



## **Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi**

**Ria Fransisca<sup>✉1</sup>, Sri Wulan<sup>2</sup>, Asep Supena<sup>3</sup>**

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta

DOI: [10.31004/obsesi.v4i2.405](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405)

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses implementasi permainan ular tangga edukasi untuk meningkatkan percaya diri anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Menggunakan penelitian tindakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek pada penelitian ini adalah anak-anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Kabupaten Lebong Provinsi Bengkulu. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, siklus pertama sejumlah delapan kali pertemuan dan siklus yang kedua sebanyak empat kali pertemuan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk membandingkan hasil pada siklus pertama dan siklus kedua. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan wawancara selama penelitian dengan langkah-langkah reduksi data, display data dan verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa percaya diri melalui kegiatan permainan ular tangga edukasi meningkat dengan baik. Hal ini terlihat dari keberhasilan setiap siklus penelitian, yang mana hasil perolehan pada pra siklus sebesar 46.30%, siklus I sebesar 62.85% dan Pada siklus II percaya diri mencapai 82.52%.

**Kata Kunci:** *percaya diri; permainan ular tangga; anak usia dini.*

### **Abstract**

The purpose of this study was to study the process of implementing the ladder snake game to increase the confidence of children A kindergarten Aisyiyah Bustanul Athfal. This study uses the action research model Kemmis and Mc Taggart. The subjects in this study were children of Group A Aisyiyah Bustanul Athfal III Kindergarten, Lebong Regency, Bengkulu Province. This research was conducted in two cycles, the first cycle meeting round and the second cycle four meetings. Data analysis in this study uses qualitative and quantitative. Quantitative analysis uses descriptive statistics to compare results in the first cycle and the second cycle. Qualitative data analysis by analyzing data from the results of field notes and interviews during the study with data reduction steps, displaying data and verifying data. The results of this study prove that research on yourself through snakes and ladders game activities is increasing well. This can be seen from the success of each research cycle, where the results obtained in the pre-cycle amounted to 46.30%, the first cycle was 62.85% and in the second cycle it reached 83.52%.

**Key words:** *Confident, Snakes and Ladders, and Erly Childhood*

## PENDAHULUAN

Percaya diri merupakan hal yang sangat penting diajarkan pada setiap individu. Tertera dalam peraturan menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini menyebutkan menunjukkan rasa percaya diri (*self confidence*) menjadi salah satu kriteria standar pencapaian perkembangan social emosional anak usia dini. Kepentingan untuk mengontrol percaya diri juga di tegaskan oleh Menurut Bandura *self-confidence is essential for students' motivations to achieve*. Artinya bahwa percaya diri sangat penting bagi motivasi anak (Federicova et al. 2017). *Self-confidence* (percaya diri) merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan yang dimiliki sehingga anak tidak terlalu cemas dalam setiap tindakan, dapat bebas melakukan hal-hal yang disukai dan bertanggung jawab atas segala perbuatan yang dilakukan, serta hangat dan sopan dalam berinteraksi dengan orang lain (Lauster, 2012).

Mengembangkan percaya diri anak akan memberi dampak yang lebih baik terhadap lingkungan sekitar anak Menurut Usta (2017) *The results of our study suggest that motivations of students are affected by self-confidence directly and at significance level* hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi siswa sangat dipengaruhi oleh rasa percaya diri secara langsung dan pada tingkat signifikansi, artinya bahwa rasa percaya diri menjadi salah satu dorongan motivasi yang sangat baik dan efektif bagi anak dalam mengembangkan suatu bakat atau semua kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak.

Menurut Goleniowska (2014), orang tua dan guru memberikan motivasi serta pujian agar anak semakin memiliki rasa percaya diri. Percaya diri perlu dipupuk sejak usia dini karena sangat berpengaruh pada perkembangan anak, seorang guru ataupun orangtua sebaiknya sering memberikan pujian dengan anak, karena dengan pujian dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi pada anak, dengan memiliki rasa percaya diri yang tinggi anak pasti memiliki ide dan motivasi-motivasi baru.

Hasil penelitian Warman (2013) menjelaskan bahwa seorang siswa yang memiliki rasa percaya diri akan berusaha keras dalam melakukan kegiatan belajar. Seorang anak yang memiliki rasa percaya diri tinggi akan memiliki rasa optimis yang tinggi dalam mencapai sesuatu keinginan sehingga akan mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Sebaliknya, jika seseorang yang kurang memiliki rasa percaya diri menilai bahwa dirinya kurang dan tidak memiliki kemampuan. Penilaian negatif terhadap kemampuannya sendiri dapat menghambat usaha yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan yang akan dicapai anak.

Penelitian lainnya menurut Howard "*game techniques in improving the understanding, planning and practicing self-confidence*" dengan teknik permainan dapat meningkatkan pemahaman, perencanaan dan melatih percaya diri, dengan demikian percaya diri pada anak dapat ditingkatkan melalui permainan, karena dengan permainan anak akan dapat menciptakan sebuah dinamika kelompok yang efektif sehingga terbentuknya percaya diri pada diri anak (Suhardita 2011).

Crain dalam bukunya mengungkapkan teori psikososial Erikson tahapan perkembangan psikososial dibagi menjadi 8 tahap yaitu: *trust vs mistrust* (0-1 tahun), *autonomy vs shame and doubt* (1-3 tahun), *initiative vs guilt* (3-6 tahun), *industry vs inferiority* (6-12 tahun), *identity vs role confusion* (13-19 tahun), *intimacy vs isolation* (19-25 tahun) *generativity vs stagnation* (25-50 tahun), *integrity vs despair* (> 50 tahun). Erikson mengatakan tersebut, bahwa tahun pertama kehidupan ditandai oleh tahap perkembangan percaya dan tidak percaya (Crain, 2014).

Berdasarkan ulasan diatas, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas tentang meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi pada usia 4-5 tahun di TK.

Kajian tentang percaya diri dikemukakan oleh Bandura *self-confidence is essential for students' motivations to achieve*. Bahwa percaya diri sangat penting bagi motivasi siswa (Federicova et al. 2017). Menurut Mayesky (2015) *Self confidence is built on circular relationship*

*between the child and teacher. When the teacher shows confidence in a child, it helps that child develop greater self confidence.* Artinya percaya diri dibangun di atas hubungan melingkar (kerjasama) antara anak dan guru. Ketika guru menunjukkan yakin pada seorang anak, itu dapat membantu anak mengembangkan rasa percaya diri yang lebih besar. *Self-confidence is one of the positive characteristics which have a significant effect on different aspects of life. In general, self-confidence is defined as an individual's recognition of his own abilities, loving himself and being aware of his own emotion.* Bahwa percaya diri adalah salah satu karakteristik positif yang memiliki efek signifikan pada berbagai aspek kehidupan Menurut Dorak (2011). Menurut Yoder, Jean, & Proctor berpendapat bahwa *self confidence is the active, effective expression of inner feelings of self worth, self esteem, and self understanding*, pendapat tersebut menyatakan bahwa percaya diri adalah tindakan yang aktif dan efektif dari nilai batin dan harga diri (Olivantina et al., 2018). Dapat dikatakan bahwa mulailah dengan berikan dorongan kepada anak dalam membangun rasa percaya diri salah satunya dengan memberi perhatian lewat senyuman pada anak dan tatap anak dengan semangat dengan itu anak akan merasa bahwa dirinya bisa dan berharga. Memperkuat definisi percaya diri yang dikemukakan oleh Dorak, menurut Goel and Aggarwal (2012) bahwa *Self confidence is a function of perceived maternal child-rearing behaviour. The analysis of data revealed that the children with sibling have more self-confident than single children*, artinya Percaya diri adalah fungsi dari persepsi perilaku membesarkan anak, analisis data mengungkapkan bahwa anak-anak dengan saudara kandung memiliki rasa percaya diri lebih dibandingkan dengan anak tunggal itu artinya apabila kita lebih mendekati anak seperti keluarga atau anak sendiri maka sangat baik untuk merespon serta meningkatkan rasa percaya diri anak, karena dengan memiliki hubungan yang sangat erat itu dapat memberi satu hal positif terhadap anak terutama mengembangkan motivasi dan rasa percaya diri anak.

Percaya diri kecenderungan sikap anak untuk menilai positif terhadap kemampuan diri sendiri atau optimis, memiliki keyakinan yang tinggi dalam mengerjakan tugas, keberanian mengatasi masalah di kelas, mampu berinteraksi dengan baik, adanya keyakinan mendalam yang dimiliki oleh anak akan semua kemampuan yang dimilikinya serta menyadari akan kekurangan yang terdapat pada dirinya, yang berasal dari hati nurani serta harus berfikir positif dengan apa yang dikerjakan dan sangat berguna bagi dirinya dan orang-orang di sekitarnya atau tanggung jawab.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan anak. Bentuk bermain dapat bermacam-macam. Ada bermain yang menekankan pada segi hiburan, ada yang dapat melatih dan mengembangkan berbagai macam kecerdasan, ada yang menekankan pada aktivitas bermain itu sendiri, ada pula yang menggunakan media tambahan misalnya media permainan ular tangga. Bermain yang telah berpola dan menjadi suatu bentuk yang standar dapat dikatakan sebagai permainan. Vygotsky (1978) mendefinisikan bermain sebagai *'an activity that give pleasure to the children*, artinya sebuah kegiatan yang memberikan kesenangan kepada anak-anak. Menurut Freud bermain mempunyai nilai yang sama, seperti fantasi tau lamunan. Melalui bermain ataupun berkhayal, seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik-konflik pribadinya (Hildayani 2014). Freud yakin bahwa bermain memegang peranan penting dalam perkembangan emosi anak. Piaget meninjau bermain dari perkembangan kognitif manusia. Perkembangan kognitif berlangsung melampaui tahapan-tahapan tertentu, sampai pada akhirnya proses berfikir anak akan menyamai orang dewasa. Dalam bermain, anak akan melakukan aktivitas yang sesuai dengan perkembangan kognitif yang sedang dijalani anak. Menurut Li (2018) *Using game-based training to improve students' assessment skills and intrinsic motivation in peer assessment*. Penilaian sejawat formatif banyak digunakan dalam pendidikan untuk mendorong pembelajaran anak. Namun, sangat penting untuk memberikan pelatihan penilaian kepada anak. Penelitian ini menguji efek dari pelatihan penilaian berbasis bermain pada keterampilan penilaian anak dan motivasi intrinsik.

Menurut Sandra J. Stone mengemukakan bahwa *'Play is real. It is vital. Play helps children learn about their world naturally,'* artinya, Bermain itu nyata. dan penting. Bermain dapat membantu anak-anak memahami dunia secara alami (Tarwiyah 2014). Dari beberapa penjelasan pakar di atas maka dapat dipahami bahwa bermain merupakan wadah untuk anak bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, menjadi cara yang tepat untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan rasa ingin tahu yang kuat, dengan bermain pula anak dapat melakukan aktivitas lain yang bisa mengembangkan jiwa sosial anak, komunikasi anak serta menghargai teman sebaya atau orang lain, serta dapat mengasah potensi yang dimiliki anak, maka dengan demikian bermain merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk memupuk rasa percaya diri anak.

Dari beberapa penjelasan tokoh di atas, adapun manfaat bermain adalah bermain menurut Wulan (2015) meliputi seluruh aspek perkembangan anak antara lain: (a) perkembangan bahasa, (b) perkembangan moral, (c) perkembangan social, (d) perkembangan emosi, (e) perkembangan kognitif, (f) perkembangan fisik, (g) perkembangan kreativitas. Ada banyak sekali manfaat bermain, seluruh aspek perkembangan dapat mempengaruhi jika dilakukan dengan bermain, bermain sangat perlu diterapkan karena dengan bermain anak dapat mendapatkan pelajaran dan dapat menerima hal-hal yang positif lainnya, salah satu yang terpenting yaitu dengan permainan dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak. Penjelasan di atas bahwa dapat di pahami ada banyak sekali manfaat dari bermain serta dengan bermain pula dapat mempengaruhi beberapa aspek perkembangan pada anak. Oleh karena itu bermain merupakan salah satu pilihan yang tepat untuk penyaluran kebutuhan dan keinginan anak, sumber belajar yang tepat, merangsang kreativitas, perkembangan wawasan diri, belajar berkomunikasi, mengenal moral, bermain sesuai jenis kelamin, serta perkembangan ciri kepribadian anak yang diminati, itu artinya dengan menggunakan permainan pada saat pembelajaran merupakan hal yang sangat tepat untuk memupuk dan membiasakan anak belajar lebih mandiri dan mengembangkan jiwa sosial anak, terkhusus rasa kepercayaan diri anak.

Permainan ular tangga mungkin bukan permainan yang langka, sering sekali kita mendengar kata-kata permainan ular tangga, bahkan sejak kecilpun kita sering memainkan permainan ular tangga. Sejarah permainan ular tangga di ulas dalam Sheth (2014) sebagai berikut,

*"History Of Snake And Ladder Snake and Ladder is an ancient game having its roots of origin in Indian culture. It is known as Spear's Game in United Kingdom on a 10 x10 board. The participant have a die having the equi-spaced probability of 1/6 of each roll of a die."*

Ular dan Tangga adalah permainan kuno yang berakar dari budaya India. permainan ini dikenal sebagai Game Snake di Kerajaan Italia pada papan 10 x10. Peserta memiliki dadu yang memiliki probabilitas sama dengan 1/6 dari setiap dadu dadu. Menurut *"Snakes and Ladders is also a game of complete chance – each student has an equal chance of landing on good or bad practices, therefore the game is equally fair to all"*, (Warburton and Madge 1994), menjelaskan bahwa permainan ular tangga juga merupakan permainan peluang penuh setiap siswa memiliki keseimbangan pendaratan pada praktik yang baik atau buruk, oleh karena itu permainan ini sama adilnya bagi semua orang. Menurut *"Snakes and Ladders is also a game of complete chance – each student has an equal chance of landing on good or bad practices, therefore the game is equally fair to all"*, (Warburton and Madge 1994), menjelaskan bahwa permainan ular tangga juga merupakan permainan peluang penuh setiap siswa memiliki keseimbangan pendaratan pada praktik yang baik atau buruk, oleh karena itu permainan ini sama adilnya bagi semua orang. Husna mendefinisikan permainan Ular Tangga adalah permainan menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak, papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (Ningtyas 2018).



Langkah-langkah permainan ular tangga edukasi yaitu setiap anak dibagi menjadi berkelompok, setiap kelompok beranggotakan 3 anak, setiap anak bermain ular tangga secara bergiliran. Pada setiap kotak ular tangga berisikan perintah yang dapat melatih anak untuk berbicara, berinteraksi, mengeluarkan pendapat serta mengetahui perintah lain sesuai dengan kotak pada ular tangga edukasi. Berikut ini contoh permainan ular tangga edukasi.



Gambar 1. Permainan Ular Tangga Edukasi Siklus 1



Gambar 2. Permainan Ular Tangga Edukasi Siklus II

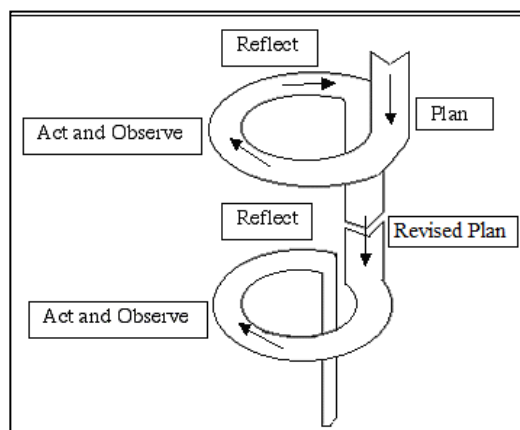


**Gambar 3. Kartu Perintah**

Adapun manfaat dari bermain ular tangga edukasi ini adalah, untuk melatih anak agar terbiasa berinteraksi dengan teman sebaya, berani maju ke depan kelas, bergaul sesama teman, yakin akan diri sendiri serta menjadikan anak lebih optimis dan mengeluarkan pendapat, sehingga dengan memiliki bekal itu semua maka kepercayaan diri anak pasti akan terlatih dan meningkat, karena keterbiasaan tersebut dapat menjadikan kebiasaan seorang anak atau individu menjadi lebih baik dan aktif.

## METODOLOGI

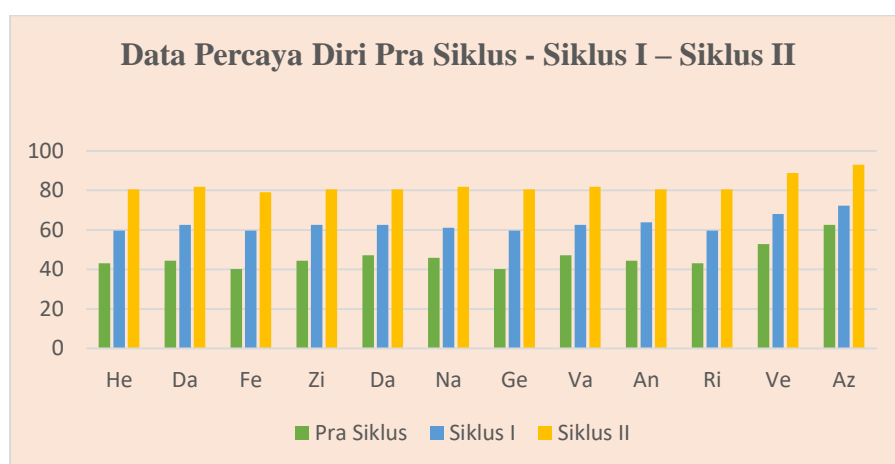
Penelitian ini dilakukan TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Kabupaten Lebong Tengah Provinsi Bengkulu. Pada tahun ajaran 2018/2019. Terfokus pada anak kelompok A yang berjumlah 12 siswa. Tujuan penelitian dilakukan untuk mengetahui upaya meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (Action Research), model kemmis dan Mc Taggart. Perencanaan penelitian tindakan ini menggunakan dua siklus, siklus I sebanyak enam kali pertemuan dan siklus II enam kali pertemuan. Perencanaan sebagai dasar untuk memecahkan masalah. Apabila siklus pertama belum tercapai maka dilanjutkan pada siklus kedua dan seterusnya sampai tercapai tujuan penelitian. Penelitian ini dilakukan bersama kolaborator yang akan memberikan tindakan dan peneliti sebagai observer. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dua yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.



**Gambar 2 Siklus Penelitian Tindakan Model Kemmis & McTaggart**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana judul penelitian yang diteliti oleh peneliti yaitu peningkatan percaya diri dengan kegiatan bermain ular tangga edukasi, peneliti memilih kegiatan bermain ular tangga edukasi untuk meningkatkan percaya diri anak. Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan cara bermain, karena saat bermain anak mendapatkan banyak pengetahuan dan keterampilan. Pada saat bermain anak-anak juga bisa belajar melalui interaksi dan pengalaman-pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Melalui interaksi yang terjadi dengan semua teman mampu mendorong tumbuhnya rasa percaya diri. Bermain ular tangga sangat menyenangkan bagi anak, selain menyenangkan, bermain ular tangga juga menumbuhkan rasa percaya diri anak, permainan yang menggunakan kartu perintah dan permainan yang menggunakan aturan ini sangat menstimulasi anak untuk meningkatkan rasa percaya diri, selain itu pula ada beberapa hal yang sangat baik untuk anak ketika membangun dan menumbuhkan rasa percaya diri yaitu ketika anak menjawab pertanyaan pada kartu perintah yang sesuai tema, kemudian pada saat anak turun menginjak kepala ular hingga anak menurun ke angka yang berada di bawah dan kembali mengulangi untuk bermain lagi, hal itu yang membuat guru senantiasa memberi perhatian penuh kepada anak dan mengajak anak bernyanyi sesuai tema serta mengajak anak bernyanyi “tek kotek-kotek-kotek anak ayam turun berkotek” guru mengajak turun bersama dengan anak sesuai dengan ekor ular, guru menemani anak ketika turun yaitu salah satu penguatan yang baik dilakukan oleh guru agar anak tetap bersemangat dan tetap ingin mengikuti permainan, serta membangun diri anak untuk tetap bermain dan membangun sifat pantang menyerah pada anak agar tetap bersemangat untuk bermain. Berikut ini dapat dilihat dari persentase percaya diri anak yang selalu meningkat pada setiap siklus nya:



**Grafik daya percaya diri anak pada Pra Siklus, Siklus1 dan Siklus 2**

Berdasarkan grafik diatas menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata skor percaya diri anak melalui kegiatan permainan ular tangga edukasi pada pra siklus, siklus I dan II cukup signifikan. Dapat dideskripsi bahwa persentase rata-rata keberhasilan adalah 82.52%. Hal ini berarti sudah mencapai target yang telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Berdasarkan data tersebut, maka peneliti dan kolaborator telah berhasil mengembangkan dan meningkatkan rasa percaya diri anak, terlihat dari catatan lapangan dan hasil persentase yang telah mencapai tingkat kenaikan yang terjadi pada setiap siklus nya sesuai target pada siklus I, apabila persentase percaya diri terus meningkat maka persentase kenaikan dinyatakan signifikan. pada siklus II nilai tertinggi mencapai 93.06% yang diraih oleh Az dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Peningkatan percaya diri anak juga dapat dilihat secara keseluruhan yang dialami anak dari setiap masing-masing aspek pandangan positif pada diri sendiri, keberanian dan optimis

Permainan ular tangga dapat berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan percaya diri anak dikarenakan guru melakukan langkah-langkah sesuai yang ditentukan. Selain itu guru melakukan perbaikan hasil dari refleksi siklus I, dimana pemberian pengarahan secara aktif oleh guru serta dapat memperbaiki segala sesuatu yang belum dapat terpenuhi. Pada pelaksanaan siklus II permainan sedikit dirubah pada setiap butir pertanyaan yang ada pada ular tangga edukasi serta guru membebaskan anak untuk tampil tanpa memilih kelompok seperti pada siklus I, sehingga semua anak terlibat aktif dan memiliki tantangan yang baru. Anak antusias dalam mengikuti permainan ular tangga serta anak dengan semangat yang tinggi saling membantu teman untuk menjawab pertanyaan yang ada pada ular tangga edukasi, dengan demikian ini merupakan cara yang tepat untuk membantu anak lebih aktif dan melatih anak untuk meningkatkan percaya diri anak. Selain itu dengan bermain secara kelompok anak terbiasa berinteraksi dengan teman, serta anak terbiasa dengan kerja sama dan bertukar pendapat. Permainan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga edukasi. Permainan ular tangga edukasi diterapkan pada tindakan Siklus I dan II, agar percaya diri anak dapat meningkat dengan baik, dan lebih optimal. Seorang anak yang memiliki rasa percaya diri tinggi akan memiliki rasa optimis yang tinggi dalam mencapai sesuatu keinginan sehingga akan mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan. Sebaliknya, jika seseorang yang kurang memiliki rasa percaya diri menilai bahwa dirinya kurang dan tidak memiliki kemampuan serta dapat menghambat usaha yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan yang akan dicapai anak.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, secara umum peningkatan percaya diri melalui permainan ular tangga edukasi, sudah berhasil meningkat hingga 80,16% dengan kriteria baik. Oleh karena itu, permainan ular tangga edukasi dapat meningkatkan percaya diri anak.

## SIMPULAN

Permainan ular tangga edukasi dapat meningkatkan percaya diri pada anak kelompok A TK Aisyiyah, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian yang meningkat setiap siklusnya, serta terlihat dari persentase peningkatan percaya diri anak dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Terjadi peningkatan yang signifikan setelah diberikan tindakan berupa permainan ular tangga edukasi yang divariasikan dengan kartu perintah dan dirancang berdasarkan tema, dari penelitian yang telah dilakukan bahwa dengan penerapan permainan ular tangga edukasi ini percaya diri anak kelompok A TK Aisyiyah meningkat dari sebelumnya. Proses penerapan permainan ular tangga edukasi dapat meningkatkan percaya diri pada anak kelompok A TK Aisyiyah. Berarti dengan penerapan permainan ular tangga edukasi dapat meningkatkan percaya diri anak, rasa percaya diri pada anak dapat di asah dengan sebuah permainan, salah satunya adalah permainan ular tangga edukasi, penerapan permainan ular tangga edukasi yang memiliki berbagai pertanyaan pada setiap kolom atau kotak, dapat memberikan pengaruh dan dapat melatih anak untuk terbiasa yakin pada diri sendiri, melatih keberanian anak dan optimis dengan diri sendiri. Proses penerapan permainan ular tangga edukasi ini yaitu anak bermain bergiliran secara berkelompok dan disediakan pertanyaan serta kartu perintah yang dirancang sesuai tema. Pertanyaan yang dirancang adalah berfungsi untuk melatih anak agar anak tidak malu-malu, pantang menyerah, berani mengungkapkan pendapat, berani bertanya, berani berinteraksi dengan teman, semangat dalam mengerjakan tugas, dan berani maju ke depan, ketika anak menginjak kepala ular dan anak turun, anak diberi penguatan berupa turun tangga dengan ditemani guru dan diiringi lagu tek kotek kotek, sehingga anak tetap semangat bermain dan pantang menyerah. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa dengan penerapan kegiatan permainan ular tangga edukasi dapat meningkatkan percaya diri anak..



## UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini terutama TK Aisyiyah Bustanul Athfal Provinsi Bengkulu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Crain, W. (2015). *Theories of Development: Concepts and Applications*. <https://doi.org/10.4324/9781315662473>
- Dorak, F. (2011). Self-esteem and Body Image of Turkish Adolescent Girls. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 39(4), 553–561. <https://doi.org/10.2224/sbp.2011.39.4.553>
- Federičová, M., Pertold, F., Smith, M. L., Federičová, M., Pertold, F., & Children, M. L. S. (2017). *Children left behind : self-confidence of pupils in competitive environments environments*. 5292(October). <https://doi.org/10.1080/09645292.2017.1395811>
- Goel, M., & Aggarwal, P. (2012). A comparative study of self confidence of single child and child with sibling. *International Journal of Research in Social Sciences*, 2(3), 89.
- Goleniowska, H. (2014). The importance of developing confidence and self-esteem in children with a learning disability. *Advances in Mental Health and Intellectual Disabilities*, 8(3), 188–191. <https://doi.org/10.1108/AMHID-09-2013-0059>
- Kadek Suhardita. (2011). Efektivitas Penggunaan Teknik Permainan dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *Edisi Khusus*, (1), 127–138.
- Li, L. (2018). Using game-based training to improve students ' assessment skills and intrinsic motivation in peer assessment. *Innovations in Education and Teaching International*, 00(00), 1–11. <https://doi.org/10.1080/14703297.2018.1511444>
- Mayesky, M. (2015). *Creative Activities and Curriculum For Young Children* (11th ed.). USA: CENGAGE learning.
- Ningtyas, D. P. (2018). Peningkatan Kemampuan Memori Anak pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 180. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.2949>
- Olivantina, R. A., Olivantina, O., & Suparno, S. (2018). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak melalui Metode Talking Stick. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 331–340. <https://doi.org/10.21009/JPUD.122.14>
- Sheth, J. R. (2014). Snake and ladder based algorithm for steganographic application of specific streamline bits on prime gap method. *2014 International Conference on Control, Instrumentation, Communication and Computational Technologies (ICCICCT)*, 12–16. <https://doi.org/10.1109/ICCICCT.2014.6992921>
- Tarwiyah, T., & Musik, J. (2014). *Cici Putri Dan Ulabang /Wak Wak Gung* :
- Usta, H. G. (2017). Examination of the Relationship between TEOG Score Transition (from Basic to Secondary Education), Self-Confidence, Self-Efficacy and Motivation Level. *Journal of Education and Practice*, 8(6), 36–47.
- Warburton, J., & Madge, C. (1994). The snakes and ladders of research: using a board game to teach the pitfalls of undergraduate research design. *Journal of Geography in Higher Education*, 18(2), 237–244. <https://doi.org/10.1080/03098269408709263>
- Warman, D. (2013). Hubungan Percaya Diri Siswa dengan Hasil Belajar Geografi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bayang Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Pendidikan,(Online)*, 4(1).
- Wulan, S. (2015). *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Depok: CV. Arya Duta.