

Jurnal

# DIVERSITA

**Social Loafing Ditinjau Dari Kohesivitas Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Prima Indonesia Di Sumatera Utara**

Sunitha Sapti Utari Panjaitan, Mukhaira El Akmal & Rina Mirza

**Hubungan Pengetahuan, Usia dan Jenis Kelamin Terhadap Penggunaan NAPZA Pada Remaja Provinsi Sumatera Utara (Analisis Data Sekunder SRPJMN Tahun 2017)**

Milna Chairunnisa, Miskah Afriani & Muhammad Ancha Sitorus

**Persepsi Dukungan Organisasi Sebagai Mediator Antara Keadilan Organisasi Dan Kepuasan Kerja Karyawan Di PT ABC**

Meity Fransiska Simatupang & Alice Salendy

**Peningkatan Psychological Capital Melalui Program "I'm Superhero In The Workplace" dalam Rangka Optimalisasi Perilaku Kerja Inovatif**

Nina Amelia Sasmita & Martina Dwi Mustika

**Peran Gaya Pemecahan Masalah dalam Hubungan Kepemimpinan Transformasional dengan Perilaku Kerja Inovatif**

Setyowati & Arum Etikariena

**Pengaruh Stres Kerja Terhadap Performa Kerja Dimoderasi Oleh Manajemen Diri Pada Guru Honorer SD Di Banda Aceh**

Imam Abdillah Lukmah, Latipun & Nida Hasanati

**Hubungan antara Penyesuaian Diri dalam Kelompok Kerja dengan Semangat Kerja Karyawan di Dinas Perumahan Kawasan Pemukiman dan Penataan Kota Medan**

Siti Maryam Saragih & Nini Sri Wahyuni

**Hubungan antara Religiusitas dengan Hardiness pada Ibu yang Memiliki Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Negeri Binjai**

Indah P Santana & Istiana

**Hubungan Kepuasan Kerja dan Motivasi Kerja dengan Kinerja Pegawai Negeri Sipil Pada Dinas Kesehatan Kabupaten Tapanuli Utara**

Florensya Romauliy & Mustika Tarigan

**Pengaruh Permainan Balap Karung dan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi**

Abdul Munir



## Jurnal Diversita

Available online <http://ojs.uma.ac.id/index.php/diversita>

### Pengaruh Permainan Balap Karung dan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi

#### *The Effect of the Balap Karung and Egrang Game of the Increase Self Confidence of Early Childhood in PAUD Cahaya Rambutan Subdistrict Tebing Tinggi City*

Abdul Munir\*

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Indonesia

Diterima; 05-11-2019; Disetujui; 17-12-2019; Dipublish; 30-12-2019

\*Corresponding author: [abd.munir@gmail.com](mailto:abd.munir@gmail.com)

#### Abstrak

Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak di mana pun, kapanpun dan dalam kondisi apapun. Anak-anak selalu bermain dengan canda dan tawa melalui bermain inilah mereka merasa bebas tanpa tekanan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan balap karung dan egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan tipe deskriptif kuantitatif menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*), yaitu metode penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap hasil lain dalam kondisi yang sama terkendalikan dengan ukuran sampel relatif kecil. Penelitian ini dilakukan di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. Subjek penelitian ditentukan dengan cara di acak Sebanyak 20 orang kemudian dibagi menjadi 2 kelompok. Subjek penelitian adalah siswa di PAUD Cahaya yang berjumlah 20 siswa. Kelompok I sebanyak 10 siswa bermain balap karung, Kelompok II sebanyak 10 siswa bermain egrang. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh permainan balap karung terhadap peningkatan kepercayaan diri anak di PAUD Cahaya sebesar 36.28%. Ada pengaruh permainan egrang terhadap meningkatkan kepercayaan diri anak di PAUD Cahaya sebesar 28.83%. Ada perbedaan pengaruh permainan balap karung dan egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri anak di PAUD Cahaya. Bermain balap karung lebih baik dalam meningkatkan kepercayaan diri anak PAUD Cahaya.

**Kata Kunci:** Permainan Balap Karung, Egrang, Kepercayaan Diri, Anak Usia Dini

#### Abstract

Play is a necessity for every child anywhere, anytime and under any conditions. Children always play with jokes and laughter through this play they feel free without pressure. The purpose of this study was to determine the effect of sack and stilts racing games on increasing self-confidence in early childhood. This research uses quantitative descriptive type using quasi-experimental method (*Quasi Experiment*), which is a research method to look for the effect of certain treatments on other results under the same controlled conditions with a relatively small sample size. This research was conducted in PAUD Cahaya, Rambutan District, Tebing Tinggi City. Research subjects were determined randomly. A total of 20 people were then divided into 2 groups. The research subjects were 20 students at PAUD Cahaya. Group I with 10 students playing sack race, Group II with 10 students playing stilts. The results showed that there was an influence of the sack race game on the increase of children's confidence in PAUD Cahaya by 36.28%. There is an influence of stilts playing on increasing children's self-confidence in PAUD Cahaya by 28.83%. There is a difference in the effect of sack and stilts racing games on increasing children's confidence. in PAUD Cahaya. Sack racing is better at increasing the self-confidence of PAUD Cahaya children.

**Keyword:** Balap Karung Game, Egrang, Self Confidence, Early Childhood

**How to Cite:** Munir, A. (2019). Pengaruh Permainan Balap Karung dan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. *Jurnal Diversita*. 5 (2): 161-172.



## PENDAHULUAN

Dunia anak dan bermain laksana kepingan uang logam yang tidak bisa dipisahkan. Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak di mana pun, kapanpun dan dalam kondisi apapun. Anak-anak selalu bermain dengan canda dan tawa melalui bermain inilah mereka merasa bebas tanpa tekanan (Mulyani, 2016).

Lev Vygotsky (1896-1934), dari zaman Piaget, semakin mengilhami praktik mengajar para ahli pendidikan anak usia dini. Teori Vygotsky tentang perkembangan khususnya bermanfaat untuk menjelaskan tentang perkembangan mental, bahasa dan sosial anak. Teorinya juga memiliki banyak implikasi menyangkut bagaimana permainan anak mendukung perkembangan bahasa dan sosial (Morrison, 2012).

Fenomena yang terjadi saat ini sungguh membuat banyak orang tua miris, yaitu semakin tidak terkendalinya emosi anak yang sedang dalam masa perkembangan kejiwaannya. Anak-anak yang masih duduk di bangku sekolah mulai dari anak yang masih berada di bangku SD, SMP, dan SMU, sering memilih cara penyelesaian masalah dengan jalan pintas tanpa memedulikan efek yang akan menimpa dirinya dan orang-orang yang ada di sekitarnya yang tentu saja bernilai negatif. Hal tersebut bisa jadi disebabkan oleh kurang tepatnya praktik pendidikan di Indonesia saat ini Kasnadi dan Sutejo, 2017).

Selanjutnya Kasnadi dan Sutejo (2017) menjelaskan bahwa pendidikan harus mampu menciptakan manusia yang berkarakter. Hal ini, karena karakter bangsa Indonesia semakin tidak jelas.

Pendidikan karakter, masih sampai tahap yang paling luar, seperti pada tingkat pengenalan norma atau nilai-nilai semata, belum pada tingkat internalisasi dan tingkat yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pendidikan karakter semua komponen harus terlibat, termasuk komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, pengolahan atau pengelolaan mata pelajaran.

Pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas pembelajaran, baik yang kurikuler maupun kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah harus bersama-sama membangun dan mewujudkan pembelajaran yang mengarah pada terciptanya pendidikan karakter.

Pelaksanaan pendidikan karakter di Indonesia bukan hanya pada usia Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi namun sejak usia dini, yaitu dilaksanakan pada Pendidikan Informal atau Pendidikan Keluarga dan pendidikan nonformal khususnya di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal.

Usia dini merupakan usia potensial untuk pembentukan karakter, karena masa tumbuh kembang anak pada usia 0-5 tahun merupakan masa keemasan atau *golden age*, masa dimana pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada rentang usia tersebut akan menjadi fondasi bagi anak untuk menentukan masa depannya kelak, tetapi setiap anak adalah unik. Anak akan tumbuh dan berkembang mengikuti pola yang sudah dapat diperkirakan dengan cara belajar dan kecepatannya pun berbeda-beda. Oleh

karena itu, orang tua harus dapat melihat kesiapan anak untuk distimulasi agar memperoleh keterampilan, dan pengetahuan baru sesuai dengan usia perkembangannya (Hardini, A., 2016).

Dunia anak-anak adalah dunia permainan. Setiap anak pasti suka bermain, baik bermain sendiri maupun bermain dengan teman. Dalam bermain, ada yang menggunakan alat bantu, ada yang tidak menggunakan alat bantu, dan ada juga yang cukup menggunakan anggota tubuh.

Dalam dunia permainan, ada yang disebut dengan permainan tradisional dan ada yang digolongkan ke dalam permainan tradisional. Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional tidak membutuhkan biaya besar (Yulita, 2017).

Lebih jauh, Bruner menegaskan bahwa dalam bermain, anak cenderung tidak mementingkan hasil akhir dari permainannya melainkan lebih menekankan pada makna dari proses bermainnya. Dengan demikian, anak bisa bereksperimen sendiri dengan menyatukan berbagai perilaku yang tidak biasa dilakukannya di dunia nyata. Melalui eksperimen tersebut anak belajar menggunakan pengalaman yang diperoleh dari bermain untuk memecahkan masalah yang sesungguhnya di kehidupan nyata (Iswinarti, 2017).

Melalui permainan balap karung diharapkan nanti anak dapat mengalami peningkatan kemampuan gerak khususnya peningkatan kemampuan motorik anak yang kaku. Dengan peningkatan kemampuan ini maka kebugaran jasmani dan kekuatan otot kaki mereka semakin

bagus dan terlatih. Permainan ini sangat cocok bagi anak dengan hendaya perkembangan ringan dengan karakteristik cepat emosi, tremor dan cepat frustrasi sehingga menjadi percaya diri (Maharani, dkk., 2017).

Balap karung adalah salah satu lomba tradisional yang populer pada hari kemerdekaan Indonesia. Sejumlah peserta diwajibkan memasukkan bagian bawah badan ke dalam karung kemudian berlomba sampai ke garis akhir.

Seiring dengan perkembangan jaman, setiap tahunnya kegiatan-kegiatan yang selalu memeriahkan hari kemerdekaan terus berkurang, pembangunan gedung-gedung yang berkembang pesat menjadikan lahan yang biasanya di lakukan tempat dilaksanakan lomba menjadi sempit bahkan hilang karena bangunan, juga penyebab berkurangnya kemeriahan hari kemerdekaan dikarenakan oleh situasi yang tidak tepat antara hari pelaksanaan kegiatan dengan kesibukan setiap orang yang bersamaan, misalkan dengan urusan pekerjaan atau urusan yang lebih penting lainnya, otomatis ini akan mengakibatkan berkurangnya kemeriahan (Putro, dkk., 2015).

Lomba balap karung juga diapresiasi oleh pendaftar dari luar negeri dengan langsung terlibat dalam perlombaan ini. Pada mulanya balap karung cukup terbatas kalangannya, dipertandingan-perayaan dan di lingkungan tertentu, misalnya di sekolah, kampung ataupun lapangan umum. Tapi selanjutnya, di kantor-kantor pun dapat dilihat pula dengan peserta meliputi orang-orang dewasa, wanita maupun laki-laki, pegawai,



mahasiswa dan sebagainya (Putro, dkk., 2015).

Arena yang dibutuhkan memanjang sekitar 20 meter dan lebar 3-4 meter yang dibagi menjadi 4 atau 5 jalur, menyediakan karung-karung beras dan dimasuki anak ataupun orang dewasa. Kadang-kadang ada yang kekecilan ada juga yang terlalu besar, ada yang setinggi perut atau dada. Jadi tergantung tingginya peserta maupun panjangnya karung. Balapan karung tersebut tidak perlu diiringi musik atau bunyi-bunyian lain, kecuali sorak sorai penonton saja (Putro, dkk., 2015).

Cara berbalapnya, bebas asal tetap dalam karung. Ada yang meloncat-loncat dengan dua kaki, melangkah pelan-pelan, atau lari biasa. Yang paling sering digunakan adalah cara meloncat-loncat. Jatuh adalah soal biasa, cepat bangun lagi melanjutkan sampai di garis akhir. Antara peserta tidak boleh saling menubruk atau menghalangi lawan. Karena sifatnya lebih menonjolkan kelucuannya, meskipun bertanding antara peserta terjadi saling mentertawakan sambil berusaha sekuat tenaga untuk menang (Putro, dkk., 2015).

Salah satu tujuan PAUD yang dijelaskan oleh Mufidah (2012) adalah membangun rasa percaya diri anak. Adanya percaya diri dalam diri seorang anak akan membuatnya semakin berani, ceria, dan selalu berpikiran positif terhadap apa yang dilakukan.

Kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian manusia yang berfungsi penting untuk mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya. Kepercayaan diri secara umum merupakan bagian penting dari karakteristik kepribadian seseorang yang dapat memfasilitasi kehidupan seseorang.

Kepercayaan diri akan menjadi modal besar bagi anak usia dini karena keyakinan untuk memampukan segala kelebihan dan kemampuan yang dimiliki akan mendorong anak untuk mencapai tujuan yang diinginkannya kepercayaan diri yang rendah akan memiliki pengaruh negatif pada anak.

Kurangnya rasa percaya diri pada anak tidak akan menunjang tercapainya prestasi yang tinggi. Kurang percaya diri juga berarti meragukan kemampuan diri sendiri dan cenderung untuk mempersepsikan segala sesuatu dari sisi negatif, sehingga menjadi bibit ketegangan.

Pemberian kesempatan pada anak agar tumbuh menjadi pribadi yang percaya diri dan mandiri merupakan faktor pendukung dalam peningkatan perkembangan kesadaran diri itu sendiri sehingga anak dapat menyelesaikan masalah dan mampu mengambil sikap yang tepat sesuai dengan kepercayaan yang ada pada dirinya.

Orang yang mempunyai kepercayaan diri tinggi akan mampu bergaul secara fleksibel, mempunyai toleransi yang cukup baik, bersikap positif dan tidak mudah terpengaruh orang lain dalam bertindak serta mampu menentukan langkah-langkah pasti dalam kehidupannya (Ghufron dan Rini, 2016).

Dapat disimpulkan bahwa percaya diri merupakan kemampuan seseorang untuk meyakini segenap potensi yang dimilikinya untuk bisa diaplikasikan sesuai dengan harapan dan keinginan. Adanya kepercayaan dalam diri seorang anak akan membuatnya lebih yakin terhadap bakat dan minat yang dimiliki.



Selain balap karung, permainan tradisional yang dapat meningkatkan kepercayaan diri adalah egrang. *Egrang* merupakan salah satu permainan tradisional yang berasal dari pulau Jawa. Permainan tradisional *egrang* tersebut termasuk permainan yang hampir hilang dan tidak dikenal lagi karena adanya pengaruh permainan modern. Berkurangnya minat permainan tradisional Jawa *egrang* bambu tersebut sebagai dampak dari perkembangan teknologi saat ini.

Egrang dibuat secara sederhana dengan menggunakan dua batang bambu (lebih sering memakai bahan ini daripada kayu) yang panjangnya masing-masing sekitar 2 meter. Kemudian sekitar 50 cm dari alas bambu tersebut, bambu dilubangi lalu dimasuki bambu dengan ukuran sekitar 20-30 cm yang berfungsi sebagai pijakan kaki. Maka jadilah sebuah alat permainan yang dinamakan egrang (Lusiana, 2012).

Permainan egrang ini membutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh. Sepintas saat melihat orang bermain egrang sepertinya mudah. Namun, jika praktik sendiri tidak semudah yang dibayangkan. Butuh banyak latihan sehingga bisa terjadi keseimbangan (Murtafi'atun, 2018).

Permainan ini bisa dipakai bermain oleh anak secara individu atau beberapa anak secara berombongan. Permainan egrang biasa dipakai untuk bermain santai dan sangat jarang dipakai untuk permainan perlombaan. Anak yang bermain egrang, menginjakkan kaki pada alat pijakan yang tingginya sekitar 50 cm dari tanah. Kedua kaki dipijakkan pada

kedua pijakan dan anak mencoba berjalan di atas egrang.

Dalam permainan ini, anak harus bisa menjaga keseimbangan badan. Itu yang paling utama. Tanpa bisa menjaga keseimbangan, anak akan sering jatuh (Lusiana, 2012).

Selain itu, permainan yang menajarkan ketangkasan dan keseimbangan tubuh ini sudah mulai dilupakan oleh anak-anak. Implementasi pendidikan karakter anak usia dini dilakukan melalui dua kegiatan, yaitu kegiatan terprogram dan kegiatan pembiasaan.

Kegiatan terprogram merupakan kegiatan yang dilakukan di dalam kelas dengan berbagai metode, media, dan permainan, sedangkan kegiatan pembiasaan dilakukan dengan pembiasaan, kegiatan rutin, kegiatan spontan, dan kegiatan keteladanan. Setiap kegiatan harus direncanakan dan diadakan penilaian perkembangan peserta didik (Tim Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal, dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional, 2012).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti ketika observasi di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi tentang perkembangan karakter kepercayaan diri, ternyata masih ada anak yang enggan untuk tampil ke depan dengan percaya diri, takut salah, enggan bersosialisasi dengan temannya dan sebagainya.

Permasalahan karakter kepercayaan diri di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi di atas merupakan salah satu dampak dari hasil penanaman karakter percaya diri pada saat kecil. Oleh sebab itu, anak usia dini harus diberikan

pendidikan karakter yang sesuai dengan perkembangan anak usianya.

Berdasarkan uraian dan pemaparan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Permainan Balap Karung dan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tipe deskriptif kuantitatif, artinya hasil penelitian menggambarkan kuantitasnya (Yuwono dan Mudjia, 2014). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*), yaitu metode penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap hasil lain dalam kondisi yang sama terkendali dengan ukuran sampel relatif kecil (Lubis, dkk., 2018).

Penelitian ini dilakukan di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. Penelitian ini dimulai dari bulan Maret sampai dengan bulan April 2019. Subjek penelitian ditentukan dengan cara di acak. Sebanyak 20 orang kemudian dibagi menjadi 2 kelompok. Subjek penelitian adalah siswa di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi yang berjumlah 20 siswa. Kelompok I sebanyak 10 siswa bermain balap karung, Kelompok II sebanyak 10 siswa bermain egrang.

Pada minggu pertama peneliti mengadakan pre test untuk Kelompok I dan Kelompok II. Masing-masing kelompok diberi tugas untuk menyelesaikan kolase yang telah disediakan oleh guru. Maksud dari pemberian pre test adalah untuk

mengetahui tingkat kepercayaan diri anak sebelum diberikan perlakuan. Pre test diberikan sebanyak 6 kali dalam 6 hari berturut-turut bertujuan untuk mengetahui kondisi awal anak, apakah stabil atau labil. Pretest yang diberikan berupa menggunting dan menempel pola (kolase).

Adapun prosedur penelitian adalah sebagai berikut: setelah pre test selesai dilakukan, maka selanjutnya pada minggu kedua Kelompok Eksperimen I diberi perlakuan permainan balap karung selama 6 hari berturut-turut. Permainan balap karung dilakukan sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat oleh peneliti. Hari pertama siswa diperkenalkan permainan balap karung oleh guru.

Hari kedua guru mempraktekkan cara menggunakan karung. Hari ketiga siswa mempraktekkan cara berjalan menggunakan karung. Selanjutnya pada hari keempat siswa belajar cara berlari menggunakan karung. Hari kelima siswa belajar melompat menggunakan karung dan hari terakhir siswa melaksanakan perlombaan balap karung.

Sedangkan Kelompok eksperimen II diberi perlakuan egrang. Permainan ini juga dilakukan selama 6 hari berturut-turut. Permainan egrang juga dilakukan sesuai dengan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat oleh peneliti. Hari pertama siswa dikenalkan permainan egrang oleh guru. Hari kedua siswa belajar menggunakan egrang. Hari ketiga siswa belajar menyeimbangkan badan di atas egrang. Selanjutnya hari keempat siswa mempraktekkan cara berjalan menggunakan egrang.



Hari kelima siswa mencoba berlari menggunakan egrang dan hari terakhir siswa melaksanakan perlombaan egrang. Selama permainan berlangsung peneliti mengamati setiap perkembangan anak dalam memainkan tiap permainan.

Sebagai langkah terakhir dari prosedur eksperimen adalah seluruh subjek di tes kembali dengan kegiatan menggunting dan menempel (kolase). Post test dilakukan pada minggu ketiga selama 6 hari berturut-turut. Guru dan peneliti mencatat peningkatan yang terjadi terhadap siswa dan membandingkan dengan hasil pencatatan sebelumnya. Kegiatan post test juga diberikan sebanyak 6 kali untuk mengetahui hasil dari perlakuan atau intervensi.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa bermain balap karung berpengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi.

Pre test dilakukan selama 6 hari berturut-turut pada tanggal 01 - 06 April 2019. Rata-rata hasil pre test kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok I (permainan balap karung) dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Hasil Pre Test Kepercayaan Diri Siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok I (Permainan Balap Karung) dalam 6 Hari Pertemuan.

Siswa	Kepercayaan Diri Hari ke-						Jlh	Rata-rata	Ket
	I	II	III	IV	V	VI			
AA	1	1	1	1	2	2	8	1,33	BB
AN	2	2	2	2	2	2	12	2,00	MB
DM	2	2	2	2	2	2	12	2,00	MB
KNP	1	1	1	1	1	1	6	1,00	BB
MA	1	1	1	1	2	2	8	1,33	BB
MDBR	1	1	1	1	1	1	6	1,00	BB
MY	2	2	2	2	2	2	12	2,00	MB
PAA	2	2	2	2	2	2	12	2,00	MB
SBP	2	2	2	2	2	2	12	2,00	MB
SLH	1	1	1	1	2	2	8	1,33	BB
Jumlah		15	15	15	15	18	72	-	-
Rata-rata		1,5	1,5	1,5	1,5	1,8	1,8	1,6	BB

Dari Tabel 1 dapat dilihat bahwa rata-rata hasil pre test kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok I (permainan balap karung) selama 6 hari berturut-turut menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi belum berkembang.

Setelah perlakuan diberikan kepada kelompok I (permainan balap karung), maka 6 hari berikutnya pada tanggal 15 - 20 April 2019 dilakukan post test. Hasil post test menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil post test siswa setelah bermain balap karung.

Rata-rata hasil post test kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok I (permainan balap karung) dapat dilihat pada Tabel 2.



Tabel 2. Rata-rata Hasil Post Test Kepercayaan Diri Siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok I (Permainan Balap Karung) dalam 6 Hari Pertemuan setelah Perlakuan.

Siswa	Kepercayaan Diri Hari ke-						Jumlah	Rata-rata	Ket
	I	II	III	IV	V	VI			
AA	2	2	3	3	4	4	18	3,00	BSH
AN	3	3	3	3	4	4	20	3,33	BSH
DM	3	3	3	4	4	4	21	3,50	BSH
KNP	2	2	2	3	3	3	15	2,50	MB
MA	2	2	3	3	3	3	16	2,67	MB
MDBR	2	2	2	3	3	3	15	2,50	MB
MY	3	3	3	3	4	4	20	3,33	BSH
PAA	3	3	3	4	4	4	21	3,50	BSH
SBP	3	3	3	4	4	4	21	3,50	BSH
SLH	2	2	3	3	3	3	16	2,67	MB
Jumlah	25	25	28	33	36		183	-	
Rata-rata	2,5	2,5	2,8	3,3	3,6			3,05	BSH

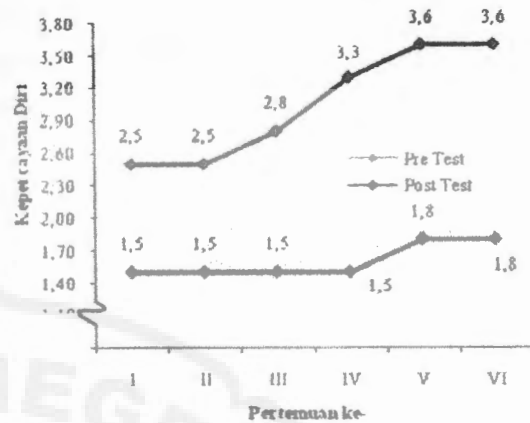
Ket:

MB = Mulai Berkembang;

BSH = Berkembang Sesuai Harapan.

Dari Tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata hasil post test kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok I (permainan balap karung) selama 6 hari berturut-turut menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi berkembang sesuai harapan.

Perbandingan rata-rata hasil pre test dan post test kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok I (Permainan Balap Karung) secara berkala dalam 6 hari pertemuan (*time series*) dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Hasil Rata-rata Pre Test Kepercayaan Diri Siswa PAUD Cahaya Kec Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok I (Permainan Balap Karung) dan Kelompok II (Permainan Egrang) secara berkala 6 hari berturut-turut (*time series*)

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan bahwa hasil Asymp Sig. (2-tailed) yang menunjukkan signifikansi sebesar 0,004 lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa probabilitas di bawah 0,05 maka  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya sebelum bermain balap karung dan sesudah bermain balap karung sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan balap karung berpengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa bermain egrang berpengaruh terhadap kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi.

Pre test dilakukan selama 6 hari berturut-turut pada tanggal 01 - 06 April 2019. Rata-rata hasil pre test kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok II(permainan egrang) dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rata-rata Hasil Pre Test Kepercayaan Diri Siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok II (Permainan Egrang) dalam 6 Hari

Siswa	Kepercayaan Diri Hari ke-						Jlh	Rata-rata	Ket
	I	II	III	IV	V	VI			
ADP	1	1	1	1	2	2	8	1,33	BB
DAM	1	1	1	2	2	2	9	1,50	BB
DZ	2	2	2	2	2	2	12	2,00	MB
KA	1	1	1	1	1	1	6	1,00	BB
MF	2	2	2	2	2	2	12	2,00	MB
ND	1	1	1	2	2	2	9	1,50	BB
PS	1	1	1	2	2	3	9	1,67	BB
RAL	1	1	1	2	2	2	9	1,50	BB
VAR	1	1	1	1	2	2	8	1,33	BB
ZAH	1	1	1	1	1	1	6	1,00	BB
Jlh	12	12	12	16	18	19	88	-	
Rata-rata	1,2	1,2	1,2	1,6	1,8	1,9	-	1,47	BB

Ket:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai

Dari Tabel 3 dapat dilihat bahwa rata-rata hasil pre test kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok II (permainan egrang) selama 6 hari berturut-turut menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi belum berkembang.

Setelah perlakuan diberikan kepada kelompok I (permainan egrang), maka 6 hari berikutnya pada tanggal 15 - 20 April 2019 dilakukan post test untuk mengetahui apakah permainan tersebut

berpengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri anak atau tidak.

Rata-rata hasil post test kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok II(permainan egrang) dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rata-rata Hasil Post Test Kepercayaan Diri Siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok II (Permainan Egrang) dalam 6 Hari Pertemuan berturut-turut (time series) setelah Perlakuan.

Siswa	Kepercayaan Diri Hari ke-						Jlh	Rata-rata	Ket
	I	II	III	IV	V	VI			
AA	2	2	3	3	3	3	16	2,67	MB
AN	2	2	3	3	3	3	16	2,67	MB
DM	2	2	3	3	3	3	16	2,67	MB
KNP	2	2	2	3	3	3	15	2,50	MB
MA	2	2	3	3	3	3	16	2,67	MB
MDBR	2	2	3	3	3	3	16	2,67	MB
MY	2	2	3	3	3	3	16	2,67	MB
PAA	2	2	3	3	3	3	16	2,67	MB
SBP	2	2	3	3	3	3	16	2,67	MB
SLH	2	2	2	3	3	3	15	2,50	MB
Jumlah	20	20	28	30	30	30	158	-	-
Rata-rata	2	2	2,8	3	3	3	-	2,63	MB

Ket:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

Dari hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* di atas dapat dilihat bahwa hasil *Asymp Sig. (2-tailed)* yang menunjukkan signifikansi sebesar 0,005 lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa probabilitas di bawah 0,05 maka  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya sebelum bermain egrang dan sesudah bermain egrang sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan egrang berpengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi.



Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara bermain balap karung dan bermain egrang terhadap kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec.Rambutan Kota Tebing Tinggi. Rata-rata hasil post test kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok I (permainan balap karung) dan Kelompok II (permainan egrang) dapat dilihat pada Tabel 5.

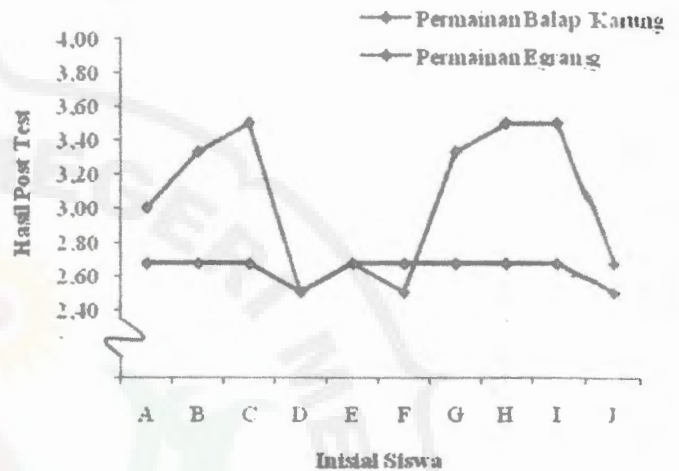
Tabel 5. Perbandingan Rata-rata Hasil Post Test Kepercayaan Diri Siswa PAUD Cahaya Kec.

Permainan Balap Karung			Permainan Egrang		
Siswa	Rata-rata	Ket	Inisial Siswa	Rata-rata	Ket
AA	3.00	BSH	ADP	2.67	MB
AN	3.33	BSH	DAM	2.67	MB
DM	3.50	BSH	DZ	2.67	MB
KNP	2.50	MB	KA	2.50	MB
MA	2.67	MB	MF	2.67	MB
MDBR	2.50	MB	ND	2.67	MB
MY	3.33	BSH	PS	2.67	MB
PAA	3.50	BSH	RAL	2.67	MB
SBP	3.50	BSH	VAR	2.67	MB
SLH	2.67	MB	ZAH	2.50	MB
<b>Rata-rata</b>	<b>3,05</b>		<b>Rata-rata</b>	<b>2,63</b>	
<b>Persentase</b>	<b>76,25%</b>		<b>Persentase</b>	<b>65,75%</b>	

Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok I (Permainan Balap Karung) dengan Kelompok II (Permainan Egrang) dalam 6 Hari Pertemuan.

Dari Tabel 5 dapat dilihat bahwa perbandingan rata-rata hasil post test kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi pada Kelompok I (permainan balap karung) dengan Kelompok II (permainan egrang) tidak jauh berbeda. Pada Kelompok I (permainan balap karung) menunjukkan bahwa rata-rata perolehan skor pre tes kepercayaan diri siswa adalah sebesar 3,05, sedangkan pada Kelompok II (permainan egrang) sebesar 2,63. Hal ini dapat diperjelas dengan Gambar 5.

Perbedaan pengaruh permainan balap karung dengan permainan egrang terhadap kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec.Rambutan Kota Tebing Tinggi dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Perbedaan Permainan Balap Karung dan Permainan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi

Dari hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* di atas dapat dilihat bahwa hasil *Asymp Sig. (2-tailed)* yang menunjukkan signifikansi sebesar 0,02 lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa probabilitas di bawah 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara permainan balap karung dan permainan egrang dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kec. Rambutan Kota Tebing Tinggi.

**SIMPULAN**

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan balap karung terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi dengan peningkatan sebesar 36.28%. Ada pengaruh permainan egrang

terhadap meningkatkan kepercayaan diri siswa di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi dengan peningkatan 28.83%. Ada perbedaan pengaruh permainan balap karung dan egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. Bermain balap karung lebih baik dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggreni, M. A. 2017. Penerapan Bermain untuk Membangun Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. Pendidikan Guru PAUD Universitas PGRI Adi Buana. Surabaya. Journal of Early Childhood and Inclusive Education, Vol 1 No. 1. E-ISSN 2599 - 2759.
- Fitriani, A. 2012. Strategi Pengembangan Kepercayaan Diri pada Anak Usia Dini. Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan PG - PAUD FKIP UMM.
- Elfiaidi. 2016. Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. Prodi PGRA Jurusan Tarbiyah STAIN Malikussaleh Lhoksumawe. Itqan Vol. VII No. 1.
- Ghufron, M. N., dan Rini, R. 2016. Teori-teori Psikologi. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Hardini, A. 2016. Implementasi pendidikan karakter Anak Usia Dini (Studi Kasus di Kelompok Bermain Pelangi Bangsa Pemalang). Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Isnawarti. 2017. Permainan Tradisional, Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang.
- Kasnadi dan Sutejo, 2017, *Permainan Tradisional sebagai Media Pendidikan Karakter*, STKIP PGRI Ponorogo, Prosiding Seminar Nasional PPKn III.
- Kasnadi, 2015, *Pendidikan Karakter Berbasis Cerita Rakyat Ponorogo*. Ponorogo, Tjah Njero bekerja sama dengan SKIP PGRI Ponorogo.
- Latifah, ismaniar dan Vevi, S. 2017. Gambaran Penanaman Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini Oleh Guru di Lembaga PAUD Azkia III Kelurahan Korong Gadang, Kecamatan Kuranji Kota Padang. Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang Sumatera Barat. SPEKTRUM PLS. Jurnal Pendidikan Luar Sekolah.
- Lusiana, E. 2012. Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Jawa pada Anak Usia Dini di Kota Pati. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Maharani, A., I Neungah, S., DB.Kt. Ngr. Semara.P. 2017. Pengaruh Metode Penugasan melalui Permainan Balap Karung terhadap Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Kelompok B2 di TK Kumara Bhuna III. Jurusan pendidikan Anak Usia Dini. E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 5 No. 2.
- Musfiroh, T., 2005, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-kanak)*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. Jakarta.
- Prasetyo, N., 2011, *Membangun Karakter Anak Usia Dini*, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Prawistri, A. R. H. 2013. Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Aktif di TK Pembina Kecamatan Bantul. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Puspitowati, S. P. 2012. Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Anak Melalui
- Putro, M., M. Utama, P., Tinaliah, dan Kgs, Achmad, S. 2015. Rancang Bangun Aplikasi Permainan Balap karung Indonesia secara Multiplayer. Program Studi Teknik Informatika, STMIK GI MDP. Palembang.
- Rachmawati, Y. 2003. Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Taman Kanak-kanak. Modul I Metode Pengembangan Sosial.
- Rinasari, E. 2013. Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Egrang pada Anak Kelompok B di TK ABA Banjarharjo II Kalibawang Kulon Progo.



Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Yatni, I. 2017. Stimulasi Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional Suku Batak Toba. Balai Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Sumatera Utara. Jurnal Ilmiah VISI PAUD dan DIKMAS Vol. 12 No. 2.

Yulita, R. 2017. Permainan Tradisional Anak Nusantara. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY