

**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK
UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DAN KEMANDIRIAN
ANAK USIA DINI**

TESIS

OLEH

**SITI SALEHA
NPM. 171804019**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
TAHUN 2020**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 21/12/21

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)21/12/21

**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK
UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DAN KEMANDIRIAN
ANAK USIA DINI**

TESIS

Disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi
pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area



OLEH

**SITI SALEHA
NPM. 171804019**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
TAHUN 2020**

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 21/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)21/12/21

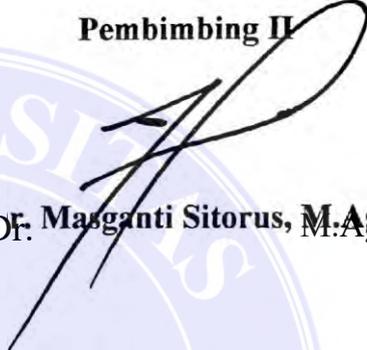
UNIVERSITAS MEDAN AREA
PROGRAM PASCA SARJANA
MAGISTER PSIKOLOGI

Judul .. Model Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Kemandirian Anak Usia Dini
Nama ..Siti Saleha
NPM ..171804019
UAN

HAL
AMA
N
PERS
ETUJ

Menyetujui :
Pembimbing I
Pembimbing II


Dr. Amanah Surbakti, M.Psi


Dr. Marganti Sitorus, M.Ag

Ketua Program Studi
Magister Psikologi


Prof. Dr. Sri Mulya


Prof. Dr. H. Retno Astuti, K.MS

yetty,

Direktur

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.

Medan, Januari 2020



SITI SALEHA

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas
Rahmat dan Kasih SayangNya Saya dapat merasakan
pendidikan dan ilmu pengetahuan, Karya yang sederhana
ini Saya persembahkan dengan setulus hati dan penuh cinta
kepada orang-orang yang selalu enemani dan selalu di hati
Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai tanda
bukti cintaku pada keluargaku
Kedua orang tuaku yang sangat Akucintai, Ayah
dan Ibu yang selalu Ku rindukan “Alm H.Rajamin
Hasibuan dan Hj. Siti Asmi Lubis”
Anak-anaku “ Muhammad Afif Abror Lubis dan
Afifah Aliyah Lubis”
Suamiku tercinta : Muhammad Hasbi Lubis,Amd”
yang selalu memberi motivasi, kesempatan dan semangat
untuk melanjutkan pendidikan S2 Saya sampai
menyelesaikan tesis ini.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul : **MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DAN KEMANDIRIAN ANAK USIA DINI**". Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikolog pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

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

Medan, Maret 2020
Penulis

Siti Saleha
NIM :171804019

ABSTRAK

Siti Saleha Model Pengembangan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Kemandirian anak Usia Dini.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa buku panduan guru bermain tradisional engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini dengan terlebih dahulu menguji draf dan efektifitas buku panduan guru. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research dan development*) model Borg dan Gall yang dilaksanakan dalam empat tahapan yaitu pendahuluan, pengembangan, uji coba *desiminasi*. Penelitian ini dilaksanakan di dua TK yaitu TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Medan yang memiliki 44 anak kelompok B 26 anak, kelompok A 13 anak dan 5 anak kelompok bermain dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Medan memiliki 38 anak kelompok B 25 anak dan 13 anak kelompok A pada Tahun 2019/2020 dan masing-masing sekolah subjek penelitiannya adalah anak kelompok B. Untuk uji coba buku panduan subyek penelitian ujicoba lapangan terbatas dipilih 4 orang anak, uji lapangan luas dipilih 8 orang anak dari TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Medan. Untuk menguji apakah terjadi peningkatan kepercayaan diri dan kemandirian anak yang menggunakan buku panduan permainan tradisional engklek secara konvensional tanpa buku panduan pada uji operasional kelas kontrol memilih TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Medan sebanyak 15 anak dan untuk ujicoba operasional kelas eksperimen dipilih 15 anak dari TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Medan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dari indikator yang akan dicapai. Hasil penelitian ini menggunakan uji paired t test menunjukkan bahwa nilai rata-rata kepercayaan diri kelas eksperimen pada permainan engklek level permainan 1,2 dan 3 sebesar 50,03 dan nilai rata-rata kepercayaan diri kelas kontrol sebesar 47,4 terjadi selisih 2,63. Sementara nilai rata-rata kemandirian kelas eksperimen pada permainan engklek level 1,2 dan 3 sebesar 66,4 dan nilai rata-rata kemandirian kelas kontrol sebesar 63,21 terjadi selisih 3,19. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan kepercayaan diri dan kemandirian sesudah menerapkan buku pedoman permainan engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian.

Kesimpulan yang diambil dari hasil analisis tersebut adalah permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Engklek, Kepercayaan Diri, Kemandirian

Abstract

Siti Saleha Model of Engklek Traditional Game Development to Increase Self-Confidence and Independence of Early Age Children.

This study aims to produce a product in the form of a traditional crank play teacher's guide book to increase the self-confidence and independence of early childhood by first testing the draft and effectiveness of the teacher manual. This type of research is the development research (research and development) of the Borg and Gall model which is carried out in four stages, namely preliminary, development, and dissemination trials. This research was conducted in two kindergartens, namely TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Medan which had 44 children group B 26 children, group A 13 children and 5 children play group and TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Medan had 38 children group B 25 children and 13 children group A. In 2019/2020 and each school the research subjects were group B children. For the limited field trial research subject guidebook trial 4 children were selected, the broad field test was selected 8 children from Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Kindergarten Medan. To test whether there was an increase in the self-confidence and independence of children who used traditional crank game manuals without manuals in the control class operational test, choosing TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Medan as many as 15 children and for operational trials the experimental class was selected 15 children from TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Medan. The data collection method used in this research is observation. The data collection instrument is in the form of an observation sheet from the indicators to be achieved. The results of this study using the paired t test show that the average value of the experimental class self-confidence in the game crank game level 1,2 and 3 is 50.03 and the average value of the control class confidence is 47.4, there is a difference of 2.63. While the average value of the independence of the experimental class in the game crank level 1,2 and 3 is 66.4 and the independent control class average value is 63.21, there is a difference of 3.19. This shows an increase in self-confidence and independence after implementing the crank game manual to increase self-confidence and independence.

The conclusion drawn from the results of the analysis is that the traditional game of crank can increase the self-confidence and independence of early childhood.

Keywords: Traditional Games Engklek, Self Confidence, Independence

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN TELAH SELESAI DIUJI.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3. Rumusan Masalah.....	7
1.4. Tujuan Penelitian.....	7
1.5. Manfaat Penelitian	8
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teori	9
2.1.1. Kemandirian	9
2.1.1.1. Konsep Kemandirian	9
2.1.1.2. Indikator Kemandirian	12
2.1.1.3. Aspek-aspek Kemandirian	12
2.1.1.4. Bentuk-bentuk Kemandirian Anak Usia Dini	14
2.1.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemandirian Anak Usia Dini.....	15
2.1.2. Kepercayaan Diri.....	19
2.1.2.1. Konsep Kepercayaan Diri.....	19
2.1.2.2. Indikator Kepercayaan Diri	21
2.1.2.3. Aspek-aspek Kepercayaan Diri.....	21
2.1.2.4 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri.....	22
2.1.3. Permainan Engklek.....	25
2.1.3.1. Konsep Permainan Engklek.....	25
2.1.3.2. Aspek-aspek Permainan Engklek.....	28

2.5.Kerangka Konseptual	32
2.6.Hipotesis.....	36
 BAB III. PROSEDUR PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	37
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	38
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	38
3.4. Prosedur Pengembangan.....	39
3.4.1 Studi Pendahuluan.....	40
3.4.2 Pengembangan.....	41
3.4.3 Uji Lapangan.....	43
3.4.4 Desiminasi dan Implementasi.....	45
3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	46
3.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	46
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data	47
3.6. Teknik Analisa Data.....	48
3.6.1 Analisis Data Validasi Buku Panduan Guru Bermain Engklek Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Kemandirian Anak Usia Dini.....	48
3.6.2 Analisis Data Kepraktisan Buku Panduan Guru Bermain Engklek Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Kemandirian Anak Usia Dini.....	54
3.6.3 Analisis Data Kefektifan Buku Panduan Guru Bermain Engklek Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Kemandirian Anak Usia Dini.....	54
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	
4.1 Orientasi Kacah	54
4.2 Persiapan Penelitian	61
4.3. Deskripsi Hasil Pengembangan Buku Panduan Guru.....	63
4.3.1 Deskripsi Hasil Tahap Pendahuluan.....	63
4.3.2. Deskripsi Hasil Uji Coba Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek.....	96
4.3.4. Deskripsi Hasil Tahap Penyebaran Produk (Diseminate)	165
4.4 Pembahasan Penelitian	165
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	170

5.2 Saran..... 171

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 3.1	Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Ahli Materi	49
Tabel 3.2	Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Disain Grafis.....	50
Tabel 3.3	Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru Oleh Ahli Bahasa.....	53
Tabel 4.1	Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Medan.....	57
Tabel 4.2	Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Medan.....	61
Tabel 4.3.	Analisis Materi Pengembangan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini.....	74
Tabel 4.4	Analisis Materi Pengembangan Kemandirian Diri Anak Usia Dini.....	71
Tabel 4.5	Lembar Observasi Pretest dan Posttest Kepercayaan Diri Anak Level 1.....	73
Tabel 4.6	Lembar Observasi Pretest dan Posttest Kemandirian Level 1...	73
Tabel 4.7	Lembar Observasi Pretest dan Posttest Kepercayaan Diri Anak Level II.....	74
Tabel 4.8	Lembar Observasi Pretest dan Posttest Kemandirian Level II...	75
Tabel 4.9	Lembar Observasi Pretest dan Posttest Kepercayaan Diri Anak Level III.....	75
Tabel 4.8	Lembar Observasi Pretest dan Posttest Kemandirian Level III.	76
Tabel 4.9	Format, Tujuan, Materi, Tugas, Media dalam Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri.....	77
Tabel 4.10	Format, Tujuan, Materi, Tugas, Media dalam Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kemandirian.....	79
Tabel 4.11	Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Oleh Ahli Materi Sebelum di Uji Coba.....	82
Tabel 4.12	Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Oleh Ahli Materi Setelah di Uji Coba.....	85
Tabel 4.13	Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Oleh Ahli Disain Grafis dan Permainan Sebelum di Uji Coba.....	86
Tabel 4.14	Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Oleh Ahli Disain Grafis dan Permainan Setelah di Uji Coba.....	90
Tabel 4.15	Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Oleh Ahli Bahasa Sebelum di Revisi.....	93
Tabel 4.16	Rekapitulasi Penilaian Validitas Buku Panduan Guru Oleh Ahli	

Bahasa Setelah di Revisi.....	94
Tabel 4.17 Indikator Kepercayaan Diri.....	97
Tabel 4.18 Indikator Kemandirian.....	98
Tabel 4.19 Indikator Kepercayaan Diri Yang Muncul Pada Permainan Engklek Level I.....	102
Tabel 4.20 Indikator Kemandirian Yang Muncul Pada Permainan Engklek Level I.....	103
Tabel 4.21 Hasil Observasi Kepercayaan Diri Pada Permainan Engklek Level I Pertemuan Pertama	104
Tabel 4.22 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Engklek Level I Pertemuan Pertama	107
Tabel 4.23 Hasil Observasi Kepercayaan Diri Pada Permainan Engklek Level I Pertemuan Kedua.....	108
Tabel 4.24 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Engklek Level I Pertemuan Kedua.....	109
Tabel 4.25 Hasil Observasi Kepercayaan Diri Pada Permainan Engklek Level I Pertemuan Ketiga.....	110
Tabel 4.26 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Bakiak Level I Pertemuan Ketiga.....	109
Tabel 4.27 Rekapitulasi Hasil Post Test Kepercayaan Diri Level I.....	111
Tabel 4.28 Rekapitulasi Hasil Post Test Kemandirian Level I.....	112
Tabel 4.29 Indikator Kepercayaan Diri Yang Muncul Pada Permainan Engklek Level II.....	116
Tabel 4.30 Indikator Kemandirian Yang Muncul Pada Permainan Engklek Level II.....	116
Tabel 4.31 Hasil Observasi Kepercayaan Diri Pada Permainan Engklek Level II Pertemuan Pertama	117
Tabel 4.32 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Engklek Level II Pertemuan Pertama.....	118
Tabel 4.33 Hasil Observasi Kepercayaan Diri Pada Permainan Engklek Level II Pertemuan Kedua	119
Tabel 4.34 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Engklek Level II Pertemuan Kedua	120
Tabel 4.35 Hasil Observasi Kepercayaan Diri Pada Permainan Engklek Level II Pertemuan Ketiga	121
Tabel 4.36 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Engklek Level II Pertemuan Ketiga.....	122
Tabel 4.37 Rekapitulasi Hasil Post Test Kepercayaan Diri Level II	123
Tabel 4.38 Rekapitulasi Hasil Post Test Kemandirian Level II	124
Tabel 4.39 Indikator Kepercayaan Diri Yang Muncul Pada Permainan	

Engklek Level III.....	128
Tabel.4.40 Indikator Kemandirian Yang Muncul Pada Permainan Engklek Level II.....	128
Tabel.4.41 Hasil Observasi Kepercayaan Diri Pada Permainan Engklek Level III Pertemuan Pertama.....	129
Tabel 4.42 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Engklek Level III Pertemuan Pertama	130
Tabel 4.43 Hasil Observasi Kepercayaan Diri Pada Permainan Engklek Level III Pertemuan Kedua.....	131
Tabel 4.44 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Engklek.....	132
Tabel 4.45 Hasil Observasi Kepercayaan Diri Pada Permainan Engklek Level III Pertemuan Ketiga.....	134
Tabel 4.46 Hasil Observasi Kemandirian Pada Permainan Engklek Level III Pertemuan Ketiga	135
Tabel 4.47 Rekapitulasi Hasil Post Test Kepercayaan Diri Level III.....	133
Tabel 4.48 Rekapitulasi Hasil Post Test Kemandirian Level III.....	137
Tabel 4.49 Rekapitulasi Hasil Post Test Kepercayaan Diri Level I.....	139
Tabel 4.50 Rekapitulasi Hasil Post Test Kemandirian Level I.....	140
Tabel 4.51 Rekapitulasi Hasil Post Test Kepercayaan Diri Level II.....	142
Tabel 4.52 Rekapitulasi Hasil Post Test Kemandirian Level II.....	139
Tabel 4.53 Rekapitulasi Hasil Post Test Kepercayaan Diri Level II.....	145
Tabel 4.54 Rekapitulasi Hasil Post Test Kemandirian Level III.....	146
Tabel 4.54 Hasil Uji Normalitas Case Processing Summary	152
Tabel 4.55 Hasil Uji Normalitas Tests of Normality.....	153
Tabel 4.56 Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variances.....	154
Tabel 4.57 Hasil Uji Group Statistics.....	156
Tabel 4.58 Rangkuman Hasil Wawancara Uji Coba Lapangan Terbatas Oleh Guru I	158
Tabel 4.59 Rangkuman Hasil Wawancara Uji Coba Lapangan Terbatas Oleh Guru II	159
Tabel 4.60 Rangkuman Hasil Wawancara Uji Coba Lapangan Terbatas Oleh Guru III.....	160
Tabel.4.61 Penilaian Keefektifan Model Bermain Engklek Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Kemandirian Anak Usia Dini oleh Guru I	162
Tabel 4.62 Penilaian Keefektifan Model Bermain Bakiak Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Kemandirian Anak Usia Dini oleh Guru II	163
Tabel 4.63 Penilaian Keefektifan Model Bermain Bakiak Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Kemandirian Anak Usia Dini oleh Guru III.	164

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	35
Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan.....	39
Grafik 4.1 Kepercayaan Diri Level I.....	112
Grafik 4.2 Kemandirian Level 1.....	113
Grafik 4.3 Kepercayaan Diri Level 2.....	123
Grafik 4.4 Kemandirian Level 2.....	125
Grafik 4.5 Kepercayaan Diri Level 3	137
Grafik 4.6 Kemandirian Level 3.....	138
Grafik 4.7 Kepercayaan Diri Level 1.....	140
Grafik 4.8 Kemandirian Level 1.....	137
Grafik 4.9 Kepercayaan Diri Level 2.....	143
Grafik 4.10 Kemandirian Level 2	144
Grafik 4.11 Kepercayaan Diri Level 3.....	146
Grafik 4.12 Kemandirian Level 3.....	147
Grafik 4.13 Uji Normalitas QQ Plot Variabel Kepercayaan Diri Level 1	149
Grafik 4.14 Uji Normalitas QQ Plot Variabel Kemandirian Level 1	149
Grafik 4.15 Uji Normalitas QQ Plot Variabel Kepercayaan Diri Level 2...	150
Grafik 4.16 Uji Normalitas QQ Plot Variabel Kemandirian Level 2.....	150
Grafik 4.17 Uji Normalitas QQ Plot Variabel Kepercayaan Diri Level 3..	151
Grafik 4.18 Uji Normalitas QQ Plot Variabel Kemandirian Level 3.....	151

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Nama Siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Medan
- Lampiran 2 Daftar Nama Siswa TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Medan
- Lampiran 3 Lembar Observasi Sosial Emosional dan Kemandirian Anak Usia Dini
- Lampiran 4 Tabulasi Skor Sosial Emosional dan Kemandirian Anak Usia Dini
- Lampiran 5 Validasi Ahli Terhadap Model Sebelum dan Sesudah Direvisi
- Lampiran 6 Dokumentasi Permainan Bakiak Dalam Tiga Level Permainan
- Lampiran 7 Surat Izin Melaksanakan Penelitian dari Universitas Medan area
- Lampiran 8 Surat Balasan Izin Penelitian dari TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Medan
- Lampiran 9 Surat Balasan Izin Penelitian dari TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Medan
- Lampiran 8 Surat telah Selesai Melaksanakan Penelitian dari TK Cambridge Kota Binjai



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kepercayaan diri dan kemandirian merupakan perilaku yang harus dimiliki setiap orang dan harus diajarkan dan dibiasakan dari sejak usia dini agar kelak bila dewasa dapat bertahan dan melanjutkan hidupnya tanpa bergantung kepada orang tua. Anak usia dini yang telah diajarkan dan dibiasakan untuk mandiri dan percaya akan dirinya akan terbiasa untuk melakukan hal-hal kecil yang berhubungan dengan dirinya sendiri tanpa merepotkan orang tuanya atau orang lain.

Kemandirian yang dimaksud pada anak usia dini ini dapat melakukan sesuatu sesuai dengan kebutuhan secara sederhana seperti dapat makan sendiri, dapat memakai pakaiannya sendiri, sepatunya sendiri dan merapikan alat mainnya setelah bermain, dapat memilih teman main yang seusianya. Kemandirian anak usia dini dapat dilihat dari pembiasaan perilaku dan kemampuan anak dalam kemampuan fisik, percaya diri, bertanggung jawab, disiplin, pandai bergaul mau berbagi dan mengendalikan emosi. Anak yang mandiri merupakan anak yang percaya diri. tidak bergantung terhadap pendapat orang. Anak mandiri mampu membawa idenya sendiri dalam segala aktifitasnya. Anak mandiri mampu bertanggung jawab atas keputusan dan pilihan yang diambilnya.

Sedangkan kepercayaan diri yang dimaksud pada anak usia dini adalah suatu sikap atau perasaan bahwa dia dapat melakukan sesuatu hal yang

berhubungan dengan kebutuhannya secara sederhana dengan benar seperti yakin memakai sepatu tidak akan terbalik antara kanan dan kiri, yakin bahwa memakai baju tidak terbalik yang depan kebelakang dan sebaliknya yang belakang kedepan, yakin bahwa alat yang digunakan untuk makan itu ada piring, cangkir / gelas dan sendok, yakin bahwa dapat merapikan dan membersihkan alat atau barang yang digunakannya dan lain sebagainya.

Sementara Kemandirian menurut Bachruddin Mustafa (2008:75) kemandirian adalah kemampuan untuk mengambil pilihan dan menerima konsekuensi yang menyertainya. Kemandirian pada anak-anak terwujud ketika anak mampu menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan, dari memilih perlengkapan belajar yang ingin digunakannya, memilih teman bermain, sampai hal-hal yang relatif lebih rumit dan menyertakan konsekuensi-konsekuensi tertentu yang lebih serius.

Menurut Kumara (1988) menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan ciri kepribadian yang mengandung arti keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri. Hal ini senada dengan pendapat Alfatmahan dan Andayani (1998) yang menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian yang berisi keyakinan tentang kekuatan, kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya. Kepercayaan diri merupakan sikap mental seseorang dalam menilai diri maupun objek sekitarnya sehingga orang tersebut mempunyai keyakinan akan kemampuan dirinya untuk dapat melakukan sesuatu dengan kemampuannya.

Dalam menanamkan kepercayaan diri dan kemandirian pada anak usia dini adanya keterlibatan pihak orang tua selaku pendidik di rumah dan pihak guru

selaku pendidik di sekolah. Selaku orang tua sebaiknya selalu membiarkan anak untuk melakukan sesuatu yang seharusnya dapat dilakukannya seperti mandi sendiri, mengambil alat makan atau alat mainnya sendiri dan merapikannya setelah main dan pihak sekolah tidak hanya berfokus kepada pemberian pembelajaran kognitif atau calistung saja seperti membaca, menulis, menyusun fuzzle, berhitung , mewarnai dan didalam pelaksanaan kegiatan tersebut anak selalu meminta bantuan guru dengan mengatakan seperti :” Bu guru tidak bisa”, “Bu guru bagaimana” dan lain sebagainya dalam hal ini kelihatan bahwa kepercayaan diri dan kemandirian anak tidak kelihatan bahkan tidak terdapat pada anak. Dari hasil observasi bahwa di lembaga- Lembaga PAUD hal tersebut di atas lah yang selalu kita temukan tanpa memberikan kegiatan main yang terlepas dari kegiatan baca dan menulis seperti bermain tradisional, sehingga pembangunan karakter anak melalalui berbagai permainan kurang mendapat perhatian dan penerapan, sedangkan dalam permainan tradisional membangkitkan kembali nilai- nilai budaya dan karakter sosial.

Menurut Conny Semiawan (2007:19) Bagi anak bermain adalah kegiatan yang serius, namun mengasyikkan. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain bebas, anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal yang baru. Melalui permainan, anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal. Bermain adalah medium, dimana anak menyatakan jati dirinya, bukan saja dalam fantasinya, tetapi juga pada dunia nyatanya. Permainan adalah alat untuk menjelajahi dunianya dari

yang anak tidak ketahui sampai yang anak ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat anak sampai yang mampu dilakukannya.

Sejalan dengan pendapat tersebut Wolfgang dan Wolfgang (1992:32-37) berpendapat bahwa terdapat sejumlah nilai dalam bermain (*the value of play*) yaitu bermain dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional dan kognitif. Di dalam kegiatan bermain secara fisik anak dapat mengembangkan dan menguatkan otot dan koordinasinya melalui gerak, dapat melatih motorik halus dan kasar dan belajar keseimbangan. Di dalam bermain anak juga mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri, intelektualnya, keberanian, kepercayaan diri dan kemandirian. Ketika anak bermain anak akan menjadi dirinya sendiri dengan belajar meneliti lingkungannya, belajar mengambil keputusan sehingga anak memahami kemampuan dan kelebihanannya.

Permainan tradisional engklek terdapat banyak kemampuan yang didapat dalam permainan tersebut diantaranya peserta didik tidak hanya mendapat kemampuan motorik kasar, kemampuan kognitif namun kemampuan karakter juga dapat ditingkatkan seperti karakter kepercayaan diri dan kemandirian. Dalam permainan engklek sikap kepercayaan diri dan kemandirian sangat diperlukan seperti dalam melompat kekotak yang mana yang dilompati (memerlukan keyakinan) dalam melempar gacuk kearah kotak mana yang harus dilemparkan (sampai apa tidak) dan dalam berteman (berani), anak harus mempunyai kepercayaan diri dan kemandirian bahwa ia yakin dan mampu melakukan permainan tersebut.

Mulyani (2013:33) menemukan bahwa diantara 34 permainan tradisional yang teridentifikasi permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional yang paling dikenal oleh anak dan mempunyai prosedur yang paling bervariasi dan paling kompleks dimana permainan tradisional merupakan bentuk permainan yang dimiliki oleh suatu daerah yang merujuk permainan budaya yang sudah diamalkan oleh masyarakat kita. Dalam bermain engklek ada tahapan yang harus diikuti oleh pemain.

Sikap kemandirian juga hal yang sangat penting bagi peserta didik, kemandirian adalah kecakapan yang berkembang sepanjang rentang kehidupan individu, yang sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor pengalaman pendidikan. Pendidikan disekolah- sekolah perlu melakukan upaya-upaya pengembangan kemandirian peserta didik diantaranya: mengembangkan proses belajar mengajar melalui berbagai macam jenis permainan, yang memungkinkan anak dihargai, mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam mengambil keputusan berbagai kegiatan sekolah, memberi kebebasan kepada anak untuk mengeksplorasi lingkungan, mendorong rasa ingin tahu mereka dan lain sebagainya.

Dalam kegiatan bermain engklek pada anak usia dini ada dua jenis tempat yang bisa digunakan, ada bermain in door dan ada bermain out door, untuk kegiatan yang penulis buat ini permainan engklek ini dilakukan didalam ruangan sekalipun dapat juga dilakukan di luar ruangan. Pada saat sekarang ini permainan tradisional jarang dan bahkan tidak kelihatan sekali diberikan kepada anak- anak untuk dimainkan yang seharusnya kita lestarikan sekarang ini, dimana dalam permainan tradisional ini banyak aspek perkembangan yang didapat oleh anak

dimana salah satu diantara permainan tradisional tersebut adalah permainan engklek.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Model permainan engklek yang dikembangkan terdiri dari beberapa level.
2. Kepercayaan diri anak usia dini TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 belum berkembang.
3. Kemandirian anak usia dini TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 belum berkembang.

Mengingat luasnya permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini maka pembatasan masalah ini antara lain:

1. Model Permainan tradisional yang dikembangkan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini yakni permainan engklek yang terdiri dari 3 (tiga) level permainan.
2. Permainan tradisional engklek yang dikembangkan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini.
3. Permainan tradisional engklek yang dikembangkan untuk meningkatkan kemandirian anak usia dini.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah- langkah penyusunan model pengembangan permainan engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini?
2. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan model permainan engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini?
3. Bagaimana hasil model pengembangan permainan engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian pada anak usia dini?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka dapat disusun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah penyusunan pengembangan model permainan engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah pelaksanaan pengembangan model permainan engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini.
3. Untuk mengetahui hasil pengembangan model permainan engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Memberikan pengetahuan akan pentingnya pengembangan permainan engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini.
- b. Menambah pemahaman tentang peningkatan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini melalui permainan tradisional engklek.

2. Secara Praktis

a. Bagi Anak

Menimbulkan kepercayaan diri dan kemandirian pada anak usia dini melalui permainan tradisional engklek.

b. Bagi Guru

Menambah wawasan dan pedoman tentang cara meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini melalui permainan tradisional engklek.

c. Bagi Sekolah

Memberi kontribusi untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini melalui permainan tradisional engklek di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 dapat menjadi contoh bagi lembaga pendidikan anak usia dini lainnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teori

2.1.1. Kemandirian

2.1.1.1. Konsep Kemandirian

Kemandirian adalah salah satu hal yang penting didalam kehidupan. Menurut Chaplin (2002) otonomi adalah kebebasan individu manusia untuk memilih, untuk menjadi kesatuan yang memerintah, menguasai dan menentukan dirinya sendiri. Sedangkan menurut Seifert dan Hoffnung (1994) yaitu kemampuan untuk mengendalikan dan mengatur pikiran, perasaan dan tindakan sendiri secara bebas serta berusaha untuk mengatasi perasaan-perasaan malu atau keragu-raguan.

Berkaitan dengan perasaan otonom Erikson (1998) menyatakan bahwa sepanjang tahun kedua dari kehidupan anak sekitar 2-4 tahun terdapat konflik antara rasa malu dan keragu-raguan dan otonomi. Anak yang mendapat pengasuhan yang baik akan mengembangkan rasa yakin dan kemampuan dirinya, mampu mengendalikan dirinya, bangga akan dirinya, menunjukkan keinginannya sendiri, menolak sesuatu yang tidak diinginkan dan mencoba sesuatu yang diinginkan. Larangan dan hukuman yang dimaksud untuk membatasi perilaku akan menimbulkan sifat ragu – ragu dan malu.

Kemandirian merupakan perilaku yang harus dimiliki setiap orang yang dengannya memungkinkan seseorang mencapai tujuan hidupnya dan melanjutkan kehidupannya di masa mendatang dengan mengandalkan kemampuan yang ada dalam dirinya sehingga tidak menjadi beban bagi orang lain.

Mandiri dalam arti lain yaitu bagaimana mengajarkan anak agar mampu mengurus dirinya sendiri seperti : cuci tangan, makan, mandi, buang air besar atau kecil dan memakai pakaian sendiri, memakai sepatu sendiri, dan merapikan tempat tidur. Bila anak sudah

dapat melakukan pekerjaan tersebut sebaiknya anak mengerjakannya sendiri. Orang tua dan orang lain yang di sekitarnya memberi dukungan dan semangat agar anak melakukan semua pekerjaan itu sendiri. Anak perlu diberi kesempatan, dukungan dan dorongan dari orang tua dan orang dewasa di sekitar anak agar perkembangan kemampuannya untuk menjadi mandiri berkembang dengan optimal.

Kemandirian pada anak usia dini masih dalam tingkatan paling sederhana sesuai dengan tingkat perkembangannya. Anak mulai mengembangkan kemandiriannya ditandai dengan kebebasannya untuk melakukan sesuatu dengan caranya sendiri. Sejak usia dini secara naluri setiap anak sudah menunjukkan kemandirian. Pada saat bayi, anak belajar tengkurap, merangkak, duduk, berdiri dan berjalan sendiri. Mereka berusaha terus menerus walaupun sering gagal dan akhirnya mereka berhasil. Seiring bertambah usia anak mulai bisa makan sendiri, mampu memakai baju dan kaos kaki sendiri, bisa buang air besar/air kecil sendiri. Sementara kemandirian anak dalam bergaul terlihat dari kemampuan anak untuk memilih teman dan menunjukkan keberanian dalam bermain dengan teman sebaya.

Anita Lie (2004:5) menyatakan bahwa orang tua bisa membina anak -anak segala usia untuk menjadi mandiri dan memikul tanggung jawab, orang tua sebaiknya tidak mengambil alih tanggung jawab anak.

Sejalan dengan pendapat Anita Lie di atas kita sering menemukan orang tua yang sering mengambil alih tanggung jawab anak karena kurang sabarnya orang tua, ingin cepat selesai dan tidak puas dengan hasil kerja anak, misalnya ketika anak makan dan minum, orang tua sering menyuapi anak supaya makanan tidak tumpah atau berserakan. Ketika anak memakai sepatu orang tua sering membantu mengikat tali sepatu anak bahkan ketika anak mandi orang tua sering ikut ambil bagian karena takut tidak bersih bila mandi sendiri.

Anak yang mandiri merupakan anak yang percaya diri. tidak bergantung terhadap pendapat orang. Anak mandiri mampu membawa idenya sendiri dalam segala aktifitasnya. Anak mandiri mampu bertanggung jawab atas keputusan dan pilihan yang diambilnya.

Menurut Bachruddin Mustafa (2008:75) kemandirian adalah kemampuan untuk mengambil pilihan dan menerima konsekuensi yang menyertainya. Kemandirian pada anak-anak terwujud ketika anak mampu menggunakan pikirannya sendiri dalam mengambil berbagai keputusan, dari memilih perlengkapan belajar yang ingin digunakannya, memilih teman bermain, sampai hal-hal yang relatif lebih rumit dan menyertakan konsekuensi-konsekuensi tertentu yang lebih serius.

Selanjutnya Bachruddin (2008:75) menjelaskan bahwa tumbuhnya kemandirian pada anak-anak bersama dengan munculnya rasa takut (kekhawatiran) dalam berbagai bentuk dan intensitasnya yang berbeda-beda. Rasa takut dalam batas yang wajar bermanfaat sebagai „emosi perlindungan (*protective emotion*). Dengan emosi tersebut anak memahami kapan waktunya mereka butuh bantuan dari orang tuanya atau orang dewasa lainnya.

Selanjutnya Hurlock (2002:130) mengemukakan bahwa” kemandirian adalah dimana setiap individu memiliki sikap mandiri dalam cara berfikir dan bertindak, mampu mengambil keputusan, mengarahkan dan mengembangkan diri serta menyesuaikan diri secara konstruktif dengan norma yang berlaku dilingkungannya.”

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kemandirian mengandung pengertian suatu keadaan dimana seseorang mampu melakukan sesuatu tanpa bergantung pada orang lain, memiliki rasa percaya diri, mampu mengambil keputusan, mampu mengarahkan diri ke arah yang lebih baik, mampu menciptakan ide- ide baru, bertanggung jawab terhadap keputusan yang diambil, disiplin dan mampu mengendalikan emosi. Untuk dapat mandiri seseorang membutuhkan dukungan dari lingkungannya.

2.1.1.2 Indikator Kemandirian

Dari Penjelasan Musthofa dan Syamsul (2009) kemandirian yang akan dibentuk oleh orang tua dan guru PAUD pada anak usia dini dan sekaligus menjadi unsur atau indikator kemandirian anak usia dini yaitu :

- a. Memiliki Kemampuan untuk menentukan pilihan.
- b. Berani memutuskan sesuatu atas pilihannya sendiri.
- c. Bertanggung jawab menerima konsekwensi yang menyertai pilihannya.
- d. Memiliki rasa percaya diri.
- e. Mampu mengarahkan diri (kontrol diri).
- f. Mampu mengembangkan diri (motivasi intrinsik yang tinggi).
- g. Menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
- h. Berani mengambil resiko atas pilihannya.

2.1.1.3 Aspek – aspek Kemandirian

Menurut Robert Havighusrt (dalam Desmita 2011:186) kemandirian terdiri dari beberapa aspek yaitu :

- a. Kemandirian emosi yang ditunjukkan dengan kemampuan anak mengontrol sendiri dan tidak tergantung kebutuhan emosi orang lain.
- b. Kemandirian ekonomi yang ditunjukkan dengan kemampuan anak mengatur dan tidak tergantungnya kebutuhan ekonomi dari orang tuanya.
- c. Kemandirian intelektual yang ditunjukkan dengan kemampuan anak untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi.
- d. Kemandirian sosial yang ditunjukkan dengan kemampuan anak untuk mengadakan interaksi dengan orang lain dan tidak tergantung pada orang lain.

2.1.1.4. Bentuk -bentuk Kemandirian Anak Usia Dini

Bentuk kemandirian pada usia dini lebih berkaitan dengan yang bersifat fisik dan psikis, dimana kegiatan ini merupakan kebutuhan anak sehari-hari yang bersifat pribadi, maka anak mampu melakukannya sendiri. Menurut Berk dalam (Mangunsong, 2006) “ kegiatan anak sehari-hari dalam bentuk kemandirian dapat dilihat dari :

1. Kemampuan anak dalam berpakaian. Pada anak usia dini kemandirian terlihat ketika anak dapat melakukan dan menyelesaikan pekerjaannya sendiri tanpa meminta atau mengharapkan bantuan dari orang tua atau orang lain yang ada disekitarnya. Bagi orang dewasa berpakaian adalah pekerjaan yang mudah dilakukan, tetapi lain halnya dengan anak. Bagi anak berpakaian merupakan suatu pekerjaan yang berat. Seperti mengancingkan baju, memakai kaos kaki, memakai sepatu, melipat baju dan sebagainya. Dengan kemandiriannya yang tumbuh dalam diri anak, maka akan merasa lebih percaya diri dalam melakukan pekerjaan selanjutnya, selain itu dapat menumbuhkan harga diri yang kuat.
2. Kemampuan anak dalam kegiatan makan. Pada saat anak memiliki kemandirian dalam hal makan, anak akan melakukan acara makan sendiri dengan mengambil alat makan dan makanan itu sendiri tanpa disuapi atau dilayani orang tua. Anak usia dini juga terkadang sudah mengetahui kapan ia harus makan tanpa menunggu perintah orang tua.
3. Kemampuan anak untuk mengurus diri ketika melakukan buang air. Kemandirian pada anak usia dini dapat dilihat ketika anak mampu mengurus dirinya sendiri ketika buang air besar maupun kecil. Tetapi kemampuan ini tidak terjadi secara tiba-tiba atau spontan. Untuk mampu melakukan sendiri ataupun terampil diperlukan suatu latihan yang bertahap dan kesabaran orang tua. Latihan yang dilakukan orang tua dapat melalui *toilet training*. Latihan tidak bersifat memaksa, latihan bisa dilakukan ketika

anak minta diantar ke kamar mandi, saat itulah anak mulai dibimbing perlahan-lahan sehingga anak dapat melakukan sendiri tanpa bantuan dari orang tua.

4. Mampu berani pergi sendiri. Anak usia dini umumnya tidak berani untuk pergi sendiri baik untuk pergi ke sekolah maupun pergi ke tempat bermain. Biasanya mereka memerlukan teman untuk menjaga dan melindunginya. Dalam hal ini orang tua memberikan latihan pada anak agar anak mampu pergi tanpa orang tua dan mempercayakan pada anggota keluarga yang lain untuk menemani anak saat bepergian. Orang tua harus dapat menghilangkan rasa khawatir dan kecemasan anak saat anak pergi tanpa ditemani orang tuanya. Latihan ini membiasakan agar anak mampu dan mandiri ketika ditinggal orang tua.

Sementara itu, menurut Nouta (2007) bentuk kemandirian anak dapat dilihat melalui kegiatan sehari-hari, yaitu :

1. Kebersihan, menanamkan kemandirian pada anak usia TK dapat dilakukan melalui kebersihan. Hal tersebut dapat dilakukan anak dalam hal membersihkan diri, seperti menggosok gigi sendiri, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan sendiri, membuang sampah pada tempatnya sendiri, buang air besar dan kecil di kloset kamar mandi kemudian membersihkannya sendiri. Dalam mengajarkan kebersihan tersebut orang tua tidak bersikap otoriter tetapi bersikap yang lemah lembut, memberikan contoh langsung dan selalu mengingatkan anak. Selain itu, orang tua harus memberikan kesempatan kepada anak untuk mengulangi kegiatannya sampai bisa dan melakukan latihan-latihan dengan suasana yang menyenangkan.
2. Ketertiban, bentuk kemandirian anak dapat dilakukan melalui ketertiban. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak dapat mengembalikan barang ke tempat semula dan membereskan mainan yang telah digunakan. Kedua kegiatan tersebut, selain dapat melatih kemandirian juga dapat melatih anak untuk bertanggungjawab.

3. Kepemilikan, bentuk kemandirian anak dalam kepemilikan dapat dilihat ketika anak menghargai milik orang lain, dimana anak mengenal identitas suatu barang. Anak harus tau ada barang milik adik, kakak atau orang tua maupun orang lain disekitar anak yang tidak bisa anak gunakan sesuai keinginannya. Anak boleh meminjam barang, tapi harus atas izin pemiliknya. Dalam hal ini anak akan belajar pentingnya berbagi. Namun, disamping anak belajar berbagi anak juga harus mengetahui mana barang yang boleh dipakai bersama dan mana barang pribadi yang tidak boleh dipinjamkan. Selain itu, anak harus mulai memahami tentang kepemilikan uang sehingga ketika anak melihat uang, anak tidak mengambil uang secara sembarangan.
4. Kesabaran, bentuk kemandirian anak dalam kesabaran dapat dilihat ketika anak sabar menunggu giliran, seperti ketika meminjam mainan dari temannya dan berbaris sebelum masuk kelas. Selain itu, anak mulai dapat menahan diri untuk tidak memaksa dan menuntut orang tua mewujudkan keinginannya dengan segera. Dari kedua teori tersebut, peneliti menyimpulkan bentuk kemandirian anak usia dini pada umumnya adalah kemandirian dalam hal kebersihan, ketertiban, kesabaran, keberanian dan kepemilikan.

2.1.1.5 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Kemandirian Anak Usia Dini

Beberapa faktor yang mendorong terbentuknya kemandirian anak usia dini yaitu:

1. Faktor Internal

a) Faktor fisik

Anak yang dilahirkan dalam keadaan cacat maka akan menghambat dalam perkembangan anak selanjutnya, demikian halnya dengan tahap kemandiriannya. Anak akan menghadapi kesulitan akibat kondisi tidak sempurna yang mengakibatkan anak bergantung pada orng tua, orang dewasa

lain, teman sebaya, lingkungan sekitar. Sebaliknya anak yang fisiknya sehat akan mudah mengembangkan kemandiriannya.

b) Konsep diri

Konsep diri mula-mula terbentuk berdasarkan persepsi dari orang lain terhadap keadaan diri sendiri, konsep diri berdasarkan atas keyakinan anak mengenai pendapat orang yang penting dalam kehidupan anak, yaitu orang tua, guru dan teman sebaya tentang dirinya. Jika konsep diri anak terhadap dirinya baik maka kemandiriannya akan tumbuh dengan baik maka mempengaruhi kemandirian anak.

c) Faktor perbedaan individu

Menyadari adanya perbedaan tingkat kemampuan kognitif sesuai dengan asas perkembangan aspek kognitif, maka cara-cara yang digunakan perlu disesuaikan dengan tingkatan kemampuan kognitif. Menanamkan kemandirian tidak lepas dari mengembangkan pengertian-pengertian, karena itu harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Melatih kemandirian terhadap anak umur 3 tahun harus berbeda menghadapi anak umur 12 tahun.

2. Faktor ekstern

Faktor pola asuh orang tua

Setiap orang tua mempunyai spesifikasi dalam mendidik. Ada orang tua yang mendidik anak secara otoriter, ada yang demokratis, dimana pendapat anak juga diterima oleh orang tua. Tetapi ada juga orang tua yang acuh dan masa bodoh dengan pendapat setiap anggota keluarga. Dari ketiga orang tua dalam mendidik kesemuanya membawa dampak pada kepribadian serta kemandirian anak.

a) Hubungan orang tua dengan anak

Ada keluarga dengan hubungan orang tua dengan anak dekat sehingga anak takut berpisah dengan orang tua, bahkan ketika masuk usia sekolah tidak mau ditinggal orang tua. Anak yang berasal dari hubungan keluarga demikian kadang-kadang mengakibatkan bergantung dan tidak mandiri.

b) Faktor pembiasaan

Menanamkan kemandirian dilakukan melalui pembiasaan rutin dan konsisten. Melatih dan mendorong perlu dilakukan berulang-ulang sampai tercapai keadaan dimana anak bisa melakukan sendiri sehingga tercapai kemandirian tersebut.

c) Faktor pengenalan diri

Menanamkan kemandirian pada anak harus dimulai sedini mungkin, yaitu sejak anak mengembangkan pengertian-pengertian dan mulai bisa mengerjakan sendiri, tidak lagi ketergantungan pada orang lain.

d) Faktor pendidikan orang tua

Menurut Asrori (dalam Yamin dan Sanan, 2010:82) Orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi akan berbeda dalam cara mengasuh dan menanamkan kemandirian anak. Orang tua yang berpendidikan tinggi akan lebih fleksibel dalam memberikan pengertian-pengertian pada anak sehingga kemandiriannya akan muncul. Orang tua yang memiliki latar belakang pendidikan rendah, juga akan berbeda dalam menanamkan kemandirian kepada anak .

2.1.1.6 Upaya mengembangkan kemandirian Anak

Mengembangkan kemandirian pada anak pada prinsipnya adalah dengan memberikan kesempatan untuk terlibat dalam berbagai aktivitas. Semakin banyak kesempatan yang diberikan pada anak, maka anak akan semakin terampil mengembangkan skillnya sehingga lebih percaya diri.

Menurut Anita Lie (2004:5) upaya-upaya yang dapat dilakukan orang tua dalam rangka mengembangkan kemandirian anak yaitu :

1. Mandi dan membersihkan diri secara mandiri

Mandi sendiri merupakan salah satu upaya orang tua untuk melatih kemandirian anak dan merupakan bentuk tanggung jawab sederhana dari anak untuk merawat kebersihan dan kesehatan dirinya. Pada kenyataan banyak orang tua yang tidak merasa puas terhadap proses belajar anak dalam hal mandi. Orang tua lebih sering mengambil tanggung jawab ini dengan membantu anak untuk mandi karena menganggap kurang bersih jika anak mandi sendiri. Solusi yang dapat diambil orang tua adalah dengan mengajarkan dan memperagakan cara mandi yang benar seperti cara memegang sabun, menggunakan shampoo. Jika anak dapat melakukan dengan baik berilah pujian dan hindarkan mencela atau memarahi anak bila anak kurang sempurna melakukannya.

2. Membuka dan mengenakan pakaian, celana dan sepatu sendiri

Dampingi dan ajarkan anak ketika anak mulai belajar membuka atau mengenakan pakaian, serta memakai dan mengikat tali sepatu sendiri. Kegiatan ini melatih perkembangan motorik halus anak dan menumbuhkan kesadaran akan kemampuan sensorisnya serta sikap positifnya. Jika hasilnya masih belum memuaskan jangan mencela anak tetapi berikan dorongan agar di waktu lain anak dapat melakukannya dengan baik

3. Merapikan rambut sendiri

Bagi anak perempuan merapikan rambut bukanlah hal yang mudah terutama bagi anak yang memiliki rambut panjang. Biasanya anak perempuan memerlukan bantuan untuk menyisir, mengikat, memegang bahkan menjepit rambut. Upaya yang dapat dilakukan dengan membiasakan anak tampil dengan rambut rapi. Orang tua dapat memasang cermin sesuai dengan tinggi anak, menyediakan sisir dan penjepit rambut di tempat yang mudah di jangkau anak.

4. Merapikan tempat tidur sendiri

Orang tua dapat mengajari anak dari sejak usia dini agar dapat merapikan tempat tidur sendiri. Orang tua dapat melatih anak untuk membereskan tempat tidur setelah bangun tidur dimulai dengan merapikan letak bantal dan guling mematikan lampu atau AC sebelum keluar ruangan. Kemudian secara perlahan mengajari merapikan tempat tidur dan melipat selimut.

5. Memilih pakaian sesuai dengan waktu dan acara yang dihadiri

Berilah penjelasan kepada anak baju yang harus dikenakan pada kegiatan -kegiatan tertentu. Bimbinglah dan beri kepercayaan pada anak untuk memilih pakaian yang sesuai untuk kegiatan tersebut. Hal ini melatih anak memahami perbedaan acara resmi dan tak resmi melalui pakaian yang dikenakan anak. Hindari mencela anak ketika anak salah memilih pakaian untuk dipakai dan beri pujian juika anak memakai pakaian yang sesuai.

2.1.2 Kepercayaan Diri

2.1.2.1. Konsep Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri atau *Self Confidence* menurut Neill (2005) dikutip oleh Leonna dan Hadi (2006) adalah sejauhmana individu punya keyakinan terhadap penilaiannya atas

kemampuan dirinya dan sejauhmana individu bisa merasakan adanya kepantasan untuk berhasil. Kepercayaan diri atau *Self confidence* diartikan sebagai perilaku yang membuat individu memiliki pandangan positif dan realistis mengenai diri mereka sendiri dan situasi di sekelilingnya (WHO, 2003). Menurut Bandura (1977, dalam Hurlock, 1999) *self confident* adalah suatu keyakinan seseorang untuk mampu berperilaku sesuai dengan harapan dan keinginannya.

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

Kumara (1988) menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan ciri kepribadian yang mengandung arti keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri. Hal ini senada dengan pendapat Alfatmahan dan Andayani (1998) yang menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian yang berisi keyakinan tentang kekuatan, kemampuan dan keterampilan yang dimilikinya. Kepercayaan diri merupakan sikap mental seseorang dalam menilai diri maupun objek sekitarnya sehingga orang tersebut mempunyai keyakinan akan kemampuan dirinya untuk dapat melakukan sesuatu dengan kemampuannya.

Percaya diri adalah kondisi mental atau psikologis seseorang, dimana individu dapat mengevaluasi keseluruhan dari dirinya sehingga memberi keyakinan kuat pada kemampuan

dirinya untuk melakukan tindakan dalam mencapai berbagai tujuan didalam hidupnya (Setiawan, 2014:14).

Fatimah (2010:53) kepercayaan diri adalah suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan diri sendiri. Suatu keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan keyakinan tersebut membuatnya untuk mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya. Menumbuhkan rasa kepercayaan diri pada individu harus dimulai dari dalam diri sendiri, karena kepercayaan diri sangat penting.

2.1.1.2. Indikator Kepercayaan Diri

Dari uraian Fatimah (2010 :153-155) ada beberapa indikator yang dapat menjadi pertimbangan dalam menumbuhkan rasa percaya diri seseorang yaitu:

- ✓ Evaluasi diri secara objektif
- ✓ Penghargaan yang Jujur terhadap diri sendiri
- ✓ Positive Thinking
- ✓ Teguh Pendirian
- ✓ Berani mengambil resiko

2.1.1.3 Aspek- aspek Kepercayaan Diri

Lauster (1992) orang yang memiliki kepercayaan diri yang positif adalah:

a. Keyakinan kemampuan diri

Keyakinan kemampuan diri adalah sikap positif seseorang tentang dirinya. Ia mampu secara sungguh-sungguh akan apa yang ia lakukan.

b. Optimis

Optimis adalah sikap positif yang dimiliki seseorang yang selalu berpandangan baik dalam menghadapi segala hal tentang diri dan kemampuannya.

c. Objektif

Orang yang memandang permasalahan atau sesuatu sesuai dengan kebenaran yang semestinya, bukan menurut kebenaran pribadi atau menurut dirinya sendiri.

d. Bertanggung jawab

Bertanggung jawab adalah kesediaan orang untuk menanggung segala sesuatu yang telah menjadi konsekuensi.

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.

Kumara (Yulianto, 2006) menyatakan bahwa ada empat aspek kepercayaan

diri yaitu:

- a. Kemampuan dalam menghadapi masalah
- b. Kemampuan dalam bergaul
- c. Kemampuan dalam menerima kritik

Guilford (Andayani & Afiatin, 1996) menyebutkan aspek-aspek kepercayaan diri adalah:

- a. Merasa kuat terhadap apa yang ia lakukan
- b. Merasa dapat diterima oleh kelompoknya
- c. Percaya sekali pada dirinya sendiri serta memiliki ketenangan sikap
(tidak gugup bila melakukan atau mengatakan sesuatu secara tidak sengaja dan ternyata apa yang dilakukan atau dikatakan itu salah)

2.1.1.4. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah:

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. Calhaoun dan Acocella (1995) mengatakan konsep diri adalah gambaran mental diri seseorang, sedangkan Hurlock (1999) bahwa konsep diri merupakan gambaran seseorang mengenai diri sendiri yang merupakan gabungan dari keyakinan fisik, psikologis, sosial, emosional aspiratif dan prestasi yang mereka capai.

Burn (1993) mendefinisikan konsep diri sebagai kesan terhadap diri sendiri secara keseluruhan yang mencakup pendapatnya terhadap diri sendiri, pendapat tentang gambaran diri dimata orang lain dan pendapatnya tentang hal-hal yang dicapainya.

b. Harga diri

Harga diri adalah penilaian yang dilakukan terhadap diri sendiri. Santoso berpendapat bahwa tingkat harga diri seseorang akan mempengaruhi tingkat kepercayaan diri seseorang.

Lerner dan Spanier (1980) berpendapat bahwa harga diri adalah tingkat penilaian yang positif atau negatif yang dihubungkan dengan konsep diri seseorang. Harga diri merupakan evaluasi seseorang terhadap dirinya sendiri secara positif dan juga sebaliknya dapat menghargai secara negatif.

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. Rasa aman

As'ad (dalam PurNo.mo, 1990) mengatakan bahwa rasa aman mempengaruhi masa depan seseorang, kebutuhan rasa aman sangat penting. Rasa aman pertama kali diperoleh individu dari rumah dan orang-orang sekitarnya. Dengan demikian, jika individu memiliki rasa aman didalam rumah, maka individu akan melangkah keluar dengan rasa percaya diri.

e. Orang tua

Orang tua mempunyai pengaruh yang kuat untuk membina dan menumbuhkan rasa percaya diri terhadap perkembangan anaknya. Hurlock (1999) orang tua tidak hanya memiliki hubungan yang kuat dalam hubungan keluarga, tetapi juga sikap dan perilaku anak dalam mengembangkan kepercayaan diri dilingkungannya.

Menurut Rini (2000) kepercayaan diri tidak diperoleh secara instan, melainkan melalui proses yang berlangsung sejak usia dini dalam kehidupan. Meskipun banyak faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri seseorang, namun faktor pola asuh dan interaksi di usia dini merupakan faktor yang amat mendasar bagi pembentukan rasa percaya diri. Sikap orang tua akan diterima oleh anak sesuai dengan persepsinya pada saat itu. Orang tua yang menunjukkan perhatian, penerimaan, cinta dan kasih sayang serta kelekatan emosional yang tulus dengan anak akan membangkitkan rasa percaya diri pada anak tersebut. Anak akan merasa bahwa dirinya berharga dan bernilai di hadapan orang tuanya. Lain halnya dengan orang tua yang kurang memberikan perhatian pada anak atau suka mengkritik, dan sering memarahi anak. Namun kalau anak berbuat baik tidak pernah dipuji karena orang tua tersebut tidak pernah puas dengan hasil yang dicapai oleh anak, ataupun seolah-olah menunjukkan ketidakpercayaan orang tua pada kemampuan dan kemandirian anak. Terkadang sikap orang tua yang terlalu overprotective terhadap anak, juga dapat berdampak meningkatkan ketergantungan dan menghambat kepercayaan diri pada anak sehingga anak tidak dapat belajar mengatasi masalah dan tantangannya sendiri karena segala sesuatu disediakan/dibantu orang tua.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri seseorang adalah konsep diri, harga diri, pengalaman, rasa aman dan orang tua.

- ✓ Bertanggung jawab menerima konsekuensi yang menyertai pilihannya
- ✓ Memiliki rasa percaya diri
- ✓ Mampu mengarahkan diri (kontrol diri)
- ✓ Mampu mengembangkan diri (motivasi intrinsik yang tinggi)
- ✓ Menyesuaikan diri dengan lingkungannya
- ✓ Berani mengambil resiko atas pilihannya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Kepercayaan diri adalah suatu perasaan atau keyakinan diri dapat melakukan sesuatu mencapai keinginan atau tujuan hidupnya melalui potensi yang ada pada diri.

2.1.3. Permainan Engklek

2.1.3.1 Konsep Permainan Engklek

Iswinarti (2007) menemukan bahwa di antara 34 permainan tradisional yang teridentifikasi, Permainan Tradisional Engklek merupakan permainan tradisional yang paling dikenal oleh anak dan mempunyai prosedur yang paling bervariasi dan paling kompleks dan diduga mempunyai nilai terapeutik yang tinggi. Nilai terapeutik merupakan nilai yang terkandung dalam permainan yang mempunyai manfaat dalam membantu mengatasi permasalahan anak (Hughes, 1999; Griffiths, 2005).

Mulyani (2013:33) menemukan bahwa diantara 34 permainan tradisional yang teridentifikasi permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional yang paling dikenal oleh anak dan mempunyai prosedur yang paling bervariasi dan paling kompleks

dimana permainan tradisional merupakan bentuk permainan yang dimiliki oleh suatu daerah yang merujuk permainan budaya yang sudah diamalkan oleh masyarakat kita. Dalam bermain engklek ada tahapan yang harus diikuti oleh pemain. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mulyani (2014:40) tahapan bermain engklek yaitu:

1. Menggambar Pola engklek

Permainan ini memang sebuah permainan *Outdoor* atau permainan yang harus dilakukan diluar rumah. Permainan ini memerlukan sebuah pekarangan kecil yang datar dengan ukuran lebih 3-4 m², dapat dilakukan di atas tanah, ataupun di ubin. Lapangan atau area sondah/engklek biasanya berupa kotak- kotak atau persegi panjang dengan ukuran sekitar 30-60 m² untuk membuat lapangan, anak-anak biasanya menggunakan pecahan genteng atau batu. Jika di lantai dapat menggunakan kapur. Masing- masing anak mempunyai gacuk dari pecahan genteng atau keramik, yang bentuknya pipih agak tidak menggelinding.

2. Menentukan pemainan pertama

Semua pemain atau anak berkumpul lalu melakukan hompimpah. Hompimpah alaihum gambreng ataupun sut untuk menentukan siapa yang bermain dahulu, karena cara bermainnya bergantian. Anak yang pertama kali menang mulai bermain.

3. Melempar gacuk

Pemain melempar gacuknya pada petak No.mor satu. Gacuk yang dilempar harus berada didalam kotak, bila meleset kekotak lain maka dinyatakan gugur dan diganti pemain kedua. Pemain pertama mulai melompat menggunakan satu kaki (kaki yang satunya diangkat, atau ditekuk kebelakang) dari kotak 1 hingga seterusnya, kemudian berhenti sejenak, lalu kembali kembali lagi dengan mengambil gacuk yang berada dikotak 1 dengan satu kaki tetap diangkat. Setelah itu pemain melempar gacuk kekotak ke 2 jika keluar dari kotak dianggap gugur. Begitu seterusnya sampai semua kotak terlempar

dengan gacuk. Kemudian jika semua sudah dilakukan oleh semua pemain maka pemain melemparkan gacuk dengan membelakangi engkleknya jika pas pada kotak itu akan menjadi rumahnya jika pemain berhasil mengambil gacuknya pemain kembali kekotak yang pertama dan menjadi pemenang.

Pebryawan (2015: 64) Engklek adalah permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak di beberapa daerah lain disebut juga permainan taplak (taplak gunung, taplak meja), teklek, ingkling, sundamanda, sundah mandah dll. Permainan ini dapat dimainkan dengan beberapa anak. Biasanya mencapai 2-5 anak dengan menunggu giliran masing-masing. Awalnya permainan engklek ini hanya dimainkan oleh anak perempuan namun belakangan anak laki-laki juga ikut memainkannya. Tempat bermain biasanya di halaman rumah yang membutuhkan lahan yang luas. Engklek biasa dimainkan pada waktu pagi atau sore. Permainan engklek sangat baik untuk pertumbuhan anak. Anak menjadi sehat karena dalam bermain harus selalu aktif bergerak. Juga dapat mengasah kejelian saat melempar batu dan belajar menjaga keseimbangan saat melompat. Sosialisasi dengan kawan saat bermain juga dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan keceriaan. Permainan engklek bermakna sebagai perjuangan manusia dalam meraih wilayah kekuasaan.

Beberapa pendapat ahli tentang makna bermain pada anak usia dini:

1. Menurut Piaget dalam Mayesty (1990:42) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan atau kesenangan.
2. Buhler dan Ziger dalam Roger dan Sawyer (1995:95) berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan.
3. Freud meyakini bahwa bermain tidaklah sama dengan bekerja tetapi anak menganggap bermain sebagai sesuatu yang serius.
4. Vygotsky (Noughton, 2003:52) berpendapat bermain dapat menciptakan perkembangan proximal pada anak. Ketika bermain anak selalu berada di atas usia

rata-ratanya, di atas perilaku sehari-hari, dalam bermain anak dianggap “lebih” dari dirinya sendiri.

5. Carteen dan Allen (1999:21) mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak dapat mengambil kesempatan belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, lingkungannya dan memberi kebebasan untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan suatu bentuk kreatifitas.

Berdasarkan manfaat atau nilai fungsinya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, secara umum permainan dibagi pada tiga kelompok yaitu: (1) permainan ekspresif, adalah jenis permainan yang tidak terpacu pada objek yang digunakan dalam bermain, fungsinya hanya untuk mencari kesenangan dan kepuasan psikologi seperti anak yang bermain di pantai. (2) permainan komplementer, adalah jenis permainan yang sengaja dibuat dan direkayasa untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan bagi anak, contohnya permainan game, play station, (3) permainan edukatif, adalah jenis mainan yang alami terjadi atau sengaja diciptakan dengan tujuan mendidik, mengarahkan atau mengasah kemampuan-kemampuan khusus dalam diri anak yang meliputi unsur : motorik, afeksi, kognitif, spritual, atau keseimbangan tumbuh kembang anak, misalnya sepak bola, puzzle, bermain peran, mobil/ rumah rakitan, engrang, panjat jari labalaba, berenang dan lain sebagainya. Dari ketiga manfaat atau fungsinya permainan itu, maka permainan tradisional engklek termasuk kepada permainan edukatif.

2.1.3.2 Aspek-aspek Permainan Engklek

Permainan engklek suatu permainan lompat-lompatan pada bidang datar dengan membuat berbagai gambar atau kotak- kotak dan dapat ditambah dengan angka- angka didalam gambar kotak-kotak tersebut. Dalam bermain engklek banyak aspek yang dapat ditingkatkan sebagaimana menurut Piaget (1992) memandang bahwa saat bermain, anak

tidak belajar sesuatu yang baru, melainkan belajar untuk mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh. Dengan bermain anak akan mendapat peran yang sangat penting, yaitu mengembangkan aspek perkembangannya yaitu: Aspek fisik atau motorik melalui permainan motorik kasar, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, koordinasi mata dan tangan dan lain sebagainya, aspek kognitif kecerdasan emosional interpersonal serta komunikasi atau bahasa.

Pada Peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No..137 Tahun 2014 tentang Standar Isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun pada permainan tradisional engklek penulis menganalisa bahwa ada aspek yang dapat dikembangkan yaitu aspek kepercayaan diri dan kemandirian pada anak usia dini.

2.1.3.3. Tujuan Permainan Engklek

Permainan engklek yang merupakan permainan yang berpengaruh sekali dalam meningkatkan kekuatan otot tungkai, tidak terasa ternyata dibalik itu ada peningkatan yang besar pada otot tungkai hal ini dikarenakan melompat berjingkat dengan satu kaki melewati garis garis yang dibentuk dalam pola yang bermacam- macam. Adapun tujuan dari permainan engklek yang dimaksud yaitu:

1. Meningkatkan otot tungkai dengan berbagai lompatan pada kotak-kotak, otot tungkai menjadi kuat sehingga lompatan juga akan meningkat dan juga melatih ketangkasan gerak.
2. Meningkatkan sosialisasi sewaktu bermain adanya hubungan dengan orang lain atau lawan main.
3. Meningkatkan disiplin karena sebelum bermain ada suatu kesepakatan yang dibuat berupa peraturan permainan yang harus ditaati oleh seluruh anggota main dan tidak boleh dilanggar.

4. Meningkatkan berhitung dengan menentukan langkah langkah yang harus dilewatinya.

2.4. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan yang digunakan dalam penelitian saat ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang di lakukan oleh Anisa Candra Program Studi Fisioterapi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhamadiyah Surakarta, Pengaruh Permainan Tradisional Engklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bhinneka Karya Tunggal Sari dan TK Islam Bakti VIII Wonorejo.

Penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa teknologi yang semakin lama bertambah canggih dan modern orang dimanjakan dengan televisi,, handphone, playstation dan smartphone tidak selamanya berdampak positif terhadap perkembangan anak- anak tetapi banyak permainan digital yang berdampak negatif sehingga aktivitas anak semakin berkurang karena anak- anak sibuk dengan gadget akhirnya perkembangan motorik kasar anak menjadi terlambat.

Hasil Observasi dan wawancara kepala sekolah beserta guru di TK Bhinneka Karya Tunggal Sari dan TK Islam Bakti VIII Wonorejo pada Januari 2016 terdapat 50 anak, 75% diketahui anak lebih menyukai permainan playstation, handphone dan smartphone dibandingkan permainan tradisional engklek, 70% kemampuan motorik kasar anak lebih rendah. Ketika kegiatan diluar diminta untuk melakukan lompatan banyak anak yang belum mempunyai keseimbangan oleh sebab itu diadakan penelitian apakah permainan tradisional engklek ada pengaruhnya terhadap peningkatan motorik kasar anak.

Permainan engklek merupakan permainan Motorik kasar merupakan gerak fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh. Pada waktu

penelitian diberi waktu 4 minggu dalam 1 minggu 3 kali latihan. Berdasarkan hasil uji Man Whitney didapatkan hasil 0,000 dapat disimpulkan ada beda pengaruh antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Hal tersebut terjadi karena pada kelompok perlakuan pemberian stimulasi berupa latihan permainan tradisional engklek. Pada uji Wilcoxon antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol terdapat selisih nilai p-value 0,003 selisih nilai p-value antara kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol hanya sedikit karenadipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor lingkungan, motivasi, cara menstimulasi dan kondisi anak (Rahyubi,2012).

Berdasarkan hasil analisis dan perhitungan uji statistik disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5- 6 taun.

2. Dian Apriani (2013), PG PAUD FIP UNESA Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo.

Penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan motorik kasar anak kelompok B yang ada di RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo masih rendah disebabkan metode yang digunakan guru masih cenderung monoton sehingga secara umum kemampuan motorik kasarnya masih banyak kelemahan. Persentase yang diperoleh hanya 33 %.

Siklus I Observasi guru dilaksanakan pada saat berlangsungnya pembelajaran dalam penerapan permainan engklek dengan jumlah pengamatan 10 aspek yang harus dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hasil pengamatan perenstasi yang diperoleh dari aktivitas guru mencapai 67%. Observasi aktivitas anak berdasarkan hasil pengamatan persentase yang diperoleh mencapai 62% sedangkan observasi kemampuan anak hasil

pengamatan persentase yang diperoleh mencapai 66% dan hasil refleksi yang harus dicapai yaitu $\geq 85\%$.

Siklus II Observasi aktivitas anak bertujuan untuk mengamati bagaimana respon dan hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak hasil pengamatan persentase yang diperoleh mencapai 80% observasi kemampuan anak bertujuan untuk mengamati bagaimana hasil peningkatan kemampuan motorik kasar anak dalam pembelajaran hasil pengamatan yang diperoleh mencapai 83% dan hasil observasi berdasarkan refleksi menurut penelitian masih kurang memuaskan karena pada dasarnya target kemampuan yang harus dicapai oleh semua anak yaitu $\geq 85\%$. Pengamatan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus ke II ini sebagai berikut:

1. Hasil observasi aktivitas guru, pencapaian persentase 85%
2. Hasil observasi aktivitas anak, pencapaian persentase 85%
3. Hasil observasi kemampuan anak, pencapaian persentase 915

Jadi dapat dilihat bahwa kemampuan pembelajaran mengalami peningkatan dan mencapai persentase yang diharapkan maka siklus berhenti pada siklus kedua saja.

3. Penelitian yang dilakukan Eka Nugrahastuti, Endah Puspitaningtyas, Mega Puspitasari, Moh.Salimi, Nilai- nilai karakter pada Permainan Tradisional Engklek. Penelitian ini menunjukkan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional engklek yaitu melatih kedisiplinan, ketangkasan, bersosialisasi dan kesehatan.

Nilai Kedisiplinan secara tidak langsung saat pemain mau mematuhi peraturan yang ada pada permainan engklek dan saat pemain mau mengantri menunggu gilirannya main. Nilai Ketangkasan dapat dilihat dari gerakan anak saat melakukan permainan engklek gerakan melompat-lompat dengan satu kaki dapat melatih ketangkasan anak dan juga keseimbangan fisik. Nilai Sosial pada permainan tradisional engklek dapat dilihat dari

jumlah anak yang ikut pada permainan engklek biasanya dimainkan oleh 2-5 anak, sehingga mau tidak mau mereka harus bersosialisasi dan saling berkomunikasi satu sama lain. Nilai kesehatan pada permainan engklek ini dapat dilihat dari gerak melompat lompat yang dimainkan oleh anak-anak. Saat melompat anak telah melakukan olah raga sehingga mendapatkan tubuh yang sehat.

2.5. Kerangka Konseptual

Kepercayaan diri adalah suatu keyakinan atau kemampuan yang ada dalam diri untuk berani melakukan sesuatu kegiatan, berani mengambil keputusan, serta tidak gampang menyerah dalam melakukan sesuatu yang inginkannya tanpa meminta pertimbangan pendapat orang lain. Rasa percaya diri ini muncul biasanya karena merasa adanya kemampuan untuk melakukan atau mengerjakan sesuatu.

Kemandirian adalah suatu sikap, tindakan atau tingkah laku yang bersumber dari dalam diri keadaan yang dapat menjadikan individu berdiri sendiri, tidak tergantung kepada orang lain. Dengan kemandirian seseorang percaya diri untuk melakukan sesuatu dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, dan mencapai cita-citanya tanpa tergantung orang lain. Kemandirian dapat juga diartikan sebagai perasaan otonom atau perasaan bebas untuk bertindak atas kemauan sendiri dan tidak bergantung pada orang lain.

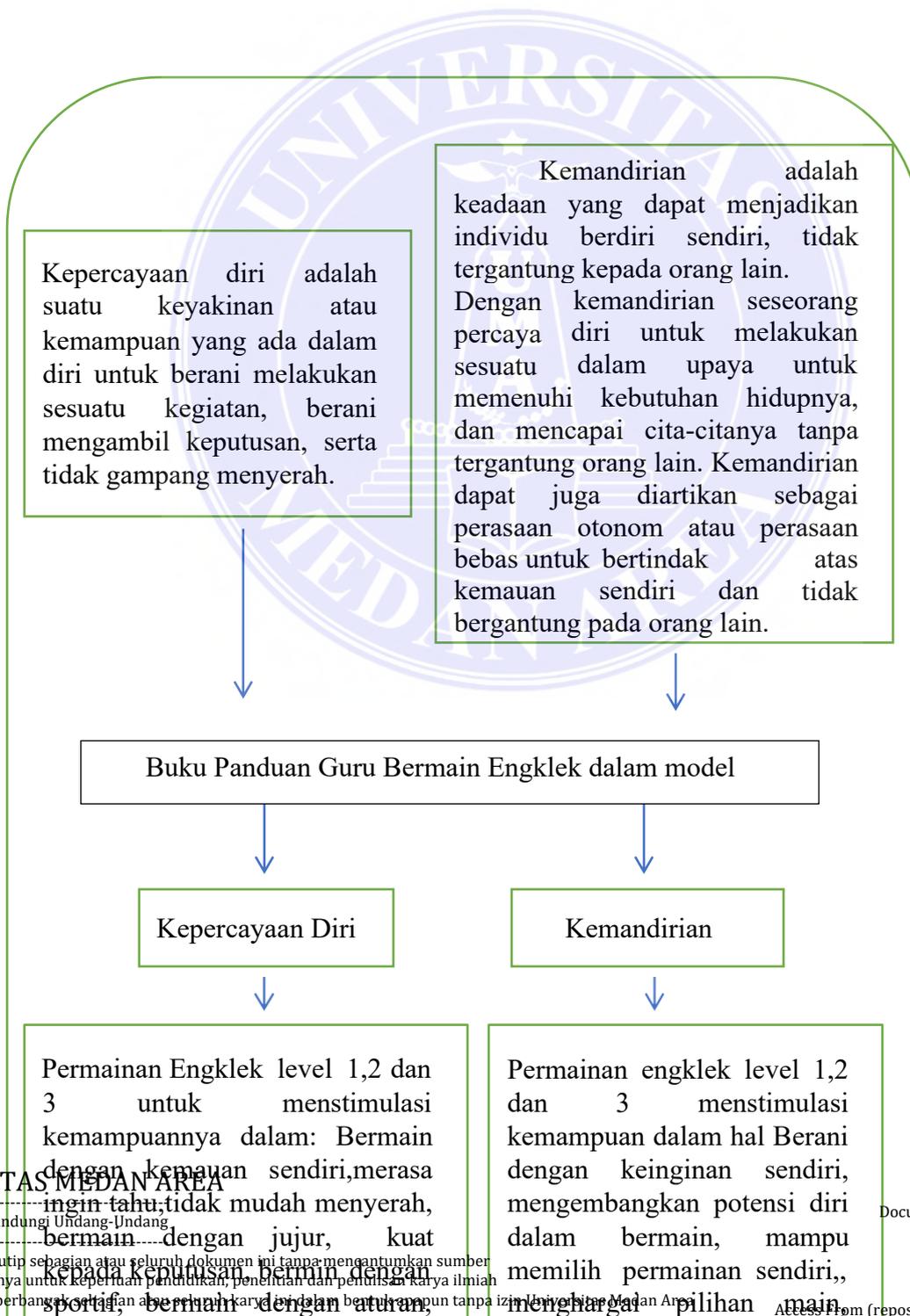
Mandiri pada anak usia dini diartikan kemampuan anak agar mampu mengurus dirinya sendiri seperti : cuci tangan, makan, mandi, buang air besar atau kecil dan memakai pakaian sendiri, memakai sepatu sendiri, dan merapikan tempat tidur. Bila anak sudah dapat melakukan pekerjaan tersebut sebaiknya anak mengerjakannya sendiri. Orang tua dan orang lain yang di sekitarnya memberi dukungan dan semangat agar anak melakukan semua pekerjaan itu sendiri. Anak perlu diberi kesempatan, dukungan dan dorongan dari orang tua dan orang dewasa di sekitar anak agar perkembangan kemampuannya untuk menjadi

mandiri berkembang dengan optimal. Melalui permainan engklek anak-anak distimulasi kepercayaan diri dan kemandiriannya. Dalam hal kepercayaan diri anak distimulasi kemampuannya seperti dalam hal: percaya bahwa anak dapat melakukan suatu permainan, menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai, ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi (tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapai), menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah orang dewasa, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepas hal yang diyakininya, senang melakukan hal-hal yang baru.

Dalam kegiatan bermain engklek, kepercayaan diri dan kemandirian anak dapat dikembangkan. Kepercayaan diri harus dikembangkan dalam diri anak agar anak mempunyai keinginan dan kemauan untuk melakukan kegiatan dan aktifitas dalam kehidupan sehari-hari. Kepercayaan diri yang ada pada pribadi seorang anak mendorongnya mempunyai keinginan untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu guna mencapai suatu keinginan dan tujuannya. Disamping itu dengan adanya kepercayaan diri pada diri anak akan mendorong yakin dan mampu serta berani mengambil keputusan, serta tidak gampang menyerah dalam melakukan sesuatu yang inginkannya. Permainan engklek anak dituntut memiliki keyakinan atau kepercayaan diri bahwa dia akan mampu mengikuti permainan, keyakinan yang dimulai dengan bersut atau ompimpa, melempar gacuk hingga masuk ke dalam kotak yang dimaksud dan juga dalam bermain yaitu melompat ke kotak yang sudah ditentukan. Dalam permainan engklek juga anak dituntut untuk teguh pendirian, berani mengambil suatu keputusan, bersikap jujur, berpikiran positif dan menilai dirinya secara objektif.

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa buku panduan guru bermain engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini.

Diharapkan dengan mengaplikasikan bukupanduan dalam bermain engklek kepercayaan diri dan kemandirian anak dapat berkembang, adapun kerangka konseptualnya digambarkan sebagai berikut:





2.6. Hipotesis

Hipotesis dalam pengembangan buku panduan guru bermain tradisional engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menyusun buku panduan guru bermain permainan engklek.
2. Bagaimana efektifitas buku panduan guru bermain engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini.
3. Bagaimana kepraktisan buku panduan guru bermain engklek untuk meningkatkan kepercayaandiri dan kemndirian anak usia dini.

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and development*). Penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya dimana produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2011:164).

Sugiono., (2011:407) menyatakan metode penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan dengan tujuan menghasilkan produk tertentu dengan terlebih dahulu menguji draf dan efektifitas produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian tidak harus berbentuk benda perangkat keras (*hardware*) namun dapat juga berupa benda yang tidak kasat mata atau perangkat lunak (*software*). Pada bidang pendidikan produk yang dihasilkan dapat berupa model pembelajaran, multimedia pembelajaran atau perangkat pembelajaran, seperti RPPH dan buku atau bisa juga penerapan teori pembelajaran dengan menggabungkan pengembangan perangkat pembelajaran. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah berupa buku panduan guru dalam bermain engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini.

Menurut Borg & Gall (1983) dalam Raharjo (2010:4), penelitian pengembangan adalah suatu proses yang banyak digunakan dalam pendidikan dan pengajaran. Pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan mempunyai dua tujuan yaitu: (1) mengembangkan produk dan (2) menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menghubungkan pengembangan perangkat pembelajaran.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Jalan Pahlawan No.76 Kelurahan Pahlawan Kecamatan Medan Perjuangan Kota Medan dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Jalan Bugis No. 1 Kelurahan Sei Rengas Permata kecamatan Medan Area Kota Medan. Penelitian ini dilakukan pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020. Pada uji coba dilakukan di TK Aisyiya Bustanul Athfal 33 dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 dengan pertimbangan bahwa: (1) keterbukaan Kepala Sekolah dan Guru-guru untuk menerima inovasi pembelajaran (b) Model permainan engklek ini belum pernah dikembangkan di lokasi yang menjadi objek penelitian.

3.3. Subjek dan Objek Penelitian

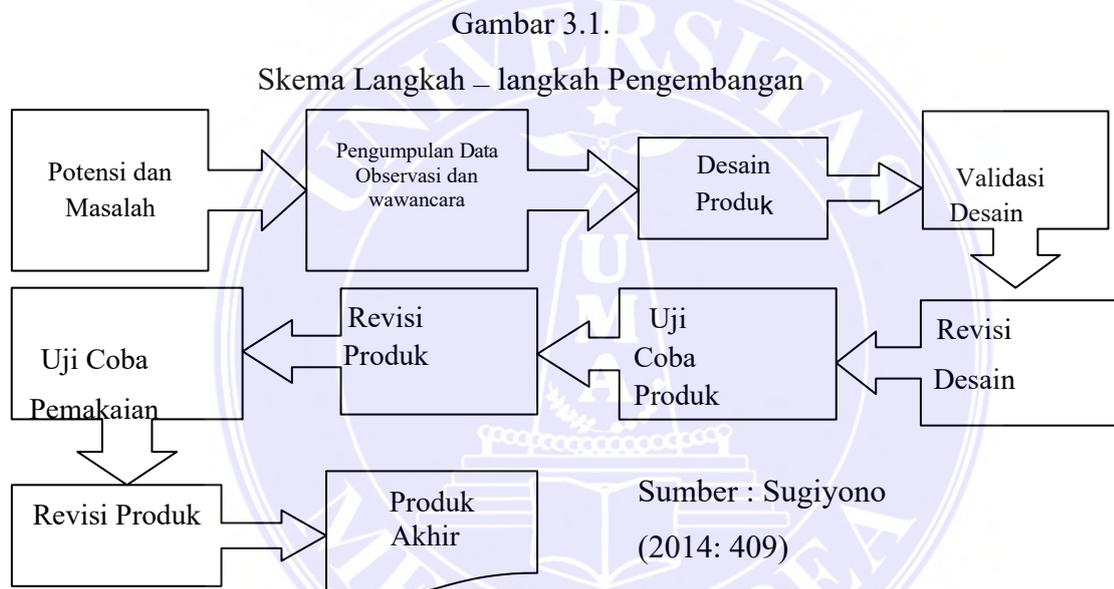
TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 dipilih sebagai subjek penelitian dengan kriteria a) kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini disekolah tersebut belum berkembang optimal b) kurang beragamnya media alat penunjang pembelajaran c) konsep pembelajaran di TK yang menjadi subjek penelitian kurang menerapkan prinsip belajar seraya bermain.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi maka diambil sebagai subjek penelitian yaitu anak TK Aisyiya Bustanul Athfal 33 yang berjumlah 27 siswa kelompok B dan TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 berjumlah 15 siswa berada pada kelompok B. Dari TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 dipilih 4 orang yang perkembangan kepercayaan diri dan kemandiriannya belum optimal secara acak untuk uji terbatas dan dipilih dipilih 8 orang siswa dari TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 secara acak untuk uji lapangan lebih luas sedangkan untuk uji operasional diambil dari TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 sebanyak 15 orang siswa untuk kelas eksperimen dan dari TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 sebanyak 15 siswa untuk kelas

kontrol. Sedangkan objek penelitian ini adalah pengembangan buku permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak.

3.4. Prosedur Pengembangan

Menurut Sugiyono (2014:409). Secara umum terdapat 10 langkah-langkah dalam penelitian pengembangan yaitu : (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; (10) Produk akhir.



Prosedur pengembangan yang dilaksanakan menggunakan model Borg & Gall. Model Borg & Gall (1989:775), sepuluh langkah kegiatan tersebut adalah (a) Penelitian dan Pengumpulan Data, (b) Perencanaan, (c) Pengembangan Produk Awal, (d) Uji Coba Produk Awal/uji Coba Terbatas, (e) Penyempurnaan Produk Awal, (f) UjiCoba Lapangan lebih Luas, (g) Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan Lebih luas, (h) Uji Coba Produk akhir, (i) Revisi atau Penyempurnaan Produk Akhir, (j) Diseminasi dan Impleentasi.

Dalam penelitian ini peneliti memilih prosedur pengembangan produk dengan mengelompokkan sepuluh kegiatan dan kegiatan tersebut menjadi empat tahapan yaitu: studi pendahuluan, pengembangan, uji lapangan dan diseminasi yaitu sebagai berikut

3.4.1. Studi Pendahuluan

Pada studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melakukan penelitian dan pengumpulan data untuk melihat potensi dan permasalahan dan melaksanakan perencanaannya.

a. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahapan ini, dua hal yang dilakukan peneliti yaitu studi literatur dan studi lapangan. Pada studi literatur peneliti mencari buku-buku yang relevan dengan buku yang akan dikembangkan. Studi literatur, digunakan peneliti untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis untuk memperkuat buku yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil studi literatur peneliti mengkaji ruang lingkup buku yang akan dibuat, keluasaan penggunaan, kondisi pendukung, dan sekaligus menemukan langkah-langkah yang paling tepat untuk mengembangkan buku. Dari hasil Studi literatur ditemukan hasil-hasil penelitian terdahulu yang menjadi bahan perbandingan bagi peneliti dalam mengembangkan buku yang akan menjadi pedoman guru. Selain studi literatur, peneliti melaksanakan studi lapangan untuk pengukuran kebutuhan (need assessment). Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui: 1) Apakah produk yang akan dikembangkan merupakan hal yang penting bagi guru anak usia dini, 2) Apakah produknya mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan, 3) Apakah cukup waktu untuk mengembangkan produk, 4) apakah ada yang memiliki pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman yang akan mengembangkan produk

b. Perencanaan

Setelah melakukan studi pendahuluan maka hal selanjutnya yang dilakukan penelitian adalah membuat perencanaan / rancangan buku pedoman yang mencakup: a) tujuan dari

penggunaan buku pedoman; b) siapa pengguna dari buku tersebut; c) deskripsi dari komponen-komponen buku pedoman dan penggunaannya, d) waktu, tenaga dan biaya.

3.4.2. Pengembangan

Pada tahap pengembangan yang dilakukan adalah mengembangkan produk awal, memvalidasi disain dan perbaikan disain.

a. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk awal berupa draft kasar dari buku pedoman yang akan dibuat. Kegiatan dimulai dengan menentukan jenis, bentuk dan level permainan serta aturan permainan. Kemudian menentukan rencana pelaksanaan permainan. Draft kasar tersebut disusun selengkap dan sesempurna mungkin dan dikembangkan oleh peneliti dengan bantuan para ahli dan praktisi yang sesuai dengan bidang, dan keahliannya (uji coba di belakang meja/ desk try out atau desk evaluation).

Kegiatan yang dilakukan dalam mendisain produk mencakup kegiatan a) membuat disain produk. Mendisain produk dimulai dengan pemilihan model, pemilihan format, dan perancangan sehingga diperoleh model awal. Desain produk yang diharapkan adalah sebuah buku pegangan untuk guru dalam mengawasi anak usia dini bermain engklek yang dimodifikasi secara ringkatan (level). Permainan engklek yang akan dikembangkan terdiri dari tiga level permainan berdasarkan tingkat kesulitannya yaitu permainan engklek level 1 (engklek orang), permainan engklek level 2 (engklek bunga), permainan engklek level 3 (engklek pohon). Prosedur pelaksanaan kegiatan bermain engklek dibuat dalam bentuk buku panduan bagi guru taman kanak-kanak untuk penerapannya. Isi model permainan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan keandirian anak usia dini menggunakan engklek. Hal yang dikembangkan di dalam model yaitu: 1) Tujuan permainan setiap level 2) Tugas

yang akan dilaksanakan 3) Media yang digunakan 4) Lembar evaluasi berupa lembar observasi dan penugasan.

b. Validasi Ahli

Setelah desain permainan selesai dirancang selanjutnya desain tersebut dinilai atau divalidasi oleh ahli. Penilaian terhadap desain buku pedoman permainan yang telah dibuat mencakup isi, penyajian, dan bahasa. Tujuan validasi adalah untuk merevisi permainan agar lebih efektif, mudah dimainkan, mudah digunakan, dan siap untuk di uji cobakan pada kelas yang menjadi subjek penelitian. Berdasarkan masukan dari para ahli materi, ahli permainan dan desain grafis serta ahli bahasa, draft kasar buku pedoman guru di revisi agar lebih efektif, efisien, dan mudah untuk digunakan.

Kegiatan validasi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi buku panduan guru dan diskusi bersama praktisi dan ahli sampai buku panduan guru valid dan efektif untuk digunakan. Lembar validasi oleh validator tim ahli dengan menjawab pertanyaan dan memberikan tanda ceklis (v) pada skor skala 1-4. Penilaian terdiri dari 4 kategori yaitu: tidak valid nilai. 1, nilai 2 kurang valid, nilai 3 valid, nilai 4 sangat valid. Pada tahapan ini validator menuliskan koreksi dan saran pada lembar validasi. Penilai (*validator*) terdiri dari:

1. Ahli materi berasal dari praktisi Pendidikan Anak Usia Dini yaitu :
2. Dra.Hj.Rahmi Bakhtar, M.Psi (Kepala TKN Pembina I Medan)
3. Ahli permainan dan design berasal dari Dosen PAUD UNIMED Yaitu:
DR.Hj.Nasriah,M.Pd
4. Ahli Bahasa berasal dari Dosen Bahasa Indonesia UNIMED yaitu: Fitriani
Lubis,S.Pd.M.Pd.

Berdasarkan penilaian dan saran validator rancangan buku panduan Model Pengembangan Permainan engklek untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dan

Kemandirian Anak Usia Dini yang telah dirancang direvisi supaya model tersebut menjadi valid dan memiliki kualitas yang baik untuk diterapkan pada uji lapangan

3.4.3. Uji Lapangan

Didalam uji lapangan yang dilakukan peneliti adalah menguji produk awal (uji lapangan terbatas), penyempurnaan produk awal, uji lapangan lebih luas, penyempurnaan uji lapangan lebih luas dan uji produk akhir (uji operasional)

a. Uji Coba Produk awal/ Uji Coba Terbatas

Setelah buku pedoman diuji cobakan maka hal selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah melakukan uji coba buku pedoman tersebut di lapangan dalam hal ini dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 pada uji coba terbatas peneliti memilih 4 orang siswa yang kepercayaan diri dan kemandiriannya belum optimal secara acak dan selama pelaksanaan uji coba di lapangan peneliti mengadakan pengamatan secara intensif dan mencatat hal-hal penting yang dilakukan oleh siswa sebagai bahan untuk penyempurnaan buku panduan.

b. Penyempurnaan Produk Awal

Setelah melakukan uji coba lapangan secara terbatas dilakukan penyempurnaan produk awal dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

c. Uji Coba Lapangan Lebih Luas

Pada uji coba lapangan terbatas buku pedoman telah diuji dan selanjutnya dilakukan penyempurnaan namun untuk menghasilkan buku pedoman yang lebih sempurna selanjutnya peneliti melakukan penyempurnaan produk buku pedoman sekali lagi agar produk yang dikembangkan memenuhi standar. Dalam hal ini peneliti menambah jumlah populasinya.

Pada uji coba lapangan lebih luas ini masih difokuskan kepada pengembangan dan

penyempurnaan materi produk oleh karena itu peneliti memilih 8 orang siswa diluar anak yang telah diadakan uji terbatas dari TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 kelompok B, Peneliti menggunakan langkah- langkah uji coba buku pedoman yang telah disempurnakan sama dengan ujicoba produk awal.

d. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan Lebih Luas

Setelah dilakukan uji coba lapangan lebih luas selanjutnya dilakukan perbaikan-perbaikan untuk penyempurnaan dan lebih memantapkan buku pedoman yang peneliti kembangkan. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

e. Uji Coba Produk Akhir/ Uji Operasional

Pada pengujian produk akhir adalah untuk menguji buku panduan apakah telah layak dan memiliki keunggulan untuk dipergunakan. Dalam uji coba operasional tidak lagi penyempurnaan produk akan tetapi diasumsikan sudah sempurna. Pengujian produk akhir atau pada uji operasional dilakukan dengan melibatkan siswa 15 orang kelompok B dari TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 yang berada pada kelas eksperimen dan 15 siswa dari kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 berada dalam kelas kontrol.

Selanjutnya rancangan eksperimen untuk menguji model adalah dengan menggunakan metode *Tru-Experimental* design dalam bentuk *Pottest-Only Control Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing di pilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi *treatment* disebut kelompok kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model permainan engklek dalam tiga level permainan, sementara kelas kontrol menggunakan permainan engklek konvensional tanpa level permainan. Setelah selesai bermain kedua kelompok tersebut lalu diberikan post test. Pengaruh treatment dianalisis dengan menggunakan uji

paired sample t test. Perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perlakuan yang diberikan berpengaruh secara signifikan. Rancangan eksperimen dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3.2 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Post test
Kelompok Eksperimen (KE)		V	01
		V	02
		V	03
Kelompok Kontrol (KK)			04
			05
			06

f. Revisi atau Penyempurnaan Produk Akhir

Agar produk yang dikembangkan lebih akurat dilakukan penyempurnaan produk akhir. Pada tahap ini sudah diperoleh suatu buku panduan yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan dan hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai generalisasi yang dapat diandalkan.

3.4.4. Diseminasi dan Implementasi

Setelah dihasilkan buku panduan yang sudah teruji keefektifitasannya langkah selanjutnya adalah menyebarkan buku panduan. Pada tahap awal penyebaran buku panduan dibagikan kepada guru-guru di TK Citra Indonesia Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Medan dan Guru-guru TK Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Medan kemudian akan disebarkan guru-guru melalui organisasi IGTKI- PGRI, BPTKI, Himpaudi, IGRA dan melalui jurnal.

3.5. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

3.5.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam kegiatan penelitian mempunyai tujuan untuk mengungkap fakta empirik mengenai variabel yang diteliti. Dalam pengumpulan data diperlukan metode atau cara-cara yang efisien dan akurat. Pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian (Nazir, 2005:74). Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data sehingga pengumpulan data lebih mudah dan sistematis (Arikunto, 2005:100). Metode Pengumpulan Data yang digunakan adalah dengan metode observasi dan metode eksperimen.

Sutrisno Hadi (1986) menyatakan “Observasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses- proses pengamatan dan ingatan.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi terstruktur atau observasi sistematis pada saat anak bermain engklek . Observasi ini dilakukan berdasarkan pola yang ditentukan oleh peneliti. Peneliti membuat daftar yang berisikan kategori aktivitas-aktivitas atau fenomena-fenomena apa saja yang perlu diperhatikan. Format pencatatan data juga terlebih dahulu dibuat secara spesifik, sehingga observasi yang dilakukan menjadi lebih efisien dan waktu yang diperlukan lebih singkat.

Metode eksperimen adalah metode yang dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada sekelompok subyek penelitian. Metode eksperimen digunakan untuk penilaian hasil permainan engklek guna meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini dan membandingkan kepercayaan diri dan kemandirian anak pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan permainan engklek dengan kelas kontrol yang bermain secara konvensional.

3.5.2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengukur data yang berhubungan dengan variabel penelitian. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data sehingga pengumpulan data lebih mudah dan sistematis.

(Arikunto, 2005:100). Instrumen memberikan data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian dan menguji hipotesis. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi untuk menilai kepercayaan diri dan kemandirian anak. Data penelitian diperoleh melalui hasil lembar observasi dengan menggunakan format penilaian skala empat. Untuk kategori sebagai berikut:

- Kategori 1 : Untuk anak yang belum berkembang (BB) atau tingkat perkembangannya 0 – 25 %.
- Kategori 2 : Untuk anak yang mulai berkembang (MB) tingkat perkembangannya 26 – 50 %
- Kategori 3 : Untuk anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) tingkat perkembangannya 51 – 75 % .
- Kategori 4 : Untuk anak yang berkembang sangat baik (BSB) Tingkat perkembangannya 76 – 100 % .

- Adapun rumus yang dipergunakan dalam menghitung persentase skor permainan hula hoop untuk meningkatkan ketekunan dan kemandirian adalah dengan menggunakan rumus Sugiyono (2011:141) yaitu:

$$P_s = \frac{f \times 100}{N}$$

Keterangan:

- P_s = Persentase skor
- f = Jumlah skor yang diperoleh

- N = Jumlah Skor maksimal
- Kriteria yang digunakan untuk menentukan kevalidan buku panduan guru yaitu:
 - 1. PS < 25 %-50% = kurang valid
 - 2. PS < 51 %-75% = valid
 - 3. PS < 76 %-100% = sangat valid

3.6. Teknik Analisa Data

Pada Penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik Analisis kualitatif menggunakan Model Mills dan Huberman (1992:6) yang dimulai dengan mengumpulkan data dilapangan lalu mereduksi data yang tidak berkaitan langsung dengan penelitian. Selanjutnya dilakukan penyajian data dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan yang telah ditarik diverifikasi kembali dengan data yang telah disajikan, direduksi dan dikumpulkan. Pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan akan dihentikan bila data telah jenuh.

Analisis kuantitatif menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Tehnik analisis statistik deskriptif digunakan untuk validitas instrumen, nilai rata-rata, nilai tengah dan nilai modus hasil penelitian. Tehnik analisis inferensial digunakan untuk menguji perbedaan ketekunan dan kemandirian sebelum dan sesudah penerapan model. Adapun analisis kuantitatif yang digunakan yaitu:

3.6.1. Analisis Data Validasi Buku Panduan Guru Bermain Engklek untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Kemandirian Anak Usia Dini.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis hasil validasi kualitas bermain engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini adalah deskriptif

kualitatif dengan melihat penilaian kelayakan dari validator atau ahli. Validator akan menjawab pertanyaan dengan cek list (√) pada skala 1-4.

Adapun format validasi bermain engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1

Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru oleh Ahli Materi

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Desain Penyajian	1. Kejelasan judul				
	2. Kejelasan penyajian petunjuk permainan				
	3. Kesesuaian materi dengan tujuan permainan				
	4. Kemudahan dalam memahami materi				
Penyajian Buku Panduan Guru	5. Kualitas pendahuluan				
	6. Ketepatan Cakupan Isi Materi				
	7. Penyampaian materi menarik dan logis				
	8. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi				
	9. Kesesuaian gambar dalam penjelasan materi				
	10 Pemberian ovulasi untuk mengukur kemampuan siswa				
	11. Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa				
	12. Pengarahan sikap positif siswa terhadap materi dan proses permainan				
	13. Kualitas penyajian materi				
	14. Ketertiban dan peran siswa dalam proses permainan				
	15. Konsistensi sistematika penyajian				

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
	16. Keruntutan sajian				
	17. Keseimbangan sajian materi				
	18. Pengantar sub				
	19. Pengantar bab				
	20. Rangkuman				
	21. Daftar pustaka				
	22. Interaktif partisipatif				
	23. Mendorong keterlibatan peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok yang interaktif dengan Permainan				
	24. Mendorong berfikir kreatif				
	25. Keterkaitan dan keterpaduan makna dalam bab				

Tabel 3.2.

Kisi-kisi Penilaian Validasi Buku Panduan Guru oleh Ahli Disain Grafis

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Ukuran Buku	1. Kesesuaian ukuran buku dengan standar ISO				
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi buku				
	3. Tampilan unsur tata letak pada cover depan, punggung dan belakang memiliki kesatuan (unity)				
	4. Tampilan tata letak unsur pada cover				

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
	depan, punggung dan belakang memberikan kesan irama yang baik dan harmonis				
	5. Tampilan pusat pandang yang baik pada judul dan ilustrasi				
	6. Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) seimbang dan mempunyai pola yang sesuai dengan tata letak isi buku				
	7. Perbandingan ukuran unsur-unsur tata letak proporsional				
	8. Memiliki kekontrasan yang baik				
	9. Judul buku menjadi pusat pandang				
	10. Warna judul buku kontras dengan latar belakang				
	11. Ukuran judul buku proporsional dibandingkan dengan ukuran buku				
	12. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf				
	13. Tidak menggunakan huruf hias / dekorasi				
Desain Isi Buku	14. Jenis huruf judul sesuai dengan peruntukan isi buku				
	15. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola isi buku				
	16. Spasi antar paragraf jelas dan tidak ada widow atau orphan				
	17. Penempatan judul bab dan yang				
	18. Bidang cetak dan margin proporsional dengan ukuran buku				
	19. Jarak antara teks isi buku dan ilustrasi proporsional				
	20. Margin antara dua halaman berdampingan proporsional				
	21. Judul buku				

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Disain Isi Buku	22. Sub judul bab				
	23. Angka halaman / folios				
	24. Penempatan ilustrasi				
	25. Keterangan gambar (caption) dan sumber				
	26. Penempatan ilustrasi sebagai hiasan latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman				
	27. Penempatan judul, sub judul, ilustrasi dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman materi isi buku				
	28. Tidak menggunakan lebih dari dua jenis huruf				
	29. Tidak menggunakan jenis huruf / dekoratif				
	30. Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital</i>) tidak berlebihan				
	31. Ukuran dan jenis huruf sesuai				
	32. Lebar susunan teks				
	33. Spasi antara baris susunan teks Normal				
	34. Spasi antara huruf Normal				
	35. Jenjang / hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional				
	36. Tidak terdapat alur putih dalam suasana teks				
	37. Tanda pemotongan kata (hyphenation)				
	38. Garis, raster tegas dan jelas				
	36. Tidak terdapat alur putih dalam suasana teks				

Tabel 3.3
Kisi-kisi Validasi Buku Panduan Guru oleh Ahli Bahasa

ASPEK PENILAIAN	BUTIR INDIKATOR PENILAIAN	PENILAIAN			
		1	2	3	4
Keakuratan	1. Keakuratan struktur kalimat				
Komunikatif	2. Keefektifan kalimat				
	3. Pemahaman terhadap pesan				
Kesesuaian kaidah bahasa	4. Ketepatan tata bahasa				
	5. Ketepatan ejaan				
Kesesuaian perkembangan peserta didik	6. Kesesuaian tingkat perkembangan intelektual peserta didik				
	7. Kesesuaian tingkat perkembangan sosial emosional				

Analisis data validasi buku panduan guru menggunakan rumus Sugiyono (2011:141)

yaitu:

$$Ps = \frac{f \times 100}{N}$$

Keterangan:

Ps = Persentase skor

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah Skor maksimal

Kriteria yang digunakan untuk menentukan kevalidan buku panduan guru yaitu:

1. PS < 25 %-50% = kurang valid
2. PS < 51 %-75% = valid
3. PS < 76 %-100% = sangat valid

3.6.2 Analisis Data Kepraktisan Buku Panduan Guru Bermain Engklek untuk meningkatkan Kepercayaan Diri dan Kemandirian Anak Usia Dini

Cara menganalisis kepraktisan buku panduan guru yaitu dengan mewawancara guru setelah uji coba draf buku panduan. Hasil wawancara kemudian dibandingkan dengan hasil observasi pelaksanaan permainan. Pada analisis ini Peneliti menggunakan teknik triangulasi yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada (Sugiyono, 2011: 330) Teknik triangulasi yang digunakan yaitu teknik triangulasi sumber, dimana peneliti membandingkan data dari hasil diskusi dengan data dari observasi. Hasil analisis dituliskan dalam bentuk narasi.

3.6.3 Analisis Data Kepercayaan Diri Buku Panduan Guru Bermain Engklek untuk meningkatkan Kepercayaan diri dan Kemandirian Anak Usia Dini

Analisis data Keefektifan Buku Panduan Guru Bermain Engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini adalah dengan diperolehnya informasi tentang peningkatan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini setelah penerapan buku panduan guru. Adapun teknik analisis yang digunakan untuk melihat keefektifan penggunaan buku panduan guru adalah dengan membandingkan nilai rata-rata ketekunan dan kemandirian sebelum dan sesudah penerapan model dengan menggunakan *uji paired sample t test*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Buku panduan pengembangan model permainan engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini telah memperoleh validitas dari ahli sehingga valid untuk digunakan.
2. Buku panduan pengembangan model permainan engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini yang dikembangkan praktis dan efektif untuk digunakan hal ini terlihat dari terjadinya peningkatan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini setelah menggunakan buku panduan bermain engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini.
3. Kepercayaan diri dan kemandirian anak usia dini yang diajarkan dengan menggunakan buku panduan guru bermain engklek lebih tinggi dari ketekunan dan kemandirian anak yang tidak diajarkan dengan menggunakan buku panduan guru bermain engklek.
4. Nilai rata-rata kepercayaan diri kelompok eksperimen kepercayaan diri hasil uji coba dengan menggunakan uji paired t test menunjukkan bahwa nilai rata-rata kepercayaan diri kelompok eksperimen pada permainan engklek level permainan 1,2 dan 3 sebesar 50,03 dan nilai rata-rata kepercayaan diri kelas kontrol sebesar 47,4 terjadi selisih 2,63. Sementara nilai rata-rata kemandirian kelompok eksperimen pada permainan engklek level 1,2,dan 3 sebesar 66,4 dan nilai rata-rata kemandirian kelas kontrol sebesar 63,21 terjadi selisih 3,19. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan kepercayaan diri dan kemandirian sesudah menerapkan buku pedoman permainan engklek untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian.

5.2. Saran

Saran disampaikan kepada:

1. Para Guru Pendidik Anak Usia Dini agar menggunakan model permainan Tradisional Engklek dalam kegiatan di sekolah untuk menumbuhkan kepercayaan diri dan kemandirian anak.
2. Kepala sekolah diharapkan dapat mensoialisasikan dan melakukan pelatihan kepada guru penggunaan model permainan engklek pada anak usia dini.
3. Peneliti lain dapat melakukan penelitian eksperimen dengan melibatkan variabel lain dalam menguji kekuatan Model Permainan Tradisional Engklek pada anak usia dini untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemandiriannya.



DAFTAR PUSTAKA

- A. Husna M. (2009). *100 Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ali dan Asrori. (2004). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arthur S. Reber dan Emily S. Reber. (2010). *Kamus Psikologi*. Terjemahan oleh Yudi Santoso, S. Fil. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. (2018). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition. New York: Longman.
- Burns R. B. (1993). *Konsep Diri: Teori, Pengukuran, Perkembangan dan Perilaku*. (Alih Bahasa: Eddy). Jakarta : Arcan.
- Calhoun, J.F dan Acocella, J.R. (1995). *Psikologi tentang Penyesuaian dan Hubungan Kemanusiaan*. (Terjemahan oleh Satmoko). Semarang : IKIP Semarang Press
- Chaplin. J.P. (2002). *Kamus Lengkap Psikologi*. Cetakan Keenam. Penerjemah. : Kartiko, K. Jakarta : PT. Raja Graфика Persada.
- Covey S.A., Roger Merrill, and Rebecca R. Merrill, (1994). *First Things First: To Live, to Love, to Learn, to Leave a Legacy*. New York: Simon and Schuster, 1994.
- Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga,tth), h. 26. 9 Ali Nugraha, *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 13. 10 Ibid, h. 14
- Fatimah, E. (2010). *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Fad, Aisyah. "*Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*". Jakarta : Cerdas Interaktif, 2014.
- Griffith, M. (2005). *Video games as a therapeutic tool*. Diakses pada 2 September 2019, dari <http://www.neidex.co.uk/page.efm/link=115>
- Hughes, F.P. (1999). *Children, play, and development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Hurlock, E.B. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Alih bahasa: Istiwidayati & Soedjarwo. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.(2018). *Peraturan menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia dini*. .
- Lauster (1992). *Tes kepribadian* (Terjemahan D.H. Gulo). Jakarta: PT. Gramedia Bumi Aksara.

- Leoni, P. R dan Hadi, C. (2006). *Bagaimana Lebih Memahami Seorang Diri Remaja*. Tersedia: www.psikologi.unair.ac.id. Diakses 30 September 2019.
- Lerner, R.M., & Spanier, G.B. (1980). *Adolescent Development*. New York: McGraw. Hill Book Company.
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif* (diterjemahkan Ole: Tjetjep Rohedi Rosidi). Jakarta: Universitas Indonesia.
- Monks, F.J. dkk. (1989). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press:
- Montolalu B.E.F, dkk, (2005), *Bermain dan Permainan Anak Jakarta*, Universitas.
- Murtafi'atun, (2018). *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*. Yogyakarta. C-Klik Media.
- Mulyani, Novi. "*Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*". Yogyakarta : DIVA Press, 2016.
- Mustafa, Bacharudin.(2008). *Dari Literasi Dini ke Literasi Teknologi*. Jakarta: Yayasan CREST.
- Novi Mulyani. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press
- Nurmawati & Masganti Sitorus. "*Model Pengembangan Karakter Berbasis Mind Mapping Pada Anak Usia Dini*". Medan : Perdana Publishing, 2018.
- Piaget. (1992). *Prinsip Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Reni Novitasari, M. Nasirun & Delrefi D. "*Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain dengan Media Hula Hoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqah Kabupaten Rejang Lebong*". Vol 4 (1). 6. 12. Jurnal Ilmiah Potensia, 2019.
- Santrock, John W. 2009. Penerjemah: Verawaty Pakpahan & Wahyu Anugraheni. *Masa Perkembangan Anak Edisi 11 Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Seifert K.L. dan Hoffnung R.J. (1994). *Child and Adolescent Development*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Soetjiningsih, (1995). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sutrisno, Hadi, (2004). Metodologi Research 2, Yogyakarta: Andi Offset.

Tilman, K.J dan Weiss, M. (2000). *Self-Regulated Learning as Cross – Curricular Competence (PISA)*. Diakses pada 11 September 2019, dari <http://www.pisa.no/pdf/turmoionste2004.pdf>.

Vygotsky, Lev S. (1967). *Play and Its Role in the Mental Development of the Child*. Soviet Psychology, 5:6–18.

Wardani, Dani, (2010), 33, Permainan Tradisional yang Mendidik, Yogyakarta: Cakrawala.

Yuliani Nuraini Sujiono & Bambang Sujiono. “*Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*”. Jakarta : Indeks, 2010.

Yusuf, Syamsu. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung: Remaja Rosdakarya

