

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL *MEONG-MEONGAN* UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI ANAK KELOMPOK B3 KUMARA ADI I DENPASAR

Ni Arye Siyani¹, I G. A. Agung Sri Asri², I Ketut Adnyana Putra³

¹Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

^{2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

e-mail: aryesiyani8@gmail.com¹, xgungasrix@gmail.com²,
adnyana.putra54@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan percaya diri anak setelah diterapkan Permainan Tradisional *Meong-Meongan* pada Anak Kelompok B3 Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Kumara Adi I Denpasar. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Fokus dalam penelitian ini adalah percaya diri anak dan tindakan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional *meong-meongan*. Subjek penelitian adalah Anak Kelompok B3 Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016 TK Kumara Adi I Denpasar, sebanyak 20 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan percaya diri setelah penerapan permainan tradisional *meong-meongan* pada anak kelompok B3 semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Kumara Adi I Denpasar sebesar 15,00%. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase percaya diri anak pada siklus I sebesar 72,00% dengan kriteria rendah menjadi sebesar 87,00% pada siklus II yang ada pada kriteria tinggi. Dengan demikian penerapan permainan tradisional *meong-meongan* mampu meningkatkan perkembangan percaya diri anak kelompok B3 semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Kumara Adi I Denpasar.

Kata-kata kunci: permainan tradisional, *meong-meongan*, percaya diri

Abstract

This thorough aims to knowing increase development of the child confident after implemented by *Meong-Meongan* Traditional Game to Group B3 of Child on 2 Terms Lesson 2015/2016 years in Kumara Adi 1 Kindgarden at Denpasar. This thorough is classroom action research (PTK) in the this thorough is *Meong-Meongan* Traditional Games. Thorough subject is Group B3 to 2 Terms on Lesson 2015/2016 years in Kumara Adi 1 Kindergarden , as many as 20 peoples. Data collections in the this thorough do with observation and instrument method. Data collections that using is a observation sheet . In the this thorough using to statistic descriptive analysis and statistic-quantitative analysis . Thorough of result show that increase development of the child confident after implemented by *Meong- Meongan* Traditional Games to children of Group B3 on Term 2 Lesson of 2015/2016 years in Kumara Adi 1 Kindgarden at Denpasar as big as 15,00 % . It can be seen from the increase in the average percentage of confident children in the first cycle of 72.00% with low criteria amounted to 87.00% in the second cycle which is on high criteria. Thus the application of *Meong-Meongan* Traditional

Games able to enhance the development of confident children in group B3 second terms in the academic year 2015/2016 in kindergarden Adi Kumara I Denpasar.

Keywords: Traditional Games, *Meong-meongan*, Confident

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang Pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Sujiono, 2011:7).

Percaya diri pada anak Taman Kanak-kanak masih berada pada kategori rendah. Selanjutnya dijelaskan bahwa rendahnya tingkat rasa percaya diri anak terkait dengan metode dan kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang menarik dan kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa aspek perkembangan percaya diri anak masih terabaikan.

Ada dua hal penting yang menjadi penyebab mengapa anak mengalami gangguan percaya diri, penyebab itu adalah pertama, pola asuh yang salah, pola asuh yang salah dapat menyebabkan perkembangan kemandirian sosial anak yang terhambat, misal orangtua dengan pengasuhan yang otoriter, cara mendidik yang salah dan berdasar pada ancaman, kekerasan, dan pemukulan setiap kali anak berbuat kesalahan atau bermain-main sesuatu, sering disalahkan, dipukul, diancam, dicela dan direndahkan atau pengasuhan yang over protektif. Kedua adalah trauma, hal yang menjadi penyebab trauma bisa berasal dari pengalaman atau hal-hal yang tidak menyenangkan di masa lalunya. Adanya kenyataan tersebut maka perlu upaya meningkatkan citra diri anak. Untuk meningkatkan citra diri anak harus dimulai dari diri anak sendiri.

Menurut Wiyarsih dkk. (2012:1), salah satu kuncinya anak harus memiliki konsep diri (*self concept*) yang positif. Konsep diri atau *self concept* merupakan pikiran, keyakinan, dan kesan seseorang tentang sifat dan karakteristik dirinya, keterbatasan dan kapabilitasnya, serta kewajiban dan aset-aset yang dimilikinya (Rahman, 2014:62). Anak yang mempunyai *self-concept* yang positif maka akan memiliki harga diri (*self esteem*) yang tinggi atau bangga diri yang positif. Penghargaan terhadap diri yang tinggi dan bangga diri yang positif tersebut akan membuat anak mempunyai rasa percaya diri (*self confidence*) yang tinggi. *Self confident* ini berasal dari pengetahuan yang didapat melalui proses belajar (Wiyarsih, 2012:2). Dengan memiliki konsep diri yang positif, anak dapat melakukan tugas dan mengembangkan diri sehingga dapat bersaing dengan teman-temannya di sekolah.

Latifah dalam buku *Pengantar Psikologi Pendidikan* (2012:243) secara sederhana menyatakan bahwa, *self confident* melibatkan dua hal yaitu konsep diri (*self concept*) dan harga diri (*self esteem*). Konsep diri merupakan penilaian terhadap karakter, kekuatan dan kelemahan diri, sedangkan harga diri merupakan penilaian dan perasaan tentang nilai dan harga diri. Dalam penggunaan sehari-hari, keduanya saling melengkapi dan terkadang digunakan secara bergantian.

Jadi dari beberapa pendapat diatas *self confident* merupakan kombinasi dari *self concept* dengan *self esteem*. Dalam bukunya Wibowo (2014:12) terdapat 7 cara meningkatkan rasa percaya diri pada anak, yaitu; mengevaluasi pola asuh, pujian yang tepat, agenda sosialisasi, kenalkan anak pada beragam karakter melalui cerita, bermain peran, biarkan kesalahan terjadi dan berikan resiko teringan, dan pahami kepribadian mereka. Dari sekian cara tersebut, bermain peran adalah sangat

menarik untuk diterapkan di sekolah yaitu bermain "*Meong-Meongan*", Permainan ini merupakan permainan tradisional atau biasa disebut *folkgames* (Winaya, 2014). Permainan meong-meongan adalah salah satu permainan yang sangat populer, seru, dan sangat menarik untuk dimainkan oleh anak-anak yang kurang mempunyai rasa percaya diri, karena dalam permainan ini anak-anak harus memainkannya bersama-sama dan selalu menimbulkan teriakan dan gelak tawa dalam pelaksanaannya. Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada, anak juga belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, dan memahami dunianya. Bermain bagi anak usia dini merupakan kegiatan menyenangkan yang membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberi kegembiraan.

Perkembangan *self confidence* anak usia dini sangat diperlukan, karena memiliki pengaruh yang sangat penting untuk kesehatan psikologis dan fisik anak. Untuk dapat mengembangkan sosial emosional khususnya pada *self confidence* anak diperlukan suatu metode yaitu metode bermain. Bermain dalam suatu kelompok akan dapat mengembalikan kepercayaan diri seorang anak yang sempat hilang karena pekerjaan sekolah (Syeikh, 2009). Permainan tradisional atau *folkgames meong-meongan* sangat tepat dilakukan sebagai media belajar melalui bermain. Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang mirip dengan olah raga yakni memiliki aturan main yang memberikan kesenangan, kegembiraan, dan tantangan. Dengan bermain *meong-meongan* akan dapat membentuk kepribadian seperti sikap tanggung jawab, disiplin, menghargai orang lain, pantang menyerah, dan yang paling penting anak bisa dengan percaya diri untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan kawan bermain. Permainan tradisional *meong-meongan* diharapkan dapat meningkatkan *self confidence* anak dan seluruh potensi kecerdasan anak akan berkembang optimal.

Bukti berikutnya bahwa perkembangan percaya diri anak masih terabaikan. Hal ini tampak dari hasil

observasi yang peneliti lakukan terhadap guru-guru saat mengajar di PAUD Kumara Adi I. Saat kegiatan pengembangan kemampuan sosial emosional, guru hanya memberikan kegiatan menjiplak gambar gambar, menulis angka, maze, dan mewarnai gambar. Kegiatan anak hanya mengikuti apa yang diperintahkan guru dan anak menjadi pasif karena dengan kegiatan yang diberikan guru secara berulang-ulang anak menjadi jenuh.

Observasi yang dilakukan pada hari pertama diketahui ada 8 orang anak yang terlihat cukup aktif dan mampu mengikuti kegiatan percaya diri yang guru berikan saat belajar. Namun 12 anak terlihat kemampuan percaya diri masih pada kategori rendah, hal ini terlihat ketika diajak dalam kegiatan pengembangan percaya diri seperti pada kegiatan menempel. Anak tersebut juga tidak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru. Setiap hari pada saat belajar pengembangan percaya diri memang sebagian anak terlihat kurang merespon kegiatan yang diberikan. Selama seminggu setiap kegiatan di kelas hanya melakukan beberapa kegiatan saja. Setelah peneliti menerapkan kelima indikator pada refleksi awal, data hasil observasi awal perkembangan percaya diri pada anak kelompok B3 PAUD Kumara Adi I menunjukkan bahwa perkembangan percaya diri anak di kelompok B3 PAUD Kumara Adi I berada pada kriteria rendah.

Rendahnya perkembangan kemampuan percaya diri pada anak kelompok B3 PAUD Kumara Adi I dapat disebabkan oleh beberapa permasalahan. *Pertama*, kegiatan pembelajaran dalam pengembangan kemampuan percaya diri yang dilaksanakan di kelas belum dapat merangsang adanya partisipasi anak untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih menggunakan metode atau teknik pembelajaran yang kurang kreatif. Anak hanya bersifat sebagai penerima pasif segala informasi yang disampaikan oleh guru. *Kedua*, pengembangan kemampuan percaya diri anak biasanya dilakukan dengan kegiatan yang monoton, membuat anak menjadi jenuh ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. *Ketiga*, pengembangan kemampuan percaya diri

anak yang dilaksanakan tidak didukung dengan media dan alat peraga yang memadai dan menarik. Sedangkan pada saat observasi peneliti melihat di dalam kelas terdapat media-media yang dapat mengembangkan kemampuan percaya diri anak namun belum dimanfaatkan secara maksimal. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan menerapkan permainan tradisional untuk meningkatkan percaya diri pada anak kelompok B3 PAUD Kumara Adi I.

Latar belakang tersebut di atas didukung oleh hasil penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Handayani dkk. (2013) bahwa "Penerapan Permainan Tradisional Meong-Meongan Untuk Perkembangan Sikap Sosial Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Astiti Dharma Penatih Denpasar." Penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sikap sosial anak kelompok B Taman Kanak-kanak Astiti Dharma Penatih Denpasar setelah diterapkan permainan tradisional *meong-meongan*. Penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sikap sosial anak kelompok B Taman Kanak-kanak Astiti Dharma Penatih Denpasar setelah diterapkan permainan tradisional *meong-meongan*. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Darminiasih dkk. (2014) bahwa "Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Sebana Sari" juga relevan dengan penelitian ini karena penelitian yang dilakukan oleh Darminiasih menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berbahasa dan sosial emosional setelah digunakannya metode bermain permainan tradisional. Berdasarkan latar belakang dan beberapa penelitian relevan, maka dilakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Permainan Tradisional *Meong-meongan* untuk Meningkatkan Percaya Diri Anak."

METODE

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK). Pada hakikatnya PTK merupakan penelitian yang bertujuan untuk

melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, Agung (2010:24) menyatakan bahwa "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) merupakan penelitian yang bersifat aplikasi (terapan), terbatas, segera, dan hasilnya untuk memperbaiki dan menyempurnakan program pembelajaran yang sedang berjalan".

Penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2015/2016. Penentuan waktunya disesuaikan dengan kalender pendidikan di TK Kumara Adi I Denpasar. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Kumara Adi I Denpasar dalam kegiatan permainan tradisional *meong-meongan*. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Kumara Adi I Denpasar yang berjumlah 20 orang anak, yang terdiri dari 8 orang anak perempuan dan 12 orang anak laki-laki. Tindakan dari penelitian ini adalah permainan tradisional *meong-meongan*. Sedangkan fokus dalam penelitian ini adalah rendahnya percaya diri pada anak.

Fokus penelitian merupakan suatu konsep yang sangat penting dalam penelitian. Keberadaan fokus penelitian dalam suatu penelitian juga menjadi suatu keharusan. Tindakan penelitian adalah tindakan yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahannya atau timbulnya fokus penelitian dalam suatu penelitian. Tindakan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional *meong-meongan*. Fokus penelitian merupakan fokus yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya tindakan dari suatu penelitian. Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah percaya diri anak. Dalam konteks penelitian yang akan dikaji ini fokus utama dari penelitian ini adalah gambaran percaya diri anak, bentuk percaya diri, dan faktor percaya diri pada anak. Definisi konseptual dari penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Percaya diri anak adalah pandangan keyakinan dan sikap mau menerima kenyataan, berfikir positif, kesanggupan untuk menguasai diri, mengontrol tindakan diri serta menerapkan nilai-nilai yang dianut dan bebas dari pengendalian orang lain serta mempunyai keyakinan bahwa dirinya

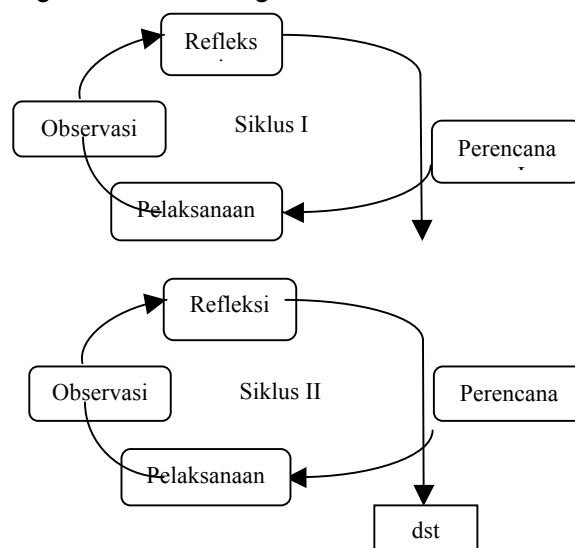
mempunyai kelebihan, sehingga dapat mencapai segala sesuatu yang diinginkan.

Permainan tradisional *meong-meongan* merupakan permainan masyarakat Bali yang didalam pelaksanaannya adalah untuk meningkatkan perkembangan sosial khususnya dalam kemampuan rasa percaya diri anak dan belajar mentaati kesepakatan atau aturan-aturan dalam permainan, juga membutuhkan gerakan-gerakan jasmani didalam pelaksanaannya. Langkah-langkah cara bermain dapat dijelaskan sebagai berikut. Dalam permainan ini biasanya diikuti oleh lebih dari 8 orang atau lebih dimana 1 orang memerankan *bikul* (tikus) satu orang memerankan sebagai *meong* (kucing) dan yang lainnya bertugas melindungi *bikul* dari *meong* dengan cara membentuk lingkaran kemudian si *bikul* berada di dalam lingkaran sedangkan *meong* berada di luar lingkaran. *Meong* akan berusaha masuk ke dalam lingkaran dan berusaha menangkap *bikul*. Anak-anak yang membentuk lingkaran juga akan berusaha menghalangi *meong* masuk ke dalam lingkaran sambil menyanyikan lagu *meong-meongan* (Taro, 2009).

Jika semua peserta sudah siap di posisi masing-masing, permainan bisa dimulai dengan nyanyian ini yang dinyanyikan oleh peserta yang memerankan pelindung dari *bikul* sambil mereka yang sebagai pelindung berputar dengan bentuk lingkaran sambil menghalangi *Meong* untuk masuk lingkaran. Ketika lagu nyanyian telah menginjak pada lirik "*Juk Meng!, Juk Kull!, Juk Meng!, Juk Kull!*", *Meong* mulai mengejar *Bikul* untuk ditangkap. Lirik lagu "*Juk Meng!, Juk Kull!*" tersebut akan terus diulang hingga si *Meong* dapat menangkap si *Bikul*. Sesudah *Bikul* ditangkap, permainan dan nyanyian usai dan kembali pada titik pengundian peserta (Winaya, 2014).

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart (Yuliawati, dkk., 2012:24). Adapun rancangan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat digambarkan sebagai berikut. Rancangan tindakan penelitian model Kemmis dan Taggart lebih memfokuskan pada aspek individual dalam

penelitian tindakan. Model ini dapat dikembangkan menjadi model PTK. Alur pikir dan alur kerja yang ditawarkan Kemmis dan Taggart ada tiga, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan dan observasi, dan (3) refleksi. Dalam desain tindakan penelitian model Kemmis dan Taggart ini komponen tindakan dengan observasi (*observing*) dijadikan sebagai satu kesatuan. Disatukannya kedua komponen tersebut disebabkan oleh adanya kenyataan bahwa antara implementasi tindakan (*acting*) dengan observasi (*observing*) merupakan dua kegiatan yang tidak terpisahkan. Maksudnya kedua kegiatan haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu, begitu berlangsung suatu tindakan begitu pula observasi juga harus dilaksanakan. Adapun rancangan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Gambar Rancangan Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Taggart (Yuliawati, dkk., 2014:24).

Dalam buku metodologi penelitian Agung (2012:76) menyatakan bahwa "metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum". Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tinggi rendah data percaya diri

anak ditentukan dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima. Tingkat perkembangan rasa percaya diri yang

diperoleh anak hasilnya dikonversikan dengan cara, membandingkan angka rata-rata persen dengan kriteria penilaian acuan patokan (PAP) skala 5 sebagai berikut.

Tabel 1. Tabel Pedoman Konvensi PAP Skala Lima Tentang Tingkatan Perkembangan Percaya Diri

Persentase Perkembangan <i>Percaya Diri</i>	Kriteria Perkembangan <i>Percaya Diri</i>
90 – 10	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 74	Sedang
55 – 64	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

Sumber (Agung, 2005:13)

Berdasarkan pedoman PAP Skala lima mengenai perkembangan motorik halus pada anak kelompok A TK Alit Kirana, maka target yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah anak mampu mencapai tingkat penguasaan pembelajaran yaitu 80-89% dengan kriteria tinggi atau aktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2015 sampai tanggal 28 April 2015 di kelompok B3 TK Kumara Adi 1 Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2015/2016 dengan jumlah subjek sebanyak 20 anak. Siklus I terdiri dari lima kali pertemuan, dalam satu kali pertemuan diadakan evaluasi untuk 4 orang anak. Penilaian dilakukan dengan teknik 1 instrumen untuk 1 orang anak dengan metode observasi (lampiran) serta dalam pertemuan satu sampai lima menerapkan RPPH (lampiran).

Begitu pula siklus II untuk pertemuan pertama sampai kelima menerapkan RKH (lampiran), dan di setiap 1 kali pertemuan diadakan evaluasi untuk 4 orang anak (lampiran). Data yang dikumpulkan adalah mengenai perkembangan sosial emosional dalam kemampuan percaya diri anak. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tindakan permainan tradisional *meong-meongan*. Selanjutnya data yang diperoleh tersebut dianalisis dengan menggunakan metode yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil adalah sebagai berikut.

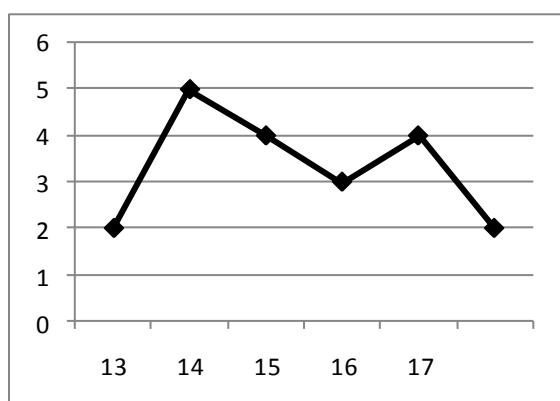
Siklus I dilaksanakan selama lima kali pertemuan dan dalam satu kali pertemuan akan dilaksanakan evaluasi penelitian percaya diri anak kelompok B3 yang berjumlah 20 orang anak. Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 28 Maret 2016. Data percaya diri anak disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung *modus (Mo)*, *median (Me)*, *mean (M)*, dan membandingkan rata-rata atau mean dengan model PAP skala lima. Dari hasil evaluasi yang telah dilaksanakan dan diperoleh data berupa skor sebagai berikut. Skor terbesar yang diperoleh adalah skor 17 sedangkan skor terkecil diperoleh adalah skor 12 dengan penjabaran sebagai berikut, 2 orang anak mendapatkan skor 17, 4 orang anak mendapat skor 16, 3 orang anak mendapatkan skor 15, 4 orang anak mendapatkan skor 14, 5 orang anak mendapatkan skor 13, 2 orang anak mendapatkan skor 12.

Skor yang menunjukkan frekuensi tertinggi atau *modus* pada siklus I berdasarkan Tabel 4.2 adalah 13,00. *Median* adalah suatu skor yang membatasi 50% frekuensi distribusi bagian atas dan 50% bagian bawah, maka *median* terletak pada skor yang mengandung frekuensi kumulatif $\frac{1}{2} N$ adalah 14,00. *Mean* dalam penelitian ini diperoleh yaitu, 14,00.

Tingkat percaya diri anak dapat dihitung dengan membandingkan rata-rata persen (M%) dengan kriteria PAP skala lima. Pedoman Konvensi Skala Lima tentang percaya diri anak yaitu persentase

90-100 kriteria percaya diri anak sangat tinggi, persentase 80-89 kriteria percaya diri anak tinggi, persentase 65-74 kriteria percaya diri anak sedang, persentase 55-64 kriteria percaya diri anak rendah, dan persentase 0-54 kriteria percaya diri anak sangat rendah. Nilai $M\% = 72,00\%$ yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 65-74 yang berarti bahwa tingkat percaya diri anak pada siklus I berada pada sedang.

Berdasarkan perhitungan dari grafik polygon di atas terlihat Mo , Me , $Mean$ yang menunjukkan $Mo < Me < M$ ($13,00 > 14,00 > 14,40$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data percaya diri anak pada siklus I merupakan kurva juling positif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor percaya diri anak kelompok B3 di TK Kumara Adi I Denpasar Selatan sedang.



Gambar 2. Gambar Grafik Polygon Data Percaya Diri Anak Siklus I

Siklus II dilaksanakan selama lima kali pertemuan yaitu, lima kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan setiap satu kali pertemuan untuk melaksanakan evaluasi penilaian percaya diri untuk empat orang anak di kelompok B3 yang berjumlah 20 orang anak. Data percaya diri anak kelompok B3 TK Kumara Adi I, disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung *modus* (Mo), *median* (Me), *mean* (M), dan membandingkan rata-rata atau mean dengan model PAP skala lima. Dari hasil evaluasi yang telah dilaksanakan dan diperoleh data berupa skor sebagai

berikut. Skor terbesar yang diperoleh adalah skor 20 sedangkan skor terkecil diperoleh adalah skor 15 dengan penjabaran sebagai berikut, 2 orang anak mendapatkan skor 21, 3 orang anak mendapat skor 19, 5 orang anak mendapatkan skor 18, 4 orang anak mendapatkan skor 17, 3 orang anak mendapatkan skor 16, 3 orang anak mendapatkan skor 15.

Skor yang menunjukkan frekuensi tertinggi atau *modus* pada siklus II berdasarkan Tabel 4.4 adalah 18,00. *Median* adalah suatu skor yang membatasi 50% frekuensi distribusi bagian atas dan 50% bagian bawah, maka *median* terletak pada skor yang mengandung frekuensi kumulatif $\frac{1}{2} N$ adalah 17,50. *Mean* yang diperoleh yaitu, 17,40.

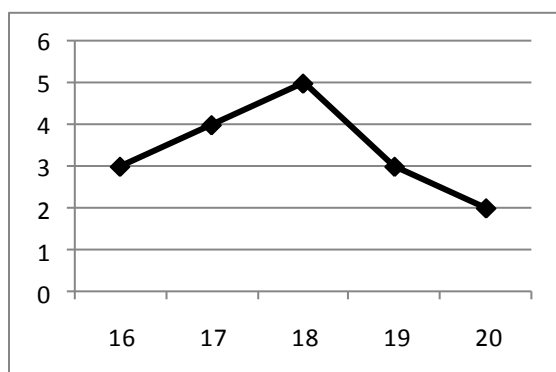
Tingkat percaya diri anak dapat dihitung dengan membandingkan rata-rata persen ($M\%$) dengan kriteria PAP skala lima. Pedoman Konvensi Skala Lima tentang percaya diri anak yaitu persentase 90-100 kriteria percaya diri anak sangat tinggi, persentase 80-89 kriteria percaya diri anak tinggi, persentase 65-74 kriteria percaya diri anak sedang, persentase 55-64 kriteria percaya diri anak rendah, dan persentase 0-54 kriteria percaya diri anak sangat rendah. Nilai $M\% = 87,00\%$ yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 80-89 yang berarti bahwa tingkat percaya diri anak pada siklus II berada pada kriteria tinggi.

Penyajian hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa dengan penerapan permainan tradisional *meong-meongan* dapat meningkatkan percaya diri anak. Hal ini dapat dilihat dari analisis percaya diri anak dapat diuraikan sebagai berikut. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Kumara Adi I Denpasar Selatan pada anak kelompok B3 semester 2 tahun pelajaran 2015/2016 selama dua siklus menunjukkan terjadi peningkatan percaya diri setelah penerapan permainan tradisional *meong-meongan*. Sebelum diberikan tindakan presentase tingkat perkembangan percaya diri pada anak kelompok B3 di TK Kumara Adi I tergolong sangat rendah. Sedangkan

penelitian dikatakan berhasil apabila anak mengalami tingkat percaya diri yang tinggi.

Berdasarkan perbaikan serta diciptakan kegiatan pembelajaran yang dipaparkan pada refleksi siklus I, maka siklus II diperoleh adanya peningkatan terhadap anak yang mengalami perkembangan percaya diri yaitu dari 72,00% pada siklus I meningkat menjadi 87,00% pada siklus II yang tergolong tinggi, yang berada pada tingkat penguasaan 80-89%. Dengan demikian, pada siklus II percaya diri anak dikatakan berhasil meningkat sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Terjadinya peningkatan percaya diri pada anak dalam penelitian tindakan kelas ini, disebabkan oleh rasa tertarik anak pada kegiatan permainan tradisional *meong-meongan* yang diterapkan guru. Sehingga kemampuan anak khususnya dalam percaya diri anak semakin meningkat dan kegiatan pembelajaran mencapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan perhitungan dari grafik polygon di atas terlihat $Mo > Me > M$ ($18,00 > 17,50 > 17,40$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data percaya diri pada siklus II merupakan kurva juling negatif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor percaya diri anak kelompok B3 di TK Kumara Adi I Denpasar Selatan cenderung tinggi.



Gambar 3. Gambar Grafik *Polygon* Data Percaya Diri Anak Siklus II

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana disajikan dalam hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Terdapat peningkatan percaya diri anak kelompok B3 TK Kumara Adi I setelah diterapkan permainan tradisional *meong-meongan* sebesar 15,00%. Ini terlihat peningkatan rata-rata persentase percaya diri anak pada siklus I sebesar 72,00 % yang berada pada kategori sedang menjadi sebesar 87,00% pada siklus II yang berada pada kategori tinggi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional *meong-meongan* dapat meningkatkan percaya diri anak.

Adapun kendala-kendala dan kekurangan penerapan permainan tradisional *meong-meongan* pada siklus I adalah sebagai berikut. 1) Beberapa siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan, ketika kegiatan bermain *meong-meongan* hanya beberapa anak yang terlihat aktif. 2) Masih terdapat 15 orang anak dari 20 orang anak yang kurang terfokus pada kegiatan yang dilaksanakan karena terdapat beberapa anak yang tidak mendengarkan penjelasan guru. 3) Anak belum memahami tentang kegiatan permainan tradisional *meong-meongan*, sehingga anak kurang merasa tertarik untuk bermain disebabkan permainan yang monoton. 4) Anak yang ditugaskan jumlahnya terlalu sedikit, tidak bervariasi dan kurang menarik bagi anak, sehingga pada kegiatan bermain, banyak anak masih memperoleh skor 1 atau belum berkembang.

Dari hasil penelitian di atas maka dapat dihasilkan kesepakatan tindakan yang akan dilakukan pada yaitu: 1) Memerlukan persiapan yang matang, terutama dalam memilih permainan tradisional karena permainan tradisional ini sumbernya sedikit. 2) Menyiapkan lagu daerah yang sesuai dengan permainan tradisional yang akan dimainkan, karena setiap permainan hampir setiap permainan diiringi lagu dan lagu tersebut harus dinyanyikan bersama oleh anak-anak. 3) Memerlukan referensi yang banyak, dan motivasi yang kuat untuk memulai penerapan permainan tradisional ini. Perlu dilakukan pembinaan dan

pemantapan terhadap para guru agar memiliki kemauan dan kemampuan dalam menerapkan permainan tradisional.

Berdasarkan simpulan diatas, dapat dianjurkan sebagai berikut. 1) Kepada peserta didik diharapkan mampu mengembangkan perkembangan sosial emosional dengan menumbuhkan minat belajar agar percaya diri anak dapat ditingkatkan. 2) Kepada guru TK Kumara Adi I disarankan agar terus menerus mampu berkreasi dan berinovasi dalam mengelola pembelajaran khususnya dalam menyajikan permainan tradisional *meong-meongan* dengan tema dan variasi bermain yang lebih menarik lagi dan dekat dengan lingkungan anak, agar anak menjadi tertarik ketika melakukan permainan ini sehingga perkembangan percaya diri anak dapat ditingkatkan. 3) Kepada Kepala TK, disarankan agar mampu memberikan dorongan atau motivasi terhadap guru-guru untuk menerapkan metode dan media pembelajaran yang nantinya mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak meliputi kemampuan percaya diri. 4) Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai permainan tradisional *meong-meongan* dalam lingkup yang lebih luas, dengan menggunakan variasi bermain yang lebih beragam dan lebih menarik, sehingga dapat membuat anak-anak belajar lebih senang dalam belajar di TK. Disarankan juga kepada peneliti lain untuk mengembangkan permainan tradisional tidak hanya meningkatkan perkembangan sosial emosional saja, namun dapat meningkatkan aspek perkembangan lainnya pada anak-anak TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2010. "*Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Analisis Data dalam PTK)*". Makalah disajikan Pada Workshop Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Undiksha. Singaraja 27 September 2010.
- , 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan..* Singaraja: Undiksha.
- , 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan.* Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Ambaryani, N. dkk. 2014. Efektivitas Permainan Tradisional terhadap Keterampilan Sosial Anak Kelompok B TK se-gugus IV Kecamatan Banjarmasin Surakarta. *Tesis.* Program Studi PG PAUD dan PGSD, Universitas Sebelas Maret.
- Darminiasih. dkk. 2014. Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Sebana Sari. *Tesis.* Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Handayani, K. D. dkk. Penerepan Permainan Tradisional Meong-meongan untuk Perkembangan Sikap Sosial Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Astiti Dharma Penatih Denpasar. *Tesis.* Jurusan Pendidikan Dasar. Program Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Latifah, Eva. 2012. *Pengantar Psikologi Pendidikan.* Yogyakarta: Pedagogia.
- Morrison, George S. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).* Jakarta: PT Indeks.
- Pedoman Penulisan Skripsi dan Tugas Akhir Program Sarjana dan Diploma 3 Universitas Pendidikan Ganesha.* 2014. FIS Undiksha: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembina TK dan SD.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Syeikh, M. A. 2009. *Pengembangan Sosial Emosional*. Bandung: Penerbit Karisma.

Taro, Made. 2009. *Permainan Tradisional Bali*. Tanggerang: Amada Press.

Wiyarsih, Putri. dkk. 2012. *Self Confidence*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Winaya, Kadek. 2014. Permainan Meong-meongan. Tersedia pada file ://C:/Users/Acer/Downloads/meong/Gudang%20Ilmu%20Pendidikan_%20Permainan%20Meong-meongan.html (diakses tanggal 23 Oktober 2015).

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan bagi Orangtua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.

Yuliawati, Fitri dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Tenaga Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Pedagogia.