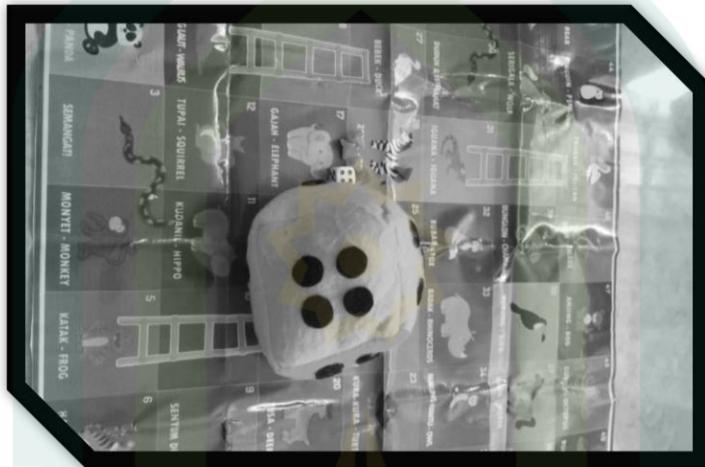




**PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK USIA
DINI MELALUI PERMAINAN PAPAN GEMBIRA
EDUKATIF DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
DESA PANGKAH KABUPATEN PEKALONGAN**



SAFIRA AYU LESTARI
NIM. 2418042

2025

**PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK USIA
DINI MELALUI PERMAINAN PAPAN GEMBIRA
EDUKATIF DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
DESA PANGKAH KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

SAFIRA AYU LESTARI

NIM. 2418042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK USIA
DINI MELALUI PERMAINAN PAPAN GEMBIRA
EDUKATIF DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL
DESA PANGKAH KABUPATEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

SAFIRA AYU LESTARI

NIM. 2418042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Safira Ayu Lestari

NIM : 2418042

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Permainan Papan Gembira Edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kabupaten Pekalongan”** adalah benar-benar karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah peneliti sebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini ternyata hasil plagiasi, penulis bersedia memperoleh sanksi akademik dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 26 Juni 2025

Yang menyatakan



Safira Ayu Lestari

NIM: 2418042

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (dua) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdr/Sdri. Safira Ayu Lestari

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
c.q Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
di-

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : Safira Ayu Lestari
NIM : 2418042
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Permainan Papan Gembira Edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kecamatan Karangdadap Kabupaten Pekalongan

Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara/i tersebut dapat segera dimunaqasyahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 26 Juni 2025

Pembimbing,


Dr. Hi. Sopiha. M. Ag.
NIP. 197107072000032001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: ftik.uingusdur.ac.id email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : SAFIRA AYU LESTARI

NIM : 2418042

Program Studi: PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Judul Skripsi : PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN PAPAN GEMBIRA EDUKATIF
DI TK BUSTANUL ATHFAL DESA PANGKAH KEC.
KARANGDADAP KAB. PEKALONGAN

Telah diujikan pada hari Kamis, tanggal 10 Juli 2025 dan dinyatakan
LULUS serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

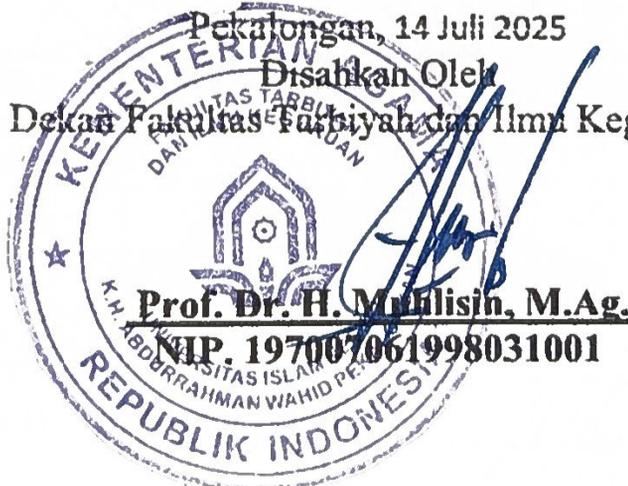
Penguji I

Rofiqetul Aini, M.Pd.I
NIP. 198907282019032009

Penguji II

Dian Rifi'yati, M.S.I
NIP. 198301272018012001

Pekalongan, 14 Juli 2025
Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	s	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	’	koma terbalik (di atas)
غ	Ghain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal rangkap	Vokal Panjang
أ = a		آ = ā
إ = i	أي = ai	إي = ī
أ = u	أو = au	أو = ū

3. Ta Marbutah

Ta marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

jamīlah امرأة جميلة ditulis *mar’atun*

Ta marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمة ditulis *fātimah*

4. *Syaddad (tasydid, geminasi)*

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh:

ربنا ditulis *rabbānā*

البر ditulis *al-barr*

5. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس ditulis *asy-syamsu*

الرجل ditulis *ar-rojulu*

السيدة ditulis *as-*

sayyidinah

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasikan dengan bunyinya, yaitu bunyi /I/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر ditulis *al-qamar*

البدیع ditulis *al-badi'*

الجلال ditulis *al-jalāl*

6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, harus hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof /'/.

Contoh:

أمرت ditulis *umirtu*

شيء ditulis *syai'un*

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah atas rahmat yang telah dianugerahkan Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa terhaturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Melalui motivasi, semangat dan do'a yang terucap serta dengan kerendahan hati, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua, Alm. Bapak Wahyu Indratno dan Ibu Lestari Ujiana, Suami Fizar Nugroho, S.Pd dan anak tercinta Muhammad Iqdam Alfathirm beserta keluarga yang telah memberikan dukungan serta kasih sayang dan tanpa henti mengalir dalam setiap sujud do'a.
 2. Ibu Rofiqotul Aini, M.Pd.I selaku ketua Progam Studi PIAUD
 3. Ibu Dr. Hj. Sopiah, M.Ag dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan nasehat dan arahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan skripsi ini dengan baik.
 4. Kepada Dosen pembimbing Akademik Ibu Dr. Hj. Siti Mumun Muniroh, S.Psi., M.A
Jajaran dosen, pegawai, dan karyawan UIN K.H. Abdurrahman Wahid.
 1. Kepala sekolah Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kabupaten Pekalongan, serta guru-guru dan peserta didik yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
 5. Teman-teman seperjuangan, prodi PIAUD UIN K.H. Abdurrahman Wahid angkatan 2018.
 6. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam menggapai cita-cita.
- Terimakasih atas segala doa, dukungan, kasih sayang, nasehat, ilmu, motivasi dan bimbingan terbaik untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini hingga tahap akhir.

MOTTO

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا
بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ۝

Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.

Q.S Ar rad ayat 11

ABSTRAK

Safira Ayu Lestari. 2025. Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Permainan Papan Gembira Edukatif Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kabupaten Pekalongan. Skripsi Jurusan Tarbiyah Program Studi PIAUD Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahmad Wahid. Pembimbing : **Dr. Hj. Sopiah, M. Ag**

Kata kunci: kepercayaan diri, permainan papan edukatif, pembelajaran PAUD

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini melalui penerapan media permainan papan gembira edukatif. Penelitian dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah, Kabupaten Pekalongan, dengan subjek 20 anak kelompok A. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas dua siklus, masing-masing dengan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Hasil observasi pada pra siklus menunjukkan Dari 20 anak yang diamati, hanya 6,67% berada dalam kategori “sangat baik” dan 13,33% dalam kategori “baik”, sementara sisanya berada dalam kategori “cukup” dan “kurang”. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan di mana 40% anak mencapai kategori kepercayaan diri “tinggi”, 35% berada pada kategori “sedang”, dan 25% masih dalam kategori “rendah”. Meskipun belum mencapai indikator keberhasilan ($\geq 75\%$ anak dalam kategori tinggi), data ini menunjukkan bahwa media permainan mulai membangun keberanian anak untuk tampil, walaupun sebagian masih ragu-ragu. Pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan strategi berupa modifikasi tantangan, penerapan kelompok kecil, dan peningkatan aktivitas interaktif, hasil menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Seluruh anak (100%) berhasil mencapai kategori “tinggi” dalam kepercayaan diri. Anak-anak mulai tampil secara sukarela, menunjukkan ekspresi wajah yang ceria, serta aktif dalam berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya.

Dengan demikian, penggunaan media permainan papan gembira edukatif dapat dijadikan strategi alternatif dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini, serta direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran PAUD

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanrahim...

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat, para tabi'in dan seluruh umatnya.

Penelitian skripsi ini penulis mengambil judul “Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Permainan Papan Gembira Edukatif Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kabupaten Pekalongan”. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis sehingga skripsi ini dapat terwujud, antara lain kepada yang terhormat:

2. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan dan para Wakil Rektor beserta para staffnya.
3. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid dan kepada seluruh civitas akademia Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Dr. Hj. Sopiah, M.Ag selaku dosen pembimbing skripsi dan ketua program studi PIAUD FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan beserta jajarannya.
5. Ibu Dr. Hj. Siti Mumun Muniroh, S.Psi., M.A, selaku dosen pembimbing akademik
6. Ibu Kepala Perpustakaan beserta staffnya di lingkungan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
7. Segenap dewan guru beserta keluarga besar Tk Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kabupaten Pekalongan
8. Kedua orang tua, Alm. Bapak Wahyu Indratno dan Ibu Lestari Ujjiana, Suami Fizar Nugroho, S.Pd dan anak tercinta Muhammad Iqdam Alfathirm beserta keluarga
9. Keluarga besar prodi PIAUD FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, khususnya teman-teman angkatan 2018.

Penulis berharap semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mencapai balasan pahala dan rahmat yang lebih dari Allah SWT.

Pekalongan, 29 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRASLITERASI	v
PERSEMBAHAN	viii
MOTO	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	8
1. Kepercayaan Diri Anak Usia Dini.....	8
a. Pengertian Kepercayaan Diri.....	8
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri Anak	10
c. Indikator Kepercayaan Diri Anak Usia Dini	13
2. Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini	15
a. Pengertian Permainan Bagi Anak Usia Dini	18
b. Syarat-Syarat Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini	20
c. Jenis-jenis Permainan Bagi Anak	21
d. Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak.....	22
e. Karakter Bermain dan Permainan Bagi Anak	25

f. Bentuk-bentuk Permainan Bagi Anak	28
g. Fungsi Bermain dan Permainan Bagi Anak	30
h. Manfaat Bermain dan Permainan Bagi Anak	31
3. Permainan Papan Gembira Edukatif.....	33
B. Penelitian Relevan	37
C. Kerangka Berpikir	40
D. Hipotesis Tindakan.....	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Subjek dan Kolaborator Penelitian	43
D. Siklus Penelitian	43
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data	47
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

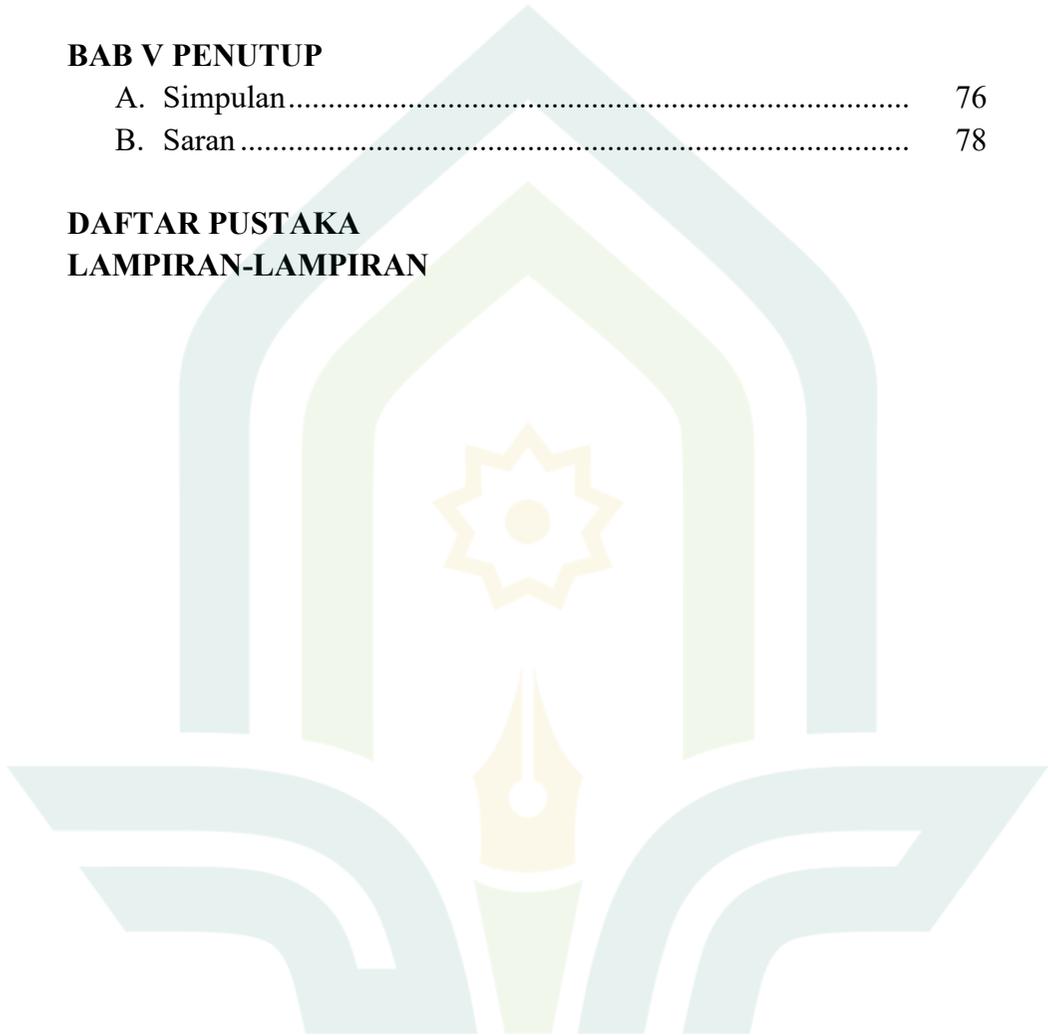
A. Hasil Penelitian.....	48
1. Profil TK Aisyiyah Bustanul Athfal	48
2. Penerapan media permainan papan gembira edukatif dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini di taman kanak-kanak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kec.Karangdadap Kab. Pekalongan	53
3. Peningkatan kepercayaan diri anak usia dini melalui penerapan media permainan papan gembira edukatif di taman kanak-kanak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kec.Karangdadap Kab. Pekalongan	60
B. Pembahasan penelitian.....	67
1. Analisis penerapan media permainan papan gembira edukatif dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini di taman kanak-kanak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kec.Karangdadap Kab. Pekalongan	67

2. Analisis peningkatan kepercayaan diri anak usia dini melalui penerapan media permainan papan gembira edukatif di taman kanak-kanak TK Aisyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kec.Karangdadap Kab. Pekalongan	70
--	----

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	76
B. Saran	78

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN**



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Alat dan Bahan Membuat Permainan Papan Gembira Edukatif	34
Tabel 3.1 Indikator Observasi Kepercayaan Diri Anak Usia Dini	45
Tabel 3.2 Indikator Tes (Penilaian Kinerja) Kepercayaan Diri	45
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara untuk Guru	46
Tabel 4.1 Hasil Evaluasi Anak pada Siklus I	48
Tabel 4.2 Rekapitulasi Penilaian Siklus I.....	49
Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Anak pada Siklus II.....	56
Tabel 4.4 Rekapitulasi Penilaian Siklus II.....	58
Tabel 4.5 Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentasi.....	84
Daftar Riwayat Hidup.....	86



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan. Pada masa ini anak akan sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Anak belum memiliki pengaruh yang banyak dari luar maupun lingkungannya. Dengan kata lain, orang tua maupun pendidik akan lebih mudah mengarahkan anak menjadi lebih baik (Muhammad Fadillah, 2012:61-62). Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan 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 yang lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Maimunah Hasan, 2009:15). Anak usia dini merupakan saat yang sangat fundamental bagi kehidupan anak. Masa saat ini merupakan masa keemasan di mana anak mulai peka untuk menerima rangsangan dan otak mengalami pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat. Bahkan salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang pesat saat usia ini adalah kemampuan kognitif kepercayaan diri anak.

Namun, kemampuan kepercayaan diri anak masih perlu ditingkatkan. Kepercayaan diri merupakan sikap yakin terhadap kemampuan diri sendiri dalam berinteraksi, mengambil keputusan, serta menghadapi berbagai situasi dengan mandiri dan positif. Bahkan, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak bisa meningkatkan ke tahap pengertian untuk mengenai kepercayaan, yakni yang dapat berhubungan dengan kepercayaan diri anak. Kepercayaan diri merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan potensinya, yang mulai terbentuk dari

lingkungan terdekatnya. Kepercayaan diri yang baik akan membantu anak dalam bersosialisasi, berkomunikasi, serta menghadapi tantangan baru dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kemampuan percaya diri merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, sehingga karakteristik perkembangan dimulai dari lingkungan terdekat dirinya. Upaya peningkatan kemampuan percaya diri pada anak dapat dikembangkan dengan melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang dapat memicu perkembangannya. Namun, salah satunya dapat dikembangkan melalui kegiatan yakni berupa permainan papan gembira edukatif. Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kabupaten Pekalongan, masih banyak anak yang menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keberanian anak dalam berkomunikasi, mengambil inisiatif dalam bermain, serta keterlibatan dalam aktivitas kelompok. Oleh karena itu, diperlukan metode yang tepat untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini, salah satunya melalui permainan edukatif.

Sehingga, bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan seperti eksplorasi, eksperimen, peniruan, dan penyesuaian. Bermain dengan melalui permainan papan gembira edukatif yakni berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan kepercayaan diri sehingga dapat merangsang anak agar lebih cepat untuk percaya diri dalam bermain papan gembira dan dapat membuat minat anak semakin semangat dalam menguasai permainan papan gembira edukatif (Qoyumil, 2016:39-42). Bermain merupakan aktivitas yang sangat penting bagi anak karena dapat membantu mereka mengeksplorasi dunia, mengasah kreativitas, serta mengekspresikan emosi. Permainan edukatif dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga anak tidak hanya bermain tetapi juga memperoleh manfaat pendidikan.

Pengertian Bermain dan Permainan adalah suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak-anak dengan melalui bermain anak

sambil belajar untuk menemukan sesuatu yang baru bagi setiap anak untuk menambah pengetahuan mereka dengan melalui bermain sambil berpartisipasi di dalam suatu kegiatan, sehingga anak-anak tidak akan bosan dalam bermain dan selalu ada energi dan kemampuan untuk bermain karena itu dunia mereka. Bahkan dengan bermain dapat mengasah kreativitas dan imajinasi pada dalam diri anak, namun juga dapat mengekspresikan maupun meluapkan emosi anak secara aktif. Bermain merupakan dapat mengeksplorasi dunia anak, untuk mengembangkan pemahaman sosialnya dan dapat memberikan kesempatan bagi anak agar bisa menemukan dan menyelesaikan suatu permasalahan yang diharapkannya pada saat anak sedang bermain, dengan melalui bermain anak dapat menjadi senang karena anak dapat belajar dengan cara sambil bermain. Bahkan, bermain untuk anak suatu faktor yang dapat berpengaruh dalam periode perkembangan untuk anak, misalnya dunia fisik dan sosial, serta komunikasi. Oleh sebab itu bermain itu sangat berkaitan erat dengan pertumbuhan dan perkembangan setiap anak, bahkan bermain memiliki kekuatan yang dapat menggerakkan suatu perkembangan dan pertumbuhan bagi anak.

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya. Termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran. Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu. Misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan. Termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan efektif. Alat Permainan Edukatif sangat relevan untuk digunakan dalam pembelajaran, karena melalui bermain anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya. Hal tersebut didasarkan pada prinsip penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yaitu belajar sambil bermain, melalui bermain itulah anak dapat menunjukkan berbagai potensi kemampuan dan bakat-bakatnya sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.

Bermain pada anak-anak mempunyai arti yang sangat penting, karena melalui bermain, anak mengalami perkembangan dalam segala aspek kehidupannya. (Ramona, 2017:8-9)

Papan Gembira adalah permainan papan untuk anak yang dimainkan oleh 2 orang atau kotak kecil dan di setiap kotak dicantumkan urutan angka bilangan yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Papan Gembira dalam pembelajaran anak usia dini merupakan hasil adaptasi dan inovasi dari permainan ular tangga atau snakes and ladders atau the board game. Secara harfiah, board game segala jenis permainan yang menggunakan papan atau alas untuk bermain, dan biasanya dimainkan oleh lebih dari satu orang di satu meja/alas yang sama. Berkumpulnya sekumpulan orang di satu meja atau alas untuk bermain yakni sebuah fenomena yang hanya dapat diciptakan oleh board game (Ramona Siska Putri Alami & Ayu Ratika, 2021:24-25). Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Papan Gembira Edukatif. Permainan ini merupakan hasil adaptasi dari permainan ular tangga yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar kognitif, sosial, dan emosional bagi anak. Dalam permainan ini, anak-anak diajak untuk mengikuti aturan, bekerja sama, serta belajar menghadapi tantangan secara positif, yang berpotensi meningkatkan rasa percaya diri mereka. Meskipun permainan ini memiliki banyak manfaat, efektivitasnya dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini belum banyak diteliti secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauh mana permainan Papan Gembira Edukatif dapat berkontribusi dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kabupaten Pekalongan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kabupaten Pekalongan, ditemukan bahwa sebagian besar anak kelompok B menunjukkan gejala kurangnya kepercayaan diri dalam kegiatan belajar dan bermain. Hal ini ditandai dengan perilaku anak yang cenderung pasif saat guru mengajukan pertanyaan, enggan mengemukakan pendapat, takut mencoba permainan baru tanpa

didampingi, serta menunjukkan keraguan saat harus tampil di depan teman-teman. Anak-anak juga tampak ragu-ragu ketika diminta untuk mengambil giliran dalam aktivitas kelompok atau ketika harus memilih alat permainan secara mandiri.

Salah satu contoh konkret yang ditemukan saat observasi yaitu dalam kegiatan bercerita di depan kelas, hanya 3 dari 20 anak yang mau secara sukarela tampil, sisanya harus dibujuk dan didampingi oleh guru. Ketika bermain secara berkelompok, beberapa anak terlihat hanya mengikuti teman tanpa menunjukkan inisiatif, dan lebih memilih menonton daripada terlibat aktif. Hal ini menunjukkan bahwa keberanian, inisiatif, dan keyakinan diri anak masih perlu dikembangkan lebih lanjut.

Selain observasi, wawancara juga dilakukan dengan beberapa guru dan orang tua. Dari hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa anak-anak sering merasa takut salah dan malu saat melakukan aktivitas di depan umum, bahkan untuk sekadar menjawab pertanyaan sederhana. Guru juga menyampaikan bahwa masih terdapat anak yang sangat tergantung pada teman atau guru dalam menyelesaikan tugas-tugas sederhana, seperti merapikan alat permainan atau mengerjakan lembar kerja, padahal secara kemampuan kognitif anak tersebut cukup mampu.

Permasalahan ini menunjukkan bahwa rendahnya kepercayaan diri anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal seperti rasa malu atau takut salah, tetapi juga oleh kurangnya strategi stimulasi yang tepat di lingkungan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang menyenangkan, seperti permainan edukatif yang interaktif dan kolaboratif, untuk membangun rasa percaya diri anak sejak dini

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemecahan solusi di atas maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Media Permainan Papan Gembira Edukatif dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini di taman kanak-kanak TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kec.Karangdadap Kab. Pekalongan?

2. Bagaimana Peningkatan Kepercayaan Diri Pada Anak melalui Penerapan Media Permainan Papan Gembira Edukatif di Kelompok B di TK Aisyiah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kec. Karangdadap Kab. Pekalongan?

C. Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan penerapan media permainan papan gembira edukatif untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini di TK Aisyiah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kec. Karangdadap Kab. Pekalongan
2. Mengetahui peningkatkan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun melalui penerapan media permainan papan gembira edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Ke. Karangdadap Kab. Pekalongan.

D. Manfaat Penelitian

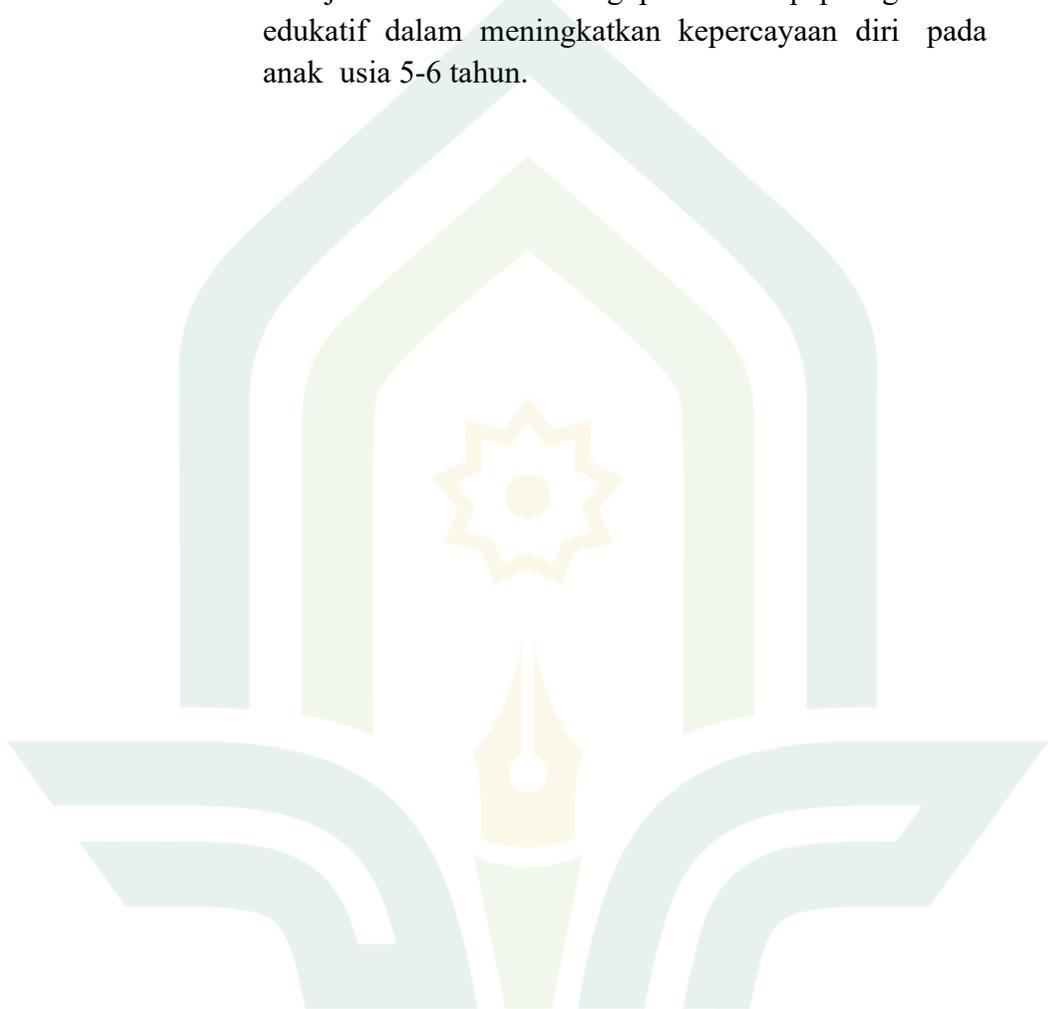
Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Secara Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan mampu menyumbang kajian keilmuan tentang permainan papan gembira edukatif dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun.
 - b. Penelitian ini dapat pula digunakan sebagai acuan penelitian lain mengenai permainan papan gembira edukatif dalam meningkatkan kepercayaan diri pada anak usia 5-6 tahun.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi Sekolah
Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi tentang permainan papan gembira edukatif dalam meningkatkan kepercayaan diri pada anak usia 5-6 tahun.
 - b. Bagi Guru
Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk guru dalam memberisumbangkan pengetahuan yang menjadi

salah satu referensi tentang permainan papan gembira edukatif dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun

c. Bagi Siswa

Agar para siswa lebih giat dalam belajar dan menjadi informasi tentang permainan papan gembira edukatif dalam meningkatkan kepercayaan diri pada anak usia 5-6 tahun.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Bab ini menyajikan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah, Kecamatan Karangdadap, Kabupaten Pekalongan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini melalui penerapan media permainan papan gembira edukatif. Pembahasan dalam bab ini dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu:

1. Penerapan Media Permainan Papan Gembira Edukatif dalam Siklus I dan Siklus II

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah, Kecamatan Karangdadap, Kabupaten Pekalongan, dengan tujuan meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini melalui penerapan media permainan papan gembira edukatif. Pelaksanaan setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

- a. Pra Siklus: Berdasarkan hasil observasi awal sebelum tindakan, sebagian besar anak menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang rendah. Gejala yang tampak antara lain rasa malu ketika berbicara, takut salah saat menjawab pertanyaan, serta enggan tampil di depan kelas. Dari 20 anak, hanya 1 anak (6,67%) yang berada dalam kategori “sangat baik” dan 2 anak (13,33%) berada dalam kategori “baik”. Sebanyak 10 anak (50%) berada dalam kategori “cukup”, dan 7 anak (30%) dalam kategori “kurang”.
- b. Siklus I: Setelah dilakukan tindakan pada siklus pertama dengan memperkenalkan permainan papan gembira edukatif secara berkelompok, terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Anak mulai menunjukkan antusiasme dalam mengikuti permainan, meskipun sebagian masih ragu untuk tampil. Hasil observasi menunjukkan bahwa 8 anak (40%) telah mencapai kategori kepercayaan diri “tinggi”, 7 anak

(35%) berada dalam kategori “sedang”, dan 5 anak (25%) masih dalam kategori “rendah”. Meskipun belum mencapai target keberhasilan ($\geq 75\%$ anak dalam kategori tinggi), perubahan positif mulai terlihat terutama dalam partisipasi anak dan keberanian mereka berbicara.

- c. Siklus II: Pada siklus kedua, strategi diperbaiki dengan cara memodifikasi tantangan permainan, menerapkan pembagian kelompok kecil, serta meningkatkan keterlibatan guru dalam membimbing interaksi anak. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Seluruh anak (100%) berhasil mencapai kategori kepercayaan diri “tinggi”. Anak-anak tampil secara sukarela, menunjukkan ekspresi wajah yang ceria, menjawab pertanyaan dengan suara lantang, serta aktif dalam berdiskusi dan bermain bersama teman.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan suportif, sehingga memberikan ruang aman bagi anak untuk berekspresi dan membangun kepercayaan dirinya.

2. Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Media Permainan Papan Gembira Edukatif

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media permainan papan gembira edukatif efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini secara bertahap. Pada tahap awal, kepercayaan diri anak masih sangat terbatas. Namun, melalui permainan yang dirancang untuk melibatkan anak secara aktif, anak didorong untuk mengambil peran, menyampaikan ide, dan tampil di depan teman-temannya.

Permainan papan gembira edukatif memberikan stimulus melalui aktivitas yang menyenangkan namun terstruktur. Anak dihadapkan pada tantangan-tantangan kecil yang mendorong mereka untuk berpikir, memilih, dan berbicara. Selain itu, interaksi sosial yang tercipta selama bermain memberikan anak

kesempatan untuk belajar bekerja sama dan menunjukkan kemampuan mereka.

Pada siklus pertama, peningkatan yang terlihat belum optimal karena beberapa anak masih membutuhkan waktu untuk beradaptasi. Namun, pada siklus kedua, dengan strategi yang lebih sesuai dengan karakteristik anak, seperti pengelompokan kecil dan bimbingan lebih intensif, seluruh anak menunjukkan perkembangan pesat dalam aspek kepercayaan diri.

Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan meningkatkan kepercayaan diri anak tidak lepas dari lingkungan belajar yang mendukung. Media yang digunakan harus mampu memberikan pengalaman langsung, kesempatan berpartisipasi, dan ruang aman untuk mencoba tanpa takut salah. Dalam konteks ini, permainan papan hiburan edukatif mampu memenuhi ketiga aspek tersebut.

Simpulan utama dari dua siklus tindakan ini adalah bahwa media permainan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter anak, khususnya dalam hal keberanian dan rasa percaya diri. Melalui pendekatan bermain yang dirancang secara edukatif dan menyenangkan, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang lebih yakin terhadap dirinya sendiri dan siap menghadapi tantangan di lingkungan belajar maupun sosial.

B. Saran

1. Bagi Guru PAUD, diharapkan dapat menggunakan media permainan yang menyenangkan dan edukatif seperti papan hiburan untuk menstimulasi kepercayaan diri anak. Permainan ini bisa dimodifikasi sesuai dengan tema pembelajaran dan karakteristik anak di kelas.
2. Bagi Lembaga Pendidikan, lembaga disarankan mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif yang berbasis bermain, serta memberikan pelatihan kepada guru mengenai penerapan strategi yang mendorong partisipasi aktif dan percaya diri anak.

3. Bagi Orang Tua, penting untuk menciptakan lingkungan rumah yang suportif, seperti mengajak anak berbicara, membaca bersama, serta memberikan pujian saat anak mencoba berbicara atau tampil di depan orang lain.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan media pembelajaran serupa dalam aspek perkembangan lain seperti keterampilan sosial, bahasa, atau motorik halus, dengan subjek dan konteks yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Aeni. (2022). *Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Andriyani, Y., & Indhra, M. (2022). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anisabela, M., & Rahminawati, N. (2022). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 26.
- Anita Damayanti, dkk. (2020). *Media dan Alat Permainan Edukatif*. Bandung: Alfabeta.
- Asmariansi. (2016). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Asnawir, B. (2022). *Media Pembelajaran Anak*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azzet, A. M. (2014). *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Baharuddin, dkk. (2021). *Dasar-Dasar Matematika Anak Usia Dini*. Makassar: LPPM UNM.
- Dewayani, S., dkk. (2021). *Panduan Implementasi Pembelajaran Berbasis Numerasi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Diana. (2022). *Media Loose Part dan Perkembangan Anak*. Surabaya: Literasi Nusantara.
- Eliza. (2022). *Penggunaan Media Keramik pada PAUD*. Padang: Universitas Negeri Padang Press.
- Fadlillah, M. (2020). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Feriyanto. (2022). *Numerasi dalam Kehidupan Sehari-Hari*. Yogyakarta: Deepublish.

- Fono, S., & Ita, R. (2021). *Media Loose Parts dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: CV Literasi Nusantara.
- Fransiska, & Yenita. (2021). *Panduan Media Edukatif untuk PAUD*. Bandung: Pustaka Remaja.
- Habibi. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Global*. Jakarta: Kencana.
- Helmawati. (2019). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Indrijati. (2016). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Khadijah. (2016). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Khairi. (2019). *Dasar-Dasar Psikologi Kognitif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Mahmud, M., & Pratiwi, L. (2019). *Numerasi Anak Usia Dini*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Masganti. (2017). *Teori Belajar Kognitif Anak*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mubarokah. (2021). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Part*. Skripsi. Universitas Islam Negeri.
- Mulyani. (2022). *Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Novan Ardy Wiyani. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Oktavia Lestari, & Karim Halim. (2022). *Panduan Media Loose Part*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Permendikbud. (2021). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar PAUD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Prihatin, R. (2021). *Kreativitas dan Media Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Priyanti, R., & Apriani, D. (2021). *Strategi Belajar Bermain Anak Usia Dini*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.
- Ridwan, dkk. (2022). *Loose Part dan Perkembangan Kreativitas Anak*. Bandung: Alfabeta.
- Rizki, N., dkk. (2021). *Kemampuan Numerasi dan Strategi Penguatannya*. Jakarta: Kemendikbud.
- Rochaeni. (2020). *Penggunaan Bahan Logam pada Media Edukasi*. Bandung: Pustaka Cendekia.
- Salsabila, N. (2022). *Kreativitas Anak Melalui Media Loose Part*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Saryanto. (2022). *Pembelajaran Numerasi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Shunhaji. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sofiati, D., & Komalasari, H. (2015). *Manajemen Sarana Prasarana Pendidikan*. Bandung: Refika Aditama.
- Soliha, I., Hasanah, L. U., Ainurrahmah, S., & Luciana, U. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini dengan Media Loose Parts*. *Jurnal PAUD*, 7(1), 17.
- Sriningsih. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2019). *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Telaumbanua. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Wahyuni, T. (2021). *Pembelajaran Numerasi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.

- Walujo. (2019). *Konsep Dasar PAUD*. Semarang: Pustaka Salemba.
- Widodo. (2019). *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widyastuti. (2022). *Pemanfaatan Media Loose Part dalam PAUD*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Wiyani, N. A. (2018). *Manajemen PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Zaenab, S. (2015). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

