**GHULAMUNA:**
Journal of Early Childhood Education
Vol. 3 No. 1 (2025); ISSN (online): 3031-7797;
https://jurnal.inkadha.ac.id/index.php/ghulamuna/index

# MENINGKATKAN RASA PERCAYA DIRI ANAK MELALUI PERMAINAN LOMPAT TALI

**Nurul Maulida**, Institut Kariman Wirayudha Sumenep Madura, nurulm260600@gmail.com
**Amiruddin**, Institut Kariman Wirayudha Sumenep Madura, amiruddin14@gmail.com

**Article history**
**Received:**
12-09-2024

**Received in revised form:**
10-05-2025

**Accepted:**
13-07-2025

**Keywords:**
Effectiveness, Jump Rope Game, Increased Self-confidence

***Abstract:***
The aim of this research is to determine the condition of students' self-confidence, to find out how the jump rope game can increase children's self-confidence and to find out how the jump rope game can be applied to increase children's self-confidence. The method in this research uses the classroom action research (PTK) method, and the pattern used is a collaborative pattern. The PTK model is basically carried out based on certain cycles (rounds). According to Kurt Lewin, it consists of 4 activity components which are seen as one cycle, namely planning, acting, observing, reflecting. Based on the results of data analysis from this research, there was an increase in the self-confidence of children in TK A group AL-Karimiyyah Beraji Gapura Sumenep for the 2024/2025 academic year after using the jump rope game. Data was obtained with the criteria for developing very well (BSB) and developing according to expectations (BSH). ) from pre-cycle to cycle 1 by 30%, increasing to 80% in cycle 1 to cycle 2. So it can be concluded that using the jump rope game can help increase self-confidence in group A children of TK AL-Karimiyyah Beraji Gapura Sumenep.

**Abstrak**:
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kondisi kepercayaan diri anak didik, mengetahui permainan lompat tali dalam meningkatkan rasa percaya diri anak dan untuk mengetahui permainan lompat tali bisa diterapkan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), dan pola yang digunakan adalah pola kolaboratif. Model PTK pada dasarnya dilakukan berdasarkan siklus (putaran) tertentu. Menurut Kurt Lewin terdiri dari 4 komponen kegiatan yang dipandang sebagai satu siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), observasi (observing), refleksi (reflecting). Berdasarkan hasil analisis data yang diteliti dari penelitian ini terjadi peningkatan rasa percaya diri anak kelompok TK A AL-Karimiyyah Beraji Gapura Sumenep tahun pelajaran 2024/2025 setelah menggunakan permainan lompat tali diperoleh data dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 30% meningkat menjadi 80% pada siklus 1 ke siklus 2. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan permainan lompat tali dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri pada anak kelompok A TK AL-Karimiyyah Beraji Gapura Sumenep.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini memainkan peran penting dalam pengembangan mereka. Tahap ini merupakan periode sensitif di mana anak-anak mengalami perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional yang signifikan. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam pendidikan anak usia dini adalah pengembangan kepercayaan diri.

Kepercayaan diri adalah elemen kunci dalam membantu anak-anak menghadapi tantangan, mengatasi rintangan, dan mengembangkan potensi mereka. Anak-anak yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi cenderung memiliki sikap yang positif terhadap belajar dan lebih siap menghadapi tantangan di masa depan.

Di taman kanak-kanak (TK), anak-anak berusia 5-6 tahun sedang berada dalam tahap perkembangan yang penting. Mereka mulai mengeksplorasi dunia di sekitar mereka dan menemukan minat dan bakat mereka sendiri. Pada saat yang sama, mereka juga mengalami perasaan takut, keraguan, dan kecemasan yang dapat mempengaruhi kepercayaan diri mereka.

Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun adalah melalui penggunaan alat permainan. Alat permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sambil mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan motorik anak-anak. Dalam konteks ini, alat permainan papan gambar edukatif dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak-anak.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa alat permainan papan gambar edukatif dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri anak-anak. Melalui alat permainan ini, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar, serta belajar berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya.

Namun, di TK saat ini, penggunaan alat permainan papan gambar gambar edukatif masih terbatas. Beberapa TK mungkin tidak menyadari potensi alat permainan ini dalam meningkatkan kepercayaan diri anak-anak, sementara yang lain mungkin tidak memiliki akses atau sumber daya yang cukup untuk mengimplementasikannya. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk mengembangkan proposal yang mengeksplorasi penggunaan alat permainan papan gambar gambar edukatif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di TK.

Bermain merupakan suatu aktivitas di mana anak dapat melakukan atau meniru keterampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa(Hidayat,2005), bermain tidak sekedar Mengisi waktu tapi merupakan suatu

kebutuhan untuk anak diantaranya yaitu makan, perawatan, cinta kasih. Anak memerlukan berbagai variasi bermain untuk kesehatan fisik mental dan perkembangan emosi(Harlisa dkk,2010)

Dalam mencapai fungsi Perkembangan secara optimal, maka alat permainan ini harus aman, ukurannya sesuai dengan usia anak modelnya jelas, menarik, sederhana, dan tidak mudah rusak(Hidayat,2005), sering orang tua tidak mengetahui jenis alat permainan yang cocok untuk anak usia 5 -6 tahun. Banyak faktor kurangnya pengetahuan orang tua tentang alat permainan edukatif misalnya orang tua sering tidak memahami karena tidak ada pengertian caranya dan membutuhkan daya kreativitas Untuk memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitarnya dengan efisien mungkin(Rahmadani,2010).

Pada usia 5-6 tahun anak sudah mulai mampu mengembangkan kreativitasnya dan sosialisasi sehingga sangat diperlukan permainan yang dapat mengembangkan kemampuan berbahasa mengembangkan kecerdasan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan koordinasi motorik, mengembangkan dalam mengontrol emosi, motorik kasar dan halus, memperkenalkan pengertian yang bersifat ilmu pengetahuan dan memperkenalkan suasana kompetisi serta gotong royong, contoh alat permainan edukatif di usia ini meliputi benda-benda di sekitar rumah buku gambar, majalah anak-anak, alat gambar, kertas untuk belajar melipat, gunting dan air (Hidatyat 2005).

Dampak yang mungkin terjadi jika pemberian APE tidak terpenuhi, proses tumbuh kembang anak tidak optimal sehingga Bakat bakat dan potensi yang ada pada diri anak tidak tergali atau jika anak mengalami gangguan perkembangan seperti keterlambatanTidak dapat segera diketahui. Oleh karena itu orang tua perlu diberikan informasi mengenai alat permainan edukatif informasi ini bisa didapat dari membaca buku, menonton televisi, maupun mengikuti seminar atau penyuluhan, sehingga orang tua diharapkan mendapat pengetahuan yang cukup (mulyawan A,2003 dalam harlisa 2010).

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas ( PTK) merupakan salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan praktisi pendidikan( khususnya guru, dosen, atau instruktur). Penelitian tindakan kelas merupakan satu pencermatan terhadap sebuah kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama( Ari kuntu 2010)

## TEKNIK ANALISIS

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan analisis deskritif kualitatif, membandingkan hasil setiap siklus dengan indicator keberhasilan. Analisis kualitatif tentu harus ditanyakan dalam sebuah predikat yang menunjukan pada pernyataan keadaan ukuran kualitas namun dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan data kualitatif yang dijadikan sebagai acuan

dalam pengumpulan data. Tujuannya untuk mengetahui meningkatnya kepercayaan diri anak, serta meningkatkan ketrampilan guru dalam pengolahan kelas.

Pada teknik analisis data ini, peneliti dalam pengumpulan data menggunakan perhitungan nilai presentasi anak yang berhasil dirumuskan sebagai berikut :

$$\frac{P \times F \times 100\%}{N}$$

Keterangan :

P : Angka presentase

F : Jumlah anak yang mendapat kategori

N : Jumlah anak dalam satu kelas

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Kondisi Kepercayaan Diri Anak Melalui Permainan Lompat Tali Pada Kelompok A1 TK Al-Karimiyyah Beraji Gapura Sumenep

Meningkatkan percaya diri anak kelompok A1 TK AL-Karimiyyah Beraji Gapura Sumenep. Permainan lompat tali pada prasiklus, tidak ada yang BSH (berkembang sesuai harapan) dan BSB (berkembang sangat baik). Kriteria MB (mulai berkembang) sebanyak 4 anak dengan persentase 40% dan kriteria BB (belum berkembang) 6 anak dengan persentase 60%, hal ini dikarenakan guru langsung berkegiatan tanpa menjelaskan peraturan dan caranya. Selain itu, permainan lompat tali hanya karet yang bebentuk panjang dan tidak terlalu menarik pada anak, dan rewerd belum ada (penghargaan) bagi anak yang dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Penyebab minimnya kondisi peningkatan percaya diri anak di TK AL-Karimiyyah disebabkan oleh 2 fakror guru dan faktor anak. faktor guru disebabkan oleh kurangnya guru kelas, dan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Sedangkan dari faktor anak adalah anak kurang tertarik dengan media yang sederhana, anak kurang fokus pada saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis terhadap proses pembelajaran tersebut digunakan sebagai dasar peneliti dan dan teman kelompok A TK AL-Karimiyyah Beraji Gapura Sumenep dalam merancang tindakan pada siklus 1. Kesepakatan yang dihasilkan antara peneliti dan teman sebagai kolabolator dalam rangka meningkatkan kondisi rasa percaya diri anak yaitu dengan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan lompat tali

Meningkatkan kondisi rasa percaya diri anak dapat dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional. Disamping untuk melestarikan budaya indonesia, permainan tradisional dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak kelompok A di TK AL-Karimiyyah Beraji Gapura Sumenep.

Guilford mengemukakan bahwa kepercayaan diri dapat dinilai melalui tiga aspek yaitu : bila seseorang merasa dekat terhadap apa yang ia lakukan, bila seseorang merasa dapat diterima oleh kelompoknya (merasa bahwa kelompoknya atau orang lain menyukainya), dan bila seseorang percaya sekali pada dirinya sendiri serta memiliki ketenangan sikap, yaitu tidak gugup bila ia melakukan ata mengatakan sesuatu secara tidak sengaja dan ternyata hal itu salah.

**Permainan Lompat Tali Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak**

Permainan lompat tali dalam meningkatkan rasa percaya diri anak kelompok A TK AL-Karimiyyah Beraji Gapura Sumenep pada siklus 1 menunjukkan tanda-tanda anak sebagian besar mulai tertarik, antusias, semangat dengan permainan lompat tali yang telah diganti dengan lebih menarik perhatian anak. ditambah dengan adanya reward ( penghargaan ) anak-anak menjadi lebih fokus dan memperhatikan lebih sungguh-sungguh.

Ada peningkatan percaya diri anak kelompok A TK AL-Karimiyyah Beraji Gapura Sumenep tentang peningkatan anak kembali apa yang didengar, jika dibandingkan dengan peningkatan percaya diri anak di prasiklus. Namun demikian, masih ditemukan anak saat bermain dan belum mendapat giliran atau yang sudah mendapat giliran cenderung asik bermain sendiri.

Teori kognitivisme menurut Pearce percaya diri berasal dari tindakan dan kegiatan dari usaha tertindak daripada menghindari keadaan dan bersikap pasif. Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa percaya diri timbul dari tindakan dan kegiatan seseorang terhadap sesuatu yang dilakukan dan akan selalu mampu menghadapi tindakan dari kegiatan tersebut. Rasa percaya diri disisni tidak akan timbul bila seseorang tidak melakukan tindakan dan menghindari keadaan yang terjadi.

Penerapan permainan lompat tali, guru harus menjelaskan terlebih dahulu cara bermain lompat tali guru menyiapkan permainan yang diperlukan. Sehabis itu anak-anak menguasai suatu kala mereka akan melihat secara langsung misalnya, bila mau mengarahkan anak untuk permainan tradisional lompat tali, maka sebagai guru harus memperaktekkan

secara langsung serta diulang-ulang supaya anak mengingatnya dengan baik. Itu salah satu cara supaya anak tertarik bermain lompat tali.

Proses tindakan siklus 2 berjalan dengan baik. Kelemahan yang ada pada siklus 1 teratasi terbukti dengan kertas yang telah diperbaiki dan peneliti membagi perhatian kepda semua anak, dan anak menjadi lebih fokus dan memperhatikan dengan sungguh-sungguh.

**Permainan Lompat Tali Diterapkan Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A TK AL-Karimiyyah Beraji Gapura Sumenep**

Peningkatan percaya diri anak kelompok A TK AL-Karimiyyah Beraji Gapura Sumenep mengalami peningkatan yaitu anak memiliki peningkatan percaya diri dengan kriteria BSB (berkembang sangat baik) tahap prasiklus adalah 0%, siklus 1 10%, dan siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 50%. Pada tahap prasiklus kesiklus 1 masih belum mencapai kriteria indikator keberhasilan 30% dikarenakan permainan yang digunakan oleh guru cepat putus dan guru hanya fokus pada 1 anak saja.

Peningkatan bahasa anak dengan kriteria BSH (belum berkembang sesuai harapan) pada tahap prasiklus adalah 0%, siklus 1 20%, dan siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 30%, peningkatan percaya diri anak dengan kriteria MB (mulai berkembang) pada tahap prasiklus adalah 40%, siklus 1 20%, dan siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 10%.

Peningkatan percaya diri anak dengan kriteria BB (belum berkembang) pada tahap prasiklus adalah 60%, siklus 1 50%, dan siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 10%. Tahap siklus 1 ke siklus 2 sudah mulai mencapai kriteria indikator keberhasilan 80% karena media yang digunakan tidak cepat rusak dan perhatian guru juga sudah menyeluruh kepada anak. dengan demikian, kegiatan bermain lompat tali dapat meningkatkan rasa percaya diri anak.

Perbandingan jumlah peningkatan percaya diri anak kelompok A TK AL-Karimiyyah Beraji Gapura Sumenep prasiklus, siklus 1, dan siklus 2 diketahui melalui perbandingan perolehan persentase peningkatan percaya diri anak dari prasiklus, siklus 1, dan siklus 2. Prasiklus ke siklus 1 sebesar 30% sedangkan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 80%.

Pelaksanaan tindakan terdapat temuan penelitian bahwa penggunaan kegiatan dengan bermain melalui permainan lompat tali secara ilmiah terbukti dapat meningkatkan percaya

diri anak. hal tersebut dapat diketahui dengan peningkatan persentase percaya diri anak prasiklus ke siklus 1 sebesar 30% sedangkan peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 80%.

## SIMPULAN DAN SARAN

Meningkatkan rasa percaya diri anak sudah baik dalam menerapkan permainan lompat tali sehingga anak bisa berkembang dengan rasa percaya diri dengan menggunakan permainan ini.

Dalam meningkatkan rasa percaya diri anak di TK Al-karimiyyah, (i) siapkan alat permainan, (ii) siapkan alat permainan yaitu lompat tali (iii) semua pemain berada pada disekitar tempat permainan lompat tali, (iv) pemain menentukan urutan bermain lompat tali dengan siapa yang akan maju pertama, (v) lompatan yang paling banyak maka pemain berhasil memenangkan permainan lompat tali.

Berkaitan dengan kesimpulan diatas, peneliti dapat mengemukakan beberapa saran diharapkan melengkapi media, alat dan bahan pendukung pembelajaran seperti permainan lompat tali yang dapat diaplikasikan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak.

## DAFTAR PUSTAKA

Al Ugshasari, Yusuf. 2007. Membangun Pribadi Kreatif Upaya Melejitkan Potensi akal. Semarang: Pustaka Nuun.

Apriana Khusnul Khotimah, Inovasi Pembelajaran Untuk Kemajuan, November 2015 Halaman 82

Asip dan ika. 2018. Menggagas Penelitian Tindakan Kelas; Bagi Guru. Bandung : PT Remaja Rosdakarya. Hal. 101

Dwi S. Prasetya, Biarkan Anakmu Bermain, Volume 2 Nomor 1 (Yogyakarta: Diva Press, 2008),

JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, dan Gizi Anak Usia Dini) Vol.2 No.1, Halaman 42 2021

Keen Achroni, Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional, (Jogjakarta: Javalitera, 2012), 73.

Khamdani, Ajun. 2010. Olahraga Tradisional Indonesia. Klaten: PT. Macana Jaya Cemerlang.

Kurniasih, Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Jakarta, Volume 5 Issue 2 (2021) Pages 2250-2255

Kurniasih,Pendidikan Guru, Pendidikan Anak Usia Dini, Volume Issue (2021) Pages 2250-2258

Made Ayu Anggreni, Penerapan Bermain, Volume 1 Nomor 1, Desember 2017 (e-ISSN 2599-2759)

Mulyani, Sri. 2013. 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: Langensari Publishing.

Nilawati Gultom, Pengaruh Lompat Tali Terhadap Meningkatkan Rasa Percaya Diri 2023 Hal 51-53

Rayza megawati Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 1 Nomor 1, Maret 2023

Sanafi'ah Faesal, Dasar dan Teknik Penelitian Tindakan Keilmuan Sosial (Surabaya: Usaha Nasional, 2002) Hal. 42-43.

Siti Rahmah, Perkembangan percaya diri anak, Universitas Negri Medan Hal 4, 2016

Sugiono, Memahami Penelitian Kualitatif, Cet. 8 (Bandung : Albata, 2013), Hal.92

Suharni Arikanto, Prosedur Penilain Suatu Pendekatan Praktek (Jakarta:Renika Cipta, 2002), Hal. 155.

Suyadi. 2010. Psikologi Belajar PAUD. Yogyakarta: PT. Bintang PustakaAbadi

Triana punggi rahayu dan anita candra DS. Meningkatkan rasa percaya diri anak melalui permainan lompat tali pada kelompok A di simbar wangi kecamatan kayen kabupaten pati. Hal. 59

Uswatun Hasanah, Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini, dalam Jurnal Pendidikan Anak Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, Vol.5/Juni 2016.

Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2009 Hal. 49-50