

Permainan Kartu Kisah Sebagai Media dalam Menumbuhkan Percaya Diri Pada Anak Usia Dini

Story Card Game as A Medium in Fostering Early Childhood Self-Confidence

Ni Luh Juni Ari¹, I Made Gede Anadhi², Ida Bagus Komang Sindu Putra³

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar; niluhjuniari1838@gmail.com

² Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, anadhi@uhn.ac.id

³ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Dharma Acarya, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, sinduputra85@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya rasa percaya diri pada siswa kelompok B di TK Mars Denpasar, oleh karena itu untuk membantu anak dalam menumbuhkan percaya dirinya, guru memerlukan sebuah media berupa kartu, seperti media permainan kartu kisah. Media permainan kartu kisah adalah permainan merangkai cerita atau kisah, anak harus dapat merangkai cerita dari kartu-kartu yang sudah diambilnya dengan penuh percaya diri. Percaya diri sendiri bisa diartikan sebagai bekal untuk melaksanakan aktivitas secara berkeyakinan. Diadakannya penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan percaya diri pada anak, dalam permainan ini anak akan diminta untuk percaya diri untuk unjuk diri di hadapan guru atau teman, selain itu diharapkan kedepannya melalui media permainan kartu kisah ini bisa menjadi sebuah stimulasi bagi anak untuk berani tampil di hadapan publik. Pada penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif serta memakai metode observasi dan wawancara dalam mengumpulkan data. Subjek pada penelitian ini adalah 10 siswa TK B TK Mars. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan terjadi peningkatan dan kemajuan pada percaya diri anak usia dini, hal ini terlihat karena anak sudah menunjukkan sikap yang positif seperti sudah berani untuk tampil dihadapan guru dan temannya dan berani untuk mengungkapkan alur cerita berdasarkan kartu yang mereka ambil hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mulai percaya diri terhadap kemampuannya. Kesimpulan penelitian ini adalah media permainan kartu kisah efektif dalam menumbuhkan percaya diri pada anak usia dini.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Percaya Diri, Sarana Permainan

ABSTRACT

This study is motivated by the lack of confidence in group B students at Mars Denpasar Kindergarten, therefore to help children grow their confidence, teachers need a medium in the

form of cards, such as story card game media. The story card game media is a story or story stringing game, children must be able to string stories from the cards they have taken with confidence. The holding of this study aims to foster self-confidence in children, in this game children will be asked to be confident to show themselves in front of teachers or friends, besides that it is hoped that in the future through this story card game media can be a stimulation for children to dare to appear in public. In this study applying a qualitative approach and using observation and interview methods in collecting data. The subjects in this study were 10 kindergarten B students of Mars Kindergarten. The data analysis technique in this study used qualitative data analysis techniques. The results obtained in this study indicate an increase and progress in early childhood self-confidence, this can be seen because children have shown positive attitudes such as having the courage to appear in front of the teacher and their friends and dare to reveal the storyline based on the cards they take.

Keywords: *Early Childhood, Game Media, Self-confidence*

PENDAHULUAN

Percaya diri penting untuk distimulasi sejak usia dini, itu karena percaya diri merupakan bekal yang diperlukan oleh anak untuk menghadapi kehidupan selanjutnya. Percaya diri dapat diartikan sebagai bentuk keyakinan atas bakat yang ada dalam diri. Kepercayaan diri adalah bagian penting sebab, dengan percaya diri itu sendiri berfungsi sebagai penggerak dan penentu cara anak dalam berkelakuan. (Muhadoruh, 2021). Kepercayaan diri bisa dikategorikan sebagai unsur kepribadian yang penting pada anak dalam proses perkembangannya untuk membantu anak melewati masa bermain, sekolah hingga tumbuh dewasa (Ginting et al., 2022).

Sayangnya, tidak setiap anak mempunyai kepercayaan diri yang baik. Dengan tidak dimilikinya kepercayaan diri anak akan memiliki karakter pemalu, penakut, menarik diri, kurang bernyali, dan menyabotase dirinya sendiri, sehingga hal ini akan berdampak pada rendahnya kemampuan untuk bersosialisasi pada diri anak, yang akan menyebabkan kesulitan dalam melaksanakan hal yang ia sukai. (Fitriani, 2016; Yunifia & Wardhani, 2023). Percaya diri anak bisa dibina pada saat anak bersekolah, dengan adanya peran guru untuk membantu anak menanamkan rasa percaya dirinya sedini mungkin. (Amrillah et al., 2022). Oleh karena itu dalam membantu anak untuk menumbuhkan kepercayaan diri yang ada pada diri anak, guru memerlukan media yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan mengenai kepercayaan diri tersebut. Jenis media yang dapat digunakan ialah media berupa kartu.

Media adalah sarana yang dapat dijadikan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan tujuan yang ingin diajarkan. (Rahmah Hakim, 2020). Sedangkan penjelasan dari kartu atau *flashcard* sebagai sarana pembelajaran yang digolongkan ke dalam kartu yang berisikan gambar dengan adanya keterangan di dalamnya. (Febiola & Yulsyofriend, 2020).

Corresponding author: Ni Luh Juni Ari

Email Address: niluhjuniari1838@gmail.com

Received: 26-05-2024, Accepted 07-6-2024, Published 30-06-2024

Flashcard juga dikatakan sebagai media kartu yang berisi kata serta gambar dimana didalamnya termuat informasi serta dapat digunakan dalam hal pembelajaran. (Ramadhani & Masykuroh, 2022).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelompok B di TK Mars sebagai narasumbernya, menunjukkan tingkat kepercayaan diri anak di TK Mars masih perlu untuk dikembangkan serta dimotivasi kembali. Hal ini karena, masih banyaknya anak-anak yang malu ketika diminta untuk tampil dihadapan guru ataupun temannya, bahkan sebelum ditunjuk untuk tampil di depan beberapa dari anak tersebut sudah menunjukkan ekspresi ketakutan dan mulai menangis. Guru kelompok B mengatakan kurangnya kepercayaan diri pada anak di TK Mars disebabkan ketika anak maju ke depan kelas, namun merasa bingung ketika guru meminta anak mencerita pengalaman atau berbicara di depan kelas karena mereka tidak mengetahui apa yang ingin mereka bicarakan, dan salah satu penyebabnya karena kosakata tersebut. Lebih lanjut guru kelompok B menerangkan jika anak-anak yang memiliki kosa kata yang baik, maka anak tersebut akan memiliki rasa percaya diri yang baik begitu juga sebaliknya. Sa'bani dalam (Adityaningrum et al., 2021) menjelaskan bahwa kurangnya kemampuan dalam berbicara dipicu dari rasa malu, tidak berani, dan tidak percaya diri.

Pada usia dini stimulasi percaya diri penting untuk dilakukan, hal tersebut diungkapkan juga oleh Woolfson dan Ningsih dalam (Padang et al., 2023) yang menyatakan jika seorang anak yang memiliki kepercayaan diri yang baik, anak tersebut akan mampu untuk menikmati hidupnya secara maksimal. Pada penelitian ini kartu atau *flashcard* akan digunakan sebagai media permainan kartu kisah. Media permainan kartu kisah adalah sebuah permainan yang meminta anak untuk mampu merangkai alur kisah atau cerita berdasarkan kartu. Dalam permainan ini anak akan diminta untuk mengambil 4-5 kartu secara acak, lalu anak akan membuat alur cerita atau kisah berdasarkan kartu yang sudah diambilnya. Menumbuhkan kepercayaan diri pada anak menggunakan metode permainan kartu kisah dilakukan untuk melatih anak percaya diri unjuk diri di depan kelas tanpa merasa gugup, takut serta malu, selain itu melatih anak untuk dapat percaya terhadap kemampuan yang dimilikinya, serta berani berpendapat, bertanya, dan menjawab pertanyaan.

Peneliti menemukan penelitian terdahulu yang masih berkaitan dengan penelitian "Permainan Kartu Kisah Sebagai Media Dalam Menumbuhkan Percaya Diri Pada Anak Usia Dini" diantaranya hasil penelitian dari (Bibah et al., 2023) dengan judul penelitian "Penggunaan Metode *Hypnoteaching* Menggunakan Permainan Kartu Hebat Terhadap Kemampuan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun" Menunjukkan hasil yakni penggunaan media kartu *flashcard* sebagai media permainan kartu hebat dapat membantu anak dalam meningkatkan percaya dirinya jika diberikan stimulasi yang tepat, karena penggunaan kartu hebat akan memberikan kesempatan dalam membantu anak untuk menjadi aktif dalam

berkegiatan serta mengajukan diri berdasarkan inisiatifnya. Media kartu gambar atau *flashcard* dapat digunakan sebagai media yang membantu anak untuk menumbuhkan percaya dirinya, selain itu juga dapat membantu meningkatkan kecakapan bahasa yang semakin meningkatkan skema yang menggembirakan bagi anak. (Itah Fahitah, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Permainan Tebak Gambar dalam Menstimulasi Karakter Percaya Diri Anak Usia Dini”

Penelitian dari (Putri et al., 2023) dengan judul penelitian “ Efektivitas Penggunaan Media Cermin Ekspresi Untuk Meningkatkan Percaya Diri Pada Anak Usia 5-6 Tahun” yang merupakan kegiatan memainkan media cermin dengan meniru ekspresi yang terdapat pada kartu, mendapat hasil adanya peningkatan percaya diri pada tahap baseline-1 (A1), intervensi (B) dan tahap baseline 2 (A2). Penelitian dari (Wahyuni, 2020) dengan judul penelitian “Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Kartu Bergambar Di TK AL Hamidy Mataram” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan sosial pada anak. Dalam penelitian ini diketahui kegiatan permainan kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak dengan dari yang awalnya 62,8% meningkat menjadi 81,6%. Penelitian lainnya dari (Perdina et al., 2019) dengan judul penelitian “ Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Bermain Kartu Estafet Pada Anak Usia Dini” pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial pada 12 orang siswa yang mencapai target sebesar 71%.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian sebelumnya, terdapat manfaat dari penggunaan kartu sebagai media untuk membantu anak menumbuhkan rasa percaya dirinya, hal itu juga meliputi cakupan perkembangan lainnya yang berkaitan dengan percaya diri, seperti keterampilan sosial pada anak. Penanaman percaya diri yang dilakukan sejak dini akan membantu dalam mengatasi kesulitan dalam melakukan keterampilan sosial pada masa dewasa serta penerimaan sosial dari lingkungan (Ginting et al., 2022). Selain itu, percaya diri juga mencakup perkembangan bahasa pada anak, sebab individu yang memiliki komunikasi yang baik, maka akan memiliki rasa percaya diri yang baik, sebab bahasa adalah cara yang dapat digunakan dalam mengekspresikan pikiran dan pengetahuan dalam melakukan hubungan dengan orang lain. (M et al., 2022). Melihat pengamatan di lapangan mengenai percaya diri anak usia dini di TK Mars yang masih perlu untuk ditingkatkan lagi dan manfaat dari media kartu sebagai media yang dapat membantu menumbuhkan percaya diri pada anak usia dini,. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian judul ” **Permainan Kartu Kisah Sebagai Media Dalam Menumbuhkan Percaya Diri Pada Anak Usia Dini**”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media permainan kartu kisah dalam membantu anak usia dini dalam menumbuhkan kepercayaan dirinya. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi anak untuk lebih mampu mengembangkan kepercayaan yang ada pada dirinya dengan baik, serta untuk guru

media permainan kartu kisah diharapkan bisa menjadi media yang dapat membantu untuk melaksanakan serta menjalankan kegiatan pembelajaran dan mengatasi permasalahan percaya diri pada anak usia dini.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif sendiri dapat dimengerti sebagai penelitian yang dirancang tanpa melalui prosedur statistik dan mengarahkan peneliti untuk memahami dan menafsirkan peristiwa, baik itu mengenai intraksi, tingkah subjek pada situasi tertentu berdasarkan pemahaman peneliti tersebut.(L.J Moleong, 2022). Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif yang dalam langkahnya akan mendapati data deskriptif secara tertulis atau lisan terhadap perilaku individu yang diamati.(Yusri, 2020).

Penelitian ini mengambil Lokasi bertempat di TK Mars, Desa Renon, Kec.Denpasar Selatan,Kota Denpasar,Bali. Subjek pada penelitian ini adalah 10 siswa kelompok B di TK Mars, dan untuk memperkuat hasil penelitian yang dilakukan peneliti juga menjadikan Guru kelompok B sebagai subjek dari penelitian. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dan wawancara dalam penelitian ini. Observasi digunakan sebagai bentuk penghimpunan data melalui pengamatan secara langsung terhadap subjek dan perihal yang ada pada kejadian dalam penelitian.(Ardiansyah et al., 2023).Wawancara adalah proses pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan tanya jawab untuk mendapatkan sumber data.(Trivaika & Senubekti, 2022)

Instrumen pada penelitian menggunakan indikator yang berhubungan terhadap percaya diri pada anak usia dini. Acuan indikator pada instrumen ini didapatkan dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini tentang indikator perkembangan percaya diri anak usia dini yaitu :1) Percaya pada kemampuan diri sendiri, 2) Bertindak dalam mengambil keputusan,3) Memiliki rasa positif terhadap diri sendiri,4) Berani mengungkapkan pendapat. Sehingga instrumen indikator penilaian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Indikator penilaian percaya diri

Indikator					
Kategori penilaian	Percaya	pada	Bertindak	Memiliki rasa	Berani
	kemampuan	diri	dalam	positif	mengungkapkan
			mengambil	terhadap diri	

Corresponding author: Ni Luh Juni Ari

Email Address: niluhjuniari1838@gmail.com

Received: 26-05-2024, Accepted 07-6-2024, Published 30-06-2024

	sendiri	keputusan	sendiri	pendapat
	Jumlah anak	Jumlah anak	Jumlah anak	Jumlah anak

Analisis data yang digunakan pada penelitian adalah analisis data kualitatif yang merupakan cara dalam mendapatkan serta mengganti secara sistematis hasil yang didapatkan dari wawancara, observasi, dengan tujuan agar penelitian dapat dipahami dan dapat dijadikan acuan pada penelitian yang selanjutnya. (Ahmad & Muslimah, 2021)

HASIL PENELITIAN

Hasil Pre Test

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan pada tahap Pre-Test menunjukkan bahwa kemampuan percaya diri anak usia dini di TK Mars masih kurang, dalam pengamatan ini peneliti menemukan bahwa beberapa anak masih memiliki kendala terhadap percaya dirinya, diantaranya seperti anak menunjukkan sikap kurang percaya diri terhadap kemampuannya, tidak berani berbicara ataupun berpendapat secara lancar. Oleh karena itu peneliti melakukan pelaksanaan penerapan media permainan kartu kisah yang menggunakan tema “Imajinasiku”. Data hasil Pre-Test disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2

Hasil Pre-Test Percaya diri anak usia dini

Kategori penilaian	Indikator			
	Percaya pada kemampuan diri sendiri	Bertindak dalam mengambil keputusan	Memiliki rasa positif terhadap diri sendiri	Berani mengungkapkan pendapat
	Jumlah anak	Jumlah anak	Jumlah anak	Jumlah anak
Buruk	4	3	5	3
Cukup	3	5	3	3
Baik	2	3	2	3
Sangat Baik	1	0	0	1

Corresponding author: Ni Luh Juni Ari

Email Address: niluhjuniari1838@gmail.com

Received: 26-05-2024, Accepted 07-6-2024, Published 30-06-2024

Data pada tabel diatas menunjukkan hasil test awal yang memuat indikator : percaya pada kemampuan diri sendiri dengan kategori buruk terdapat 4 anak dengan kategori cukup 3 anak, kategori baik 2 anak dan kategori sangat baik 1 anak. Bertindak dalam mengambil keputusan dikategori buruk ada 3 anak, kategori cukup 5 anak, kategori baik 3 anak dan kategori sangat baik dengan jumlah 0. Memiliki rasa positif terhadap diri sendiri kategori buruk ada 5 anak, kategori cukup 3 anak, kategori baik 2 anak, dan kategori sangat baik dengan jumlah 0. Dan pada kriteria berani mengungkapkan pendapat pada kategori buruk ada 3 anak, kategori cukup 3 anak, kategori baik 3 anak, dan kategori sangat baik 1 anak.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan pencapaian percaya diri pada anak usia dini dengan menggunakan media permainan kartu kisah pada tahap Pre-Test belum mencapai target yang diinginkan, namun sudah ada beberapa anak yang menunjukkan perubahan dari sebelum diadakannya penerapan media permainan kartu kisah ini.

Hasil Post Test

Hasil Post Test dilaksanakan pada saat pembelajaran dengan menggunakan tema “Imajinasiku”.Berikut ini hasil Post Test atas observasi media permainan kartu kisah dalam menumbuhkan percaya diri pada anak usia dini.

Tabel 3

Hasil Post Test Percaya diri anak usia dini

Kategori penilaian	Indikator			
	Percaya pada kemampuan diri sendiri	Bertindak dalam mengambil keputusan	Memiliki rasa positif terhadap diri sendiri	Berani mengungkapkan pendapat
	Jumlah anak	Jumlah anak	Jumlah anak	Jumlah anak
Buruk	2	1	1	1
Cukup	2	2	2	3
Baik	4	4	5	4
Sangat Baik	2	3	2	2

Hasil observasi pada tahap Post Test mengenai pencapaian percaya diri 10 anak kelompok B TK Mars, berdasarkan indikator :percaya pada kemampuan diri sendiri mendapati hasil yakni,kategori buruk ada 2 anak, kategori cukup 2 anak, kategori baik 4 anak dan kategori sangat baik 2 anak. Bertindak dalam mengambil keputusan, kategori buruk ada 1 anak dengan kategori cukup 2 anak, kategori baik 4 anak dan kategori sangat baik 3 anak. Memiliki rasa positif terhadap diri sendiri dikategori buruk ada 1 anak, kategori cukup 2 anak, kategori baik 5 anak dan sangat baik ada 2 anak. Selanjutnya, berani mengungkapkan pendapat yang berada pada ketegori buruk ada 1 anak, kategori cukup 3 anak, ketegori baik 4 anak dan kategori sangat baik 2 anak.

Pada tahap Post Test ini kemampuan percaya diri pada anak usia dini kelompok B TK Mars sudah mengalami peningkatan dari hasil Pre Test sebelumnya. Walaupun dari beberapa anak masih berada dikategori buruk dan cukup, tetapi jumlah yang masih berada dalam kategori buruk dan cukup tergolong rendah dari hasil yang didapatkan pada tahap Pre Test. Sehingga, penerapan media permainan kartu kisah ini bisa dikatakan efektif dalam membantu anak untuk menumbuhkan percaya dirinya.

Langkah-Langkah dalam bermain media permainan kartu kisah, yaitu

Pada tahapan ini dimulai dari guru menjelaskan mengenai tema pelajaran yang akan digunakan, serta menjelaskan mengenai imajinasi. Guru lanjut untuk mnjelaskan kegiatan sesuai tema, kegiatannya adalah bermain permainan kartu kisah.



Gambar 1. Guru Menjelaskan Cara Bermain Kartu Kisah

Guru memberikan contoh pada anak cara bermain kartu kisah secara runtut dan jelas, dimulai dari mengambil 4-5 kartu secara acak, setelah itu dilanjutkan dengan merangkai cerita berdasarkan gambar kartu yang sudah diambil. Guru menerangkan bahwa anak-anak diperbolehkan untuk bercerita sesuai imajinasi mereka, sesekali guru mengajak anak-anak untuk berinteraksi dengan melakukan tanya jawab terkait dengan proses permainan kartu kisah

ini. Beberapa anak terlihat mengajukan pertanyaan pada hal yang tidak mereka pahami, anak juga memperhatikan guru dengan baik pada tahapan ini.



Pada tahapan ini guru meminta anak untuk maju ke depan kelas dan mempraktekan cara bermain yang sudah dicontohkan dan diarahkan yang sudah dijelaskan oleh guru. Tahapan ini anak tidak ditunjuk langsung oleh guru melainkan, guru memberikan kesempatan bagi anak untuk berani mengajukan dirinya sendiri untuk tampil ke depan kelas.. Hal yang teramati dari minggu pertama adalah beberapa anak masih menunjukkan sikap percaya diri yang kurang, mereka selalu mengeluh jika mereka tidak bisa dan malu, beberapa anak yang lain menunjukkan sikap percaya diri yang baik, berani menceritakan dan percaya diri terhadap kemampuannya, walaupun terkadang ketika bercerita mereka masih harus dituntun oleh guru. Tahapan ini membutuhkan proses agar anak mulai menampakkan rasa percaya dirinya. Selanjutnya, pada minggu kedua sudah terlihat perubahan yang baik pada diri anak. Anak-anak tampak lebih antusias ketika mengikuti kegiatan bermain permainan kartu kisah ini, mereka juga sudah menunjukkan percaya diri yang baik. Anak yang sebelumnya tidak berani untuk bercerita, pada minggu kedua ini mampu memperlihatkan hal positif walaupun masih dituntun oleh guru. Sedangkan, anak yang dari awal sudah memperlihatkan percaya diri yang baik, pada minggu kedua terlihat lancar untuk bercerita tanpa dibantu oleh guru.

PEMBAHASAN

Tingkat percaya diri sebelum diterapkannya media permainan kartu kisah ini masih rendah sehingga perlu untuk dikembangkan kembali, setelah adanya Pre Test peneliti menemukan hasil adanya peningkatan dari sebelum diterapkannya media permainan kartu kisah pada anak, namun dalam hasil Pre Test ini belum mencapai kriteria yang diinginkan. Hal ini terlihat dari masih kurangnya percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya, anak terus mengulang kata seperti “ bu guru, aku tidak bisa” , anak juga masih terus bertanya mengenai

Corresponding author: Ni Luh Juni Ari

Email Address: niluhjuniari1838@gmail.com

Received: 26-05-2024, Accepted 07-6-2024, Published 30-06-2024

kebenaran dan memastikan secara berulang mengenai apa saja yang mereka lakukan untuk memastikan jika mereka tidak melakukan kesalahan. Terkadang anak juga masih malu untuk memberikan pendapat, ketika guru meminta anak untuk menyampaikan pendapatnya mereka terlihat ragu-ragu dalam menyampaikan pendapatnya, dan merasa gugup ketika diminta untuk tampil di hadapan guru atau teman. Berdasarkan hal-hal tersebut berarti kemampuan percaya diri masih dinyatakan belum berkembang dan harus diperbaiki. Untuk memperbaiki permasalahan percaya diri tersebut diperlukan adanya media untuk membantu mengatasi permasalahan percaya diri pada anak, salah satu yang bisa diterapkan yakni media permainan kartu kisah.

Pelaksanaan penerapan media kartu kisah dalam menumbuhkan percaya diri anak usia dini di TK Mars, dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1) Pemilihan tema, proses ini merupakan tahapan guru untuk mengembangkan tema menjadi sub-tema yang akan digunakan untuk menetapkan kompetensi dasar dan menetapkan materi pembelajaran. (Eka Saptaning Pratiwi & Ahmad Farid Utsman, 2022). Pada proses penelitian media permainan kartu kisah, tema yang digunakan adalah tema imajinasiku dengan sub tema liburan impianku, 2) menyusun RPPH, pada saat menyusun RPPH guru menguraikan indikator-indikator yang terdapat dalam RPPM, di dalam RPPH mengandung segala kegiatan yang dilakukan selama satu hari, nilai karakter yang ingin diajarkan serta metode yang digunakan pada saat pembelajaran. (Kusumastuti, 2020), 3) menyiapkan media dan alat dokumentasi untuk mendapatkan foto serta video, dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berguna untuk mengumpulkan data berupa foto agar hasil penelitian menjadi valid, sedangkan untuk guru dokumentasi ini berfungsi sebagai data yang akan digunakan dalam penilaian, sebagaimana dijelaskan oleh (Waruwu, 2023) yang menyatakan jika dokumentasi merupakan teknik dalam mengumpulkan informasi untuk mendapatkan bukti yang akurat pada fokus permasalahan yang kita teliti, ia juga menjelaskan bahwa untuk melengkapi dokumentasi dapat menggunakan rekaman, gambar dan juga foto.

Hasil penelitian yang didapatkan pada tahap Pre test dan Post Test memperlihatkan adanya peningkatan dan kemajuan pada percaya diri anak usia dini, hal ini terlihat karena anak sudah menunjukkan sikap yang positif seperti sudah berani untuk tampil dihadapan guru dan temannya dan berani untuk mengungkapkan alur cerita berdasarkan kartu yang mereka ambil hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mulai percaya diri terhadap kemampuannya. Anak mulai berani menyampaikan pendapatnya, menceritakan idenya dan percaya diri dalam mengambil tindakan tanpa perlu merasa takut bersalah. Berdasarkan hasil penelitian di atas, peneliti melanjutkan untuk menganalisis bahwa media kartu atau *flashcard* dapat membantu

anak untuk menumbuhkan percaya dirinya, melalui beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan media kartu ataupun *flashcard*, sebagai berikut:

Pertama, media kartu adalah media yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan sosialnya, seperti yang dijelaskan oleh (Fatmawati, 2021) bahwa media kartu *card math* dapat digunakan untuk membantu merangsang dan menstimulus kemampuan kognitif dan sosial pada anak usia dini. Pada permainan kartu kisah hal yang ingin dikembangkan adalah kemampuan percaya diri pada anak usia dini, percaya diri dan kemampuan sosial memiliki keterkaitan, dengan memiliki percaya diri anak akan mampu untuk memiliki kemampuan bersosialisasi dengan baik. Pernyataan yang dijelaskan oleh (R. Suryani et al., 2019) menyimpulkan bahwa kemampuan percaya diri dalam diri anak usia dini dapat memberikan kontribusi pada kemampuan sosial anak. Proses interaksi sosial akan terlaksana dengan baik apabila siswa memiliki kepercayaan diri yang baik, sehingga proses adaptasi dapat terjadi dengan cepat. (Sahputra & Hayati, 2019)

Kedua, media kartu selain dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial pada anak juga bisa meningkatkan kemampuan emosional yang dimiliki oleh anak. Hasil penelitian oleh (Imdadulbilad et al., 2023) menyatakan bahwa permainan “Mencocokkan Kartu Emoji” mendapatkan hasil yang positif, dalam penelitiannya juga dijelaskan jika emosi merupakan hal yang penting bagi anak untuk mampu memahami, mengenali serta mengekspresikan emosinya dengan baik. Hubungan antara kemampuan emosional dan percaya diri dijelaskan pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 yaitu kecerdasan emosional adalah salah satu yang memperlihatkan rasa percaya diri, dalam hal ini percaya diri yang disebutkan adalah memperlihatkan kemampuan diri untuk dapat menyesuaikan diri dengan situasi. Anak yang berhasil mengembangkan percaya dirinya dengan baik, akan mudah juga untuk mengembangkan kemampuan lainnya dengan mudah. (Nurmalasari et al., 2021). Kepercayaan diri memiliki hubungan yang kuat, signifikan dan linear terhadap emosional anak, karena kepercayaan diri dapat diamati berdasarkan kesadaran pada kekuatan serta kelemahan diri, yang dapat menimbulkan kemampuan untuk menerima diri, yang kemudian akan berlanjut pada kemampuan untuk mengelola motivasi, kesadaran dan empati. (N. A. Suryani, 2019); Ahmad Syukri Sitorus, 2023). Media permainan kartu kisah dapat membantu menumbuhkan kemampuan emosional pada anak yang akan berpengaruh pada kemampuan percaya diri anak, ketika melakukan permainan kartu kisah anak akan melatih, mengontrol, serta mengelola emosinya dengan baik.

Ketiga, media kartu juga salah satu media yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan bahasa dan keterampilan berbicara pada anak usia dini. Sebagaimana dijelaskan oleh (Fertiliana Dea et al., 2020) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa media kartu

gambar yang digunakan dalam kegiatan bernyanyi dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini. Kemampuan bahasa dapat membantu anak dalam mengekspresikan ataupun mengungkapkan perasaan yang dimilikinya dengan tujuan agar orang lain dapat memahami hal yang ada dipikirkannya (SETYANINGSIH, 2020). Penelitian dengan menggunakan media kartu kisah ini mengajarkan anak untuk berani tampil di hadapan kelas, melalui media ini anak diminta untuk aktif dalam bercerita dan menyampaikan isi pesan yang ingin disampaikan, sehingga anak dapat menambah kosa kata yang dimilikinya dan mampu untuk berani berbicara di hadapan banyak orang. Anak yang memiliki keterampilan berbicara dan bahasa yang baik, tentu saja akan memiliki percaya diri yang baik pula. Menurut (M et al., 2022) menjelaskan bahwa percaya diri dan kemampuan bahasa memiliki hubungan yang signifikan, hal ini menjadikan bahwa dengan berkembangnya percaya diri pada anak juga meningkatkan kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan media kartu maka dapat disimpulkan jika media permainan kartu kisah mampu dan efektif untuk menumbuhkan percaya diri pada anak usia dini. Hasil penelitian yang didasarkan pada penelitian mengenai berbagai temuan serta analisis mengenai cara untuk menumbuhkan percaya diri pada anak usia dini menggunakan media permainan kartu kisah, selain mampu untuk menumbuhkan percaya diri anak, juga bisa menstimulasi aspek-aspek yang berkaitan pada perkembangan anak seperti aspek sosial emosional dan bahasa anak.

SIMPULAN

Penerapan media permainan kartu kisah bertujuan untuk menumbuhkan percaya diri pada anak dengan indikator sebagai berikut: 1) Percaya pada kemampuan diri sendiri, 2) Bertindak dalam mengambil keputusan, 3) Memiliki rasa positif terhadap diri sendiri, 4) Berani mengungkapkan pendapat

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan kartu kisah efektif dalam meningkatkan dan memberikan kemajuan pada percaya diri anak usia dini di TK Mars. Ini ditunjukkan dari ditunjukkannya hasil positif setelah diadakanya penerapan media permainan kartu kisah diantaranya; anak sudah berani untuk tampil dihadapan guru dan temannya dan berani untuk mengungkapkan alur cerita berdasarkan kartu yang mereka ambil hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mulai percaya diri terhadap kemampuannya. Anak mulai berani menyampaikan pendapatnya, menceritakan idenya dan percaya diri dalam mengambil tindakan tanpa perlu merasa takut bersalah.

DAFTAR RUJUKAN

Corresponding author: Ni Luh Juni Ari

Email Address: niluhjuniari1838@gmail.com

Received: 26-05-2024, Accepted 07-6-2024, Published 30-06-2024

- Adityaningrum, D., Slamet, S. Y., & Budiharto, T. (2021). Studi hubungan antara penguasaan kosakata dan minat menulis dengan keterampilan menulis deskripsi pada peserta didik kelas V sekolah dasar. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 9, Issue 1, pp. 193–198). <https://doi.org/10.20961/jpd.v9i1.49023>
- Ahmad, & Muslimah. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. In *Proceedings* (Vol. 1, Issue 1, pp. 173–186).
- Ahmad Syukri Sitorus. (2023). Kepercayaan Diri, Keterampilan Sosial dan Emosional Anak; Studi Korelasional dan Stimulasi. In *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* (Vol. 11, Issue 1, pp. 1–7). <https://doi.org/10.23887/paud.v11i1.54350>
- Amrillah, H. M. T., Yulizah, Y., & Widiyanti, D. (2022). Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Percaya Diri Anak Usia Dini. In *Jurnal Literasiologi* (Vol. 8, Issue 3, pp. 569–575). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i3.405>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. In *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* (Vol. 1, Issue 2, pp. 1–9). <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Bibah, H., Maulidiyah, E. C., Fitri, R., & Mas'udah, M. (2023). Penggunaan Metode Hypnoteaching Menggunakan Permainan Kartu Hebat Terhadap Kemampuan Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun. In *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 2, pp. 93–115). <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v2i2.689>
- Eka Saptaning Pratiwi, & Ahmad Farid Utsman. (2022). Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. In *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 2, pp. 232–240). <https://doi.org/10.32665/abata.v2i2.881>
- Fatmawati, F. (2021). Efektivitas Model Permainan Kartu Indeks (Index Card Match) Terhadap Hasil Pembelajaran Perkembangan Kognitif Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Harits. In *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 2, Issue 1, pp. 27–39). <https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i1.3616>
- Febiola, S., & Yulsyofriend, Y. (2020). Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. In *Jurnal Pendidikan Tambusai* (Vol. 4, Issue 2, pp. 1026–1036). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/566>
- Fertiliana Dea, L., Setiawan, A., & Asmiyati, L. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bernyanyi Menggunakan Media Kartu Gambar. In *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 1, Issue 1, pp. 53–64). <https://doi.org/10.37985/murhum.v1i1.6>
- Ginting, N. A., Harun, H., & Nurmaniah, N. (2022). Hubungan Kecerdasan Interpersonal dengan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak*

- Usia Dini*, 6(5), 4297–4308. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2437>
- Immadulbilad, A., Abdillah, H., & Metafisika, K. (2023). Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional AUD Dengan Permainan Mencocokkan Kartu Emoji di Taman Kanak-Kanak Zainuddin Waru Sidoarjo. In *Tarunateach: Journal of Elementary School* (Vol. 1, Issue 1, pp. 45–51). <https://doi.org/10.54298/tarunateach.v1i1.145>
- itah fahitah, sri watini. (2021). PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5, No 1, Oktober 2021. In *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 5, Issue 1, pp. 23–34). <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.7008>
- Kusumastuti, N. (2020). Implementasi Pilar-Pilar Karakter Anak Usia Dini. In *Jurnal Golden Age* (Vol. 4, Issue 02, pp. 333–344). <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2525>
- L.J Moleong. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Rake Sarasini* (Issue Maret, pp. 1–179). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- M, S. Y., Hasna, W. O., Hidayah, A. N., & Keguruan, F. (2022). Hubungan Antara Percaya Diri Dengan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Di Kelurahan Tampo Kabupaten Muna (Issue 4, pp. 53–63). <https://doi.org/10.37411/jecej.v4i1.1237>
- Muhadoruh, S. A. A. dan A. K. (2021). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Kegiatan Muhadhoruh (Vol. 2, Issue 1, pp. 246–252).
- Nurmalasari, E., Febrialismanto, & Chairilisyah, D. (2021). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun. In *Jurnal Pendidikan Tambusai* (Vol. 5, Issue 3, pp. 7477–7483).
- Padang, D., P, J. H., Kristen, P., & Usia, A. (2023). PENGEMBANGAN PERCAYA DIRI ANAK MELALUI METODE BERNYANYI DENGAN MENGGUNAKAN GERAKAN (Vol. 2, Issue 3, pp. 11590–11598).
- Perdina, S., Safrina, R., & Sumadi, T. (2019). Peningkatan Kemampuan Sosial melalui Bermain Kartu Estafet pada Anak Usia Dini. In *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 3, Issue 2, p. 440). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.222>
- Putri, R. A. I., Widayati, S., Reza, M., & Masudah, M. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Cermin Ekspresi Untuk Meningkatkan Percaya Diri Pada Anak Usia 5-6 Tahun. In *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 3, Issue 1, pp. 1–19). <https://doi.org/10.32665/abata.v3i1.1426>
- Rahmah Hakim, P. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Kata Bergambar. In *ABNA: Journal of Islamic Early Childhood Education* (Vol. 1, Issue 1, pp. 51–61).
- Ramadhani, N. N., & Masykuroh, K. (2022). Pengembangan Media Flashcard Untuk Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini. In *PEDAGOGI: Jurnal Anak*

Corresponding author: Ni Luh Juni Ari

Email Address: niluhjuniari1838@gmail.com

Received: 26-05-2024, Accepted 07-6-2024, Published 30-06-2024

- Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 8, Issue 2, pp. 190–201).
- Sahputra, D., & Hayati, R. (2019). Kontribusi Kepercayaan Diri Dan Kecerdasan Emosi Terhadap Interaksi Sosial. In *Prosiding Seminar Nasional ...* (Vol. 2, Issue 2, pp. 560–567). <https://www.e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/penelitian/article/view/224>
- SETYANINGSIH, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. In *Peningkatan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun* (p. 17).
- Suryani, N. A. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(2), 141–150. <https://doi.org/10.33369/jip.4.2.141-150>
- Suryani, R., Agustin, M., & Gustiana, A. D. (2019). Hubungan Antara Rasa Percaya Diri Dengan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-Kanak. In *Edukid* (Vol. 14, Issue 2, pp. 338–344). <https://doi.org/10.17509/edukid.v14i2.20029>
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. In *Nuansa Informatika* (Vol. 16, Issue 1, pp. 33–40). <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>
- Wahyuni, L. (2020). Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Kartu Bergambar Di Tk Al Hamidy Mataram. In *Jurnal Paedagogy* (Vol. 7, Issue 1, pp. 43–51). <https://doi.org/10.33394/jp.v7i1.2514>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). In *Jurnal Pendidikan Tambusai* (Vol. 7, Issue 1, pp. 2896–2910).
- Yunifia, R. N., & Wardhani, J. D. (2023). Efektifitas Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. In *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 7, Issue 2, pp. 2163–2176). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4191>
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). BAB III METODE PENELITIAN. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Issue 2, pp. 809–820).