of Development, Concept and Applications. New Jersey.