

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dimulai dari tanggal 4 april 2011 hingga 27 april 2011. Dengan jumlah subjek yang dibutuhkan adalah 16 anak dengan 8 kelompok eksperimen dan 8 anak kelompok kontrol. Adapun jadwal kegiatan selama peneliti melakukan penelitian disekolah TK Aisiyah Bustanul Athfal 2 Gadung Surabaya adalah sebagai berikut:

Tebel. 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

NO	HARI	KEGIATAN	KET
1	30-Mar-11	Perijinan penelitian Memberikan kriteria subjek penelitian Musyawarah dengan guru pendamping	Yang dilakukan pertama adalah meminta ijin pada kepala sekolah untuk melakukan penelitian disekolah tersebut. Kemudian membicarakan proses penelitian. Peneliti memberikan chek list yang berisikan kriteria dari subjek penelitian dan memusyawarahkan calon dari subjek penelitian.
2	04-Apr-11	Menentukan subjek bersama guru	Peneliti bersama-sama dengan guru pendamping dari tiap kelas memusyawarahkan bersama untuk menentukan siapa saja yang akan ikut dalam penelitian ini.
3	05-Apr-11	pemberian materi sebelum dilakukan pretest	Sebelum dilakukan <i>pretest</i> , peneliti bersama dengan guru pendamping memberikan materi yang diperlukan dalam penelitian.
4	06-Apr-11	Pretes	Mengukur tingkat percaya diri anak pada saat <i>pretest</i>
5	13-Apr-11	Intervensi pertama	Mengukur perkembangan tingkat percaya diri anak pada saat intervensi pertama
6	14-Apr-11	Intervensi kedua	Mengukur perkembangan tingkat percaya

			diri anak pada saat intervensi kedua
7	15-Apr-11	Intervensi ketiga	Mengukur perkembangan tingkat percaya diri anak pada saat intervensi ketiga
8	25-Apr-11	Intervensi keempat	Mengukur perkembangan tingkat percaya diri anak pada saat intervensi keempat
9	26-Apr-11	Intervensi kelima	Mengukur perkembangan tingkat percaya diri anak pada saat intervensi kelima
10	27-Apr-11	Postest	Mengukur tingkat percaya diri anak pada saat postest
11	30-Apr-11	Meminta surat pernyataan telah melakukan penelitian disekolah	Setelah semua proses intervensi berakhir, peneliti meminta surat keterangan telah menyelesaikan penelitian disekolah tersebut. Tetapi peneliti masih membantu pihak sekolah untuk mengajar anak play group.

Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti sebelum *pretest*, intervensi, dan postest dilakukan dengan beberapa tahap, diantaranya adalah:

a. Tahap persiapan

Setelah semua anak berbaris untuk masuk kelas yang telah disediakan, peneliti menyiapkan peralatan dan bahan untuk menjalankan intervensi. Setelah itu peneliti memisahkan anak-anak menjadi dua kelompok. Kedua kelompok ditempatkan ditempat yang sama namun dalam sekat yang berbeda.

b. Tahap pelaksanaan

Setelah peneliti menyapa semua subjek penelitian, peneliti bersama-sama anak dari kelompok kontrol, melakukan kegiatan bertegur sapa untuk lebih mengakrabkan diri, kemudian menjelaskan bagaimana cara permainan dari *labirin game* tersebut. Apabila ada yang tidak

mengerti dengan instruksi yang peneliti berikan, peneliti mempersilahkan untuk bertanya. Dan jika telah mengerti semuanya, maka permainan bisa segera dimulai. Peneliti telah mempersiapkan check list untuk penilaian subjek penelitian. Sedang anak-anak yang belum mendapat giliran, peneliti berikan permainan yang telah disediakan disekolah seperti puzzle, bermain angka dan huruf hijaiyah dan sebagainya.

c. Tahap akhir

Setelah permainan selesai dilakukan, peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak-anak ketika bermain labirin tersebut. Peneliti selalu memberikan motivasi agar mereka yakin bahwa mereka pasti bisa melakukan segala sesuatu dengan sendirinya tanpa bantuan orang lain. Setelah itu peneliti mengucapkan salam dan mengakhiri kegiatan tersebut.

Tahap-tahap pelaksanaan ini pada tiap harinya selalu sama. Hal ini dimaksudkan supaya mereka lebih mudah memahami karena telah dibiasakan.

Berikut adalah daftar nama subjek yang termasuk dalam penelitian subjek eksperimen baik dari subjek kelompok kontrol, maupun subjek kelompok eksperimen.

Tabel. 3.2 Nama-Nama Subjek Penelitian

NO	KELOMPOK EKSPERIMEN	KELOMPOK KONTROL
1	Aisyah	Alfin
2	Amanda	Aulia
3	Ayn	Harlan
4	Bulan	Haikal
5	Bunga	Nicho
6	Tisyah	Johan
7	Zahwa	Tio
8	Novi	Dela

Dalam hal pengambilan sampel, dilakukan oleh peneliti dengan melibatkan guru pendamping yang setiap harinya memantau perilaku anak didiknya, karena yang mengetahui kebiasaan dari pada anak didiknya adalah guru pendampingnya. Pertama peneliti memberikan *check list* pada guru pendamping, kemudian guru pendampilah yang menentukan siapa yang bisa dijadikan sebagai subjek penelitian.

Subjek yang telah dipilih menjadi sampel penelitian berkumpul dalam satu ruangan. Sebelumnya peneliti dan para guru yang menentukan siapa saja yang masuk dalam kriteria dalam penelitian ini. Peneliti memberikan *check list* pada guru pendamping kelas untuk mengetahui kriteria dari subjek yang diinginkan peneliti. Pada hari pertama intervensi semua anak hadir. Peneliti

meminta salah satu guru pendamping kelas untuk memantau perilaku anak-anak selama penelitian berlangsung. Peneliti dan salah satu guru memberikan *pretest* pada semua anak untuk dilakukan penskoran. Setelah selesai, maka didapatlah hasil yang ada pada tabel diatas. Dari skor yang dihasilkan, terlihat bahwa hampir semua anak, termasuk dalam kategori sedang. Hal ini dapat dilihat dari pengkategorian hasil skoring. Sengaja peneliti memilih subjek yang memiliki tingkat percaya diri yang dikategorikan rata-rata karena peneliti kesulitan mencari anak dengan kategori percaya diri rendah atau sangat rendah karena jumlahnya yang sedikit dan tidak dimungkinkan untuk dilakukan pembagian dua kelompok.

Pengambilan jumlah subjek selain berdasarkan randomisasi yang digunakan dengan berasumsi bahwa semua kriteria yang ada pada subjek adalah sama, adalah menggunakan rumus dalam ukuran sampel yang dituliskan oleh Burhan Bungin. Rumus yang dipakai adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N(d)2 + 1} \quad n = \frac{47}{47(0,2)2 + 1} \quad n = \frac{47}{2,88} \cong 16,319$$

Dari hasil yang dihasilkan oleh rumus pada ukuran sampel, menunjukkan angka 16. Oleh karena itu peneliti mengambil sampel sebanyak 16 anak dengan dibagi menjadi dua kelompok untuk anggota dari kelompok kontrol dan anggota kelompok eksperimen. Dimana untuk menentukan siapa yang akan menjadi anggota baik dari kelompok eksperimen atau kontrol, dilakukan dengan randomisasi, mengacak dengan undian.

Berikut adalah hasil dari *pretest*, perkembangan subjek dari kelompok eksperimen pada saat dilakukannya intervensi, hasil *posttest* beserta perkembangan tingkat percaya diri yang digambarkan dalam diagram secara individu.

Tabel. 3.3 Hasil *Pretest* Pada Kelompok Kontrol Dan Eksperimen

Tanggal 6 April 2011

NO	NAMA	KATEGORI							KET
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
1	Aisyah	3	2	2	3	3	3	3	19
2	Ayn	3	2	3	2	2	3	3	17
3	Amanda	3	3	2	2	2	2	3	18
4	Alfin	3	3	2	3	3	3	3	17
5	Bulan	3	3	2	2	3	3	3	17
6	Bunga	3	2	2	2	3	3	3	18
7	Aulia	2	3	3	2	2	3	2	18
8	Harlan	2	3	2	3	3	2	2	19
9	Haikal	2	2	3	2	3	3	2	20
10	Nicho	2	2	3	2	3	2	2	17
11	Johan	3	3	2	2	3	3	2	17
12	Novi	3	3	2	2	2	2	3	17
13	Tisya	2	3	3	2	3	2	3	16
14	Tio	3	2	3	3	3	3	3	20
15	Zahwa	2	2	3	2	3	2	3	20
16	Dela	2	3	3	3	3	3	3	18

Pada hari pertama, yakni tanggal 6 april 2011 terlihat suasana yang ceria, banyak yang bertanya-tanya, namun juga ada yang terlihat cuek dengan tidak memperdulikan apa yang akan dilakukannya setelah ini. Setelah semua berkumpul dan peneliti telah menyiapkan apa yang harus disiapkan, peneliti menjelaskan pada adik-adik tentang apa yang akan mereka lakukan. Tetapi sebelumnya peneliti merandom dengan menggunakan kertas yang bertuliskan nama untuk pemilihan kelompok dari eksperimen dan kelompok kontrolnya. Setelah terbentuk menjadi dua bagian, maka peneliti menyuruh kelompok pertama yakni klompok eksperimen untuk maju melakukan permainan terlebih dahulu. Sedang kelompok kontrol, sambil menunggu anggota dari kelompok eksperimen selesai, mereka tetap diberikan materi oleh guru pendamping.

Terlihat ada yang senang dengan melihat bentuk *labirin game* yang peneliti buat, karena disana anak-anak bisa menapakkan kakinya secara langsung dan bermain didalamnya. Peneliti menjelaskan bagaimana cara permainan itu, kemudian anak-anak langsung mempraktikannya. Meski demikian, ada saja yang masih terlihat ragu jalan mana yang akan dipilih. Ketika anak-anak menemui bendera hukuman, ada yang serta merta langsung mengambil kertas yang ada dibawahnya, ada yang masih menoleh pada peneliti untuk meyakinkan apakah kertas itu yang harus diambilnya.

Berbagai macam ekspresi yang ditampakkan oleh wajah-wajah polos mereka ketika memperagakan salah satu tantangan. Ada yang terlihat malu-malu dengan menggenggam kedua tangan, menggerak-gerakna kaki kedepan kebelakang atau salah satu kaki diayunkan, mata melihat kesamping,

keatas, melihat pada teman-temannya, ada yang menunduk, tersenyum malu, menggerak-gerakkan badan dan ada juga yang mengatakan ia tidak bisa melakukan tantangan tersebut.

Peneliti selalu berusaha mensupport anak-anak tersebut bahwa mereka bisa melakukannya karena itu adalah kebiasaan yang biasa mereka temukan. Bila mereka telah menyelesaikan tantangan yang diberikan, maka peneliti akan memberikan kata-kata yang positif, seperti, ”pintar”, ”bagus sekali” dan sebagainya sehingga anak yang merasa dirinya tidak bisa melakukan tantangan tersebut akan tersenyum. Setelah serangkaian tantangan yang mereka temukan, peneliti mengajak mereka untuk melakukan “tos”. Hal ini peneliti lakukan untuk lebih mengakrabkan diri pada mereka karena yang peneliti inginkan, meski ini adalah hari pertama, mereka bisa menerima peneliti secara *welcome*.

Karena waktu yang diberikan pada peneliti oleh pihak sekolah tidak sampai satu setengah jam, maka peneliti memasukkan lebih dari satu anak dalam area labirin guna mempersingkat waktu. Ketika subjek pertama mendapati tantangan pertama, maka subjek kedua mulai masuk dalam labirin, dan jika subjek kedua juga telah mendapatkan tantangannya, maka peneliti masukkan subjek ketiga, begitu pula seterusnya sampai pada subjek terakhir.

Tabel. 3.4 Perkembangan Hasil Intervensi Pertama

Senin, 11 april 2011

NO	NAMA	KATEGORI							KET
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
1	Aisyah	3	2	2	2	2	2	3	16
2	Amanda	3	2	2	3	3	2	3	18
3	Ayn	3	2	3	3	3	3	3	20
4	Zahwa	3	3	3	3	3	2	3	20
5	Novi	3	3	3	2	2	2	2	17
6	Tisya	3	2	3	3	3	3	3	20
7	Bunga	3	2	2	2	3	3	3	18
8	Bulan	3	3	2	2	3	2	2	17

Metode yang diberikan pada hari kedua masih tetap sama seperti yang dilakukan pada hari pertama. Tetapi karena hari pertama adalah penilaian untuk *pretest*, maka pada hari kedua atau penskoran kedua, adalah waktu untuk intervensi pertama bagi anak-anak dikelompok eksperimen. Yang mereka lakukan tetap sama, tetapi yang berbeda adalah tantangan yang ia terima pasti ada yang berbeda dihari peetest.

Hari ini sikap ataupun ekspresi yang ditunjukkan tidak jauh berbeda dari hari *pretest*. Mereka masih membutuhkan dukungan dan arahan untuk menyelesaikan tantangan yang mereka hadapi. Masih banyak yang bertanya tentang bagaimana ini, bagaimana itu dan ada pula yang masih diam sebelum ada pernyataan dari peneliti untuk cepat menyelesaikan tantangan tersebut. Wajar saja bagi peneliti melihat anak-anak menampilkan apa yang menjadi

tantangannya karena tantangan itu akan diperlihatkan didepan teman-temannya. Mereka masih ragu, malu dan masih enggan untuk langsung melakukan tantangan yang ia dapat.

Masih ada yang memegang rok-nya dan bergerak kekanan-kekiri ketika mereka membaca tantangan yang didapat. Hasil penskoran yang didapat hari pertama intervensi dibanding hasil preetes, ada yang mengalami kemajuan, ada yang sama dan ada juga yang mengalami penurunan meski hanya terpaut 2 angka. Meski begitu, bila dikategorisasikan, skor yang didapat masih tergolong sedang atau rata-rata.

Tabel. 3.5 Perkembangan Hasil Intervensi Kedua

Selasa, 12 april 2011

NO	NAMA	KATEGORI							KET
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
1	Aisyah	3	2	3	2	2	3	3	18
2	Amanda	2	2	3	3	2	3	2	17
3	Ayn	2	3	3	3	2	3	3	19
4	Zahwa	3	3	3	3	2	3	3	20
5	Novi	3	3	3	2	3	3	2	19
6	Tisya	3	3	2	2	3	2	2	17
7	Bunga	3	3	3	3	3	3	3	21
8	Bulan	3	2	3	3	3	2	3	19

Pada dari kedua intervensi, perkembangan rasa percaya diri mereka masih sama dibanding hari pertama intervensi. Masih ada yang skornya

menurun tapi banyak juga yang mengalami kemajuan meski belum signifikan. Hal ini dapat disebabkan karena mereka masih kurang percaya pada dirinya sendiri dan mereka masih butuh arahan dan pendampingan dalam hal melakukan tantangannya. Masih terlihat diwajah mereka rasa malu, ada pula yang bertanya harus bagaimana, ada yang menunggu intruksi dari peneliti, dan sebagainya. Hampir semua masih berharap untuk dituntun dalam menjalankan permainannya meski mereka telah mengetahui jalannya permainan dari pengalaman sebelumnya.

Setiap kali tantangan berhasil dilakukan dengan baik, peneliti selalu memberikan ungkapan pujian agar anak merasa senang atas apa yang telah diperolehnya. Perasaan senang tergambar dari wajah anak-anak yang penuh dengan senyuman dan tawa bahagia. Peneliti selalu mengusahakan agar memberikan support pada mereka untuk percaya diri tampil dihadapan teman-teman mereka

Tabel. 3.6 Perkembangan Hasil Intervensi Ketiga

Rabu, 13 april 2011

NO	NAMA	KATEGORI							KET
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
1	Aisyah	3	3	4	3	3	3	3	22
2	Amanda	3	2	3	3	2	3	3	19
3	Ayn	2	2	3	3	3	2	3	18
4	Zahwa	2	3	4	3	3	2	3	20
5	Novi	2	3	4	3	3	3	3	21
6	Tisya	3	3	3	2	3	2	2	18
7	Bunga	2	3	2	3	3	3	3	19
8	Bulan	3	3	2	3	2	2	3	18

Hari ini, perkembangan anak-anak mulai terlihat sedikit meningkat dari sebelumnya, banyak yang sudah mengetahui dan memahami jalannya intruksi, sehingga sebagian dari mereka langsung mengerjakan apa yang harus mereka lakukan tanpa menunggu perintah lebih lanjut. Meski beberapa anak telah mulai kelihatan perkembangannya dan telah mulai tidak merasa ragu dengan apa yang dipilihnya, namun dari beberapa aspek tantangan, beberapa dari mereka kurang terlihat ekspresif sehingga terkesan kurang mau menunjukkan kemampuannya dan cenderung malu.

Rasa malu bila berhadapan dengan teman-temannya ketika melakukan tantangannya, terlihat dari performansi gerak badan dan ekspresi wajah yang masih cenderung menundukkan kepalanya dan masih melihat kearah peneliti

seolah mereka ingin tantangan itu dihentikan. Tentu saja peneliti menyuruh mereka untuk melanjutkan tantangannya meski mereka kurang menyukainya dengan alasan tidak bisa atau tidak mau. Ketika ada yang tidak mau untuk melakukan tantangannya, jika subjek benar-benar tidak mau, peneliti tidak akan memaksanya lagi dan menyuruh untuk mengambil tantangan yang lain. Bila subjek mengatakan tidak mau, tetapi sebenarnya ia bisa dan mampu, maka peneliti membujuk subjek tersebut untuk melanjutkan meski waktu yang dibutuhkan lebih lama dibanding teman-temannya.

Tabel. 3.7 Perkembangan Hasil Intervensi Keempat

Senin, 25 april 2011

NO	NAMA	KATEGORI							KET
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
1	Aisyah	3	4	3	3	3	3	3	22
2	Amanda	3	3	3	4	3	4	4	24
3	Ayn	3	3	4	3	4	3	4	24
4	Zahwa	3	4	3	3	4	3	3	23
5	Novi	3	3	4	4	3	3	4	24
6	Tisya	3	4	4	3	4	3	3	24
7	Bunga	3	3	3	4	4	4	3	24
8	Bulan	3	3	3	4	3	3	4	23

Ada kemungkinan bahwa tantangan yang mereka ada yang sama di tiap harinya, hal ini membuat mereka menjadi yakin untuk melakukan segala sesuatunya dengan sendiri tanpa dikomando oleh peneliti. Sehingga skor

untuk minggu ini menjadi lebih naik, lebih bagus dibanding dengan hari sebelumnya. Mereka juga senang melakukan tantangan yang diberikan meski beberapa diantaranya membuat mereka menjadi malu atas apa yang dikerjakannya, tetapi hal itu tidak membuat mereka untuk tidak mau melakukan hal sama pada hari ini.

Mereka sudah tidak meminta untuk dipandu kecuali ketika mereka mengalami kesulitan untuk menentukan hal apa yang harus mereka lakukan. Mereka sudah mulai untuk bertanya mengapa harus ini, mengapa begitu, dan sebagainya. Dari hal-hal sederhana inilah yang membuat peneliti yakin bahwa rasa percaya diri mereka sudah mulai terlihat meski tidak terlalu kelihatan.

Tabel. 3.8 Perkembangan Hasil Intervensi Kelima

Selasa, 26 april 2011

NO	NAMA	KATEGORI							KET
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
1	Aisyah	3	3	2	3	3	3	4	21
2	Amanda	3	4	4	4	4	4	4	27
3	Ayn	3	4	4	3	4	3	3	24
4	Zahwa	4	4	4	3	4	4	4	22
5	Novi	4	4	4	4	4	5	4	22
6	Tisya	4	4	4	4	4	4	4	27
7	Bunga	3	2	3	3	3	4	4	29
8	Bulan	3	3	3	3	4	3	3	28

Hari ini adalah hari intervensi terakhir dimana setelah sekian lama anak-anak diberikan intervensi yang berbeda tetapi tetap dalam satu media. Ketika mereka ditanya mengenai perasaan ketika mereka bermain dalam labirin, kebanyakan dari mereka mengatakan bahwa mereka senang melakukan permainan ini. Sudah jarang sekali terlihat wajah-wajah yang selalu ragu, malu-malu dan gugup bila berhadapan dengan teman-temannya ketika melakukan tantangan. Sudah banyak yang mau melakukan hal-hal yang ada dalam tantangan *labirin game* tanpa banyak mengeluh dan sikap protes. Kecuali dalam tantangan menceritakan kembali cerita yang dibacakan oleh guru pendamping sewaktu materi sebelum mengikuti permainan ini. Beberapa dari mereka bukan tidak mau untuk menceritakan kembali, tetapi karena mereka tidak hafal dengan ceritanya.

Ketika pembelajaran dari anak-anak berakhir, banyak yang meminta peneliti untuk bermain bersama keesokan harinya. Hal ini terjadi sejak pemberian intervensi kedua.

Tabel. 3.9 Hasil Postest Kelompok Kontrol Dan Eksperimen

Rabu, 27 april 2011

NO	NAMA	KATEGORI							KET
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
1	Aisyah	4	3	3	3	3	3	3	22
2	Amanda	4	4	3	4	4	4	4	27
3	Ayn	4	4	4	3	4	4	4	27
4	Bunga	3	4	3	4	4	4	4	26
5	Bulan	3	4	4	3	4	3	4	29
6	Tisya	4	4	3	4	4	3	4	26
7	Novi	4	4	5	4	4	4	4	26
8	Zahwa	4	4	4	3	4	4	3	25
9	Alfin	3	3	2	3	2	3	3	19
10	Harlan	2	2	3	3	3	3	2	18
11	Aulia	2	3	3	3	2	2	3	18
12	Haikal	2	2	3	3	3	3	3	19
13	Nicho	3	3	3	3	2	3	2	19
14	Tio	3	3	3	3	3	3	3	21
15	Dela	3	2	3	3	3	3	3	20
16	Johan	2	2	3	3	3	3	2	18

Sebelum waktu untuk postest dimulai, peneliti meminta waktu yang lebih lama agar proses penilaian dan kegiatan tidak terganggu dengan waktu yang diberikan dari pihak sekolah. Setelah peneliti menyiapkan semua yang dibutuhkan, maka peneliti tetap membagi menjadi dua kelompok. Kelompok

pertama yang melakukan permainan terlebih dahulu karena pada kelompok eksperimen sudah kerap mengikuti permainan ini. Tempat selama intervensi berlangsung antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak menjadi satu ruangan, tetapi menggunakan dua ruangan yang bersebelahan.

Tabel. 3.10 Hasil Prosentase Perkembangan Anak Selama Proses Eksperimen Berlangsung

NO	NAMA	PE	I	II	III	IV	V	PO	KET
1	Aisyah	19	16	18	22	22	21	22	
2	Amanda	17	18	17	19	24	27	27	
3	Ayn	18	20	19	18	24	24	27	
4	Zahwa	17	20	20	20	23	22	26	
5	Novi	17	17	19	21	24	22	29	
6	Tisya	18	20	17	18	24	27	26	
7	Bunga	18	18	21	19	24	29	26	
8	Bulan	19	17	19	18	23	28	25	
9	Alfin	20						19	
10	Harlan	17						18	
11	Aulia	17						18	
12	Haikal	17						19	
13	Nicho	16						19	
14	Tio	20						21	
15	Dela	20						20	
16	Johan	18						18	

Tabel diatas adalah menggambarkan perkembangan hasil penskoran dari tiap-tiap subjek. Dapat kita lihat bahwsanya anak-anak dari kelompok eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi dibanding dengan anak-anak pada kelompok kontrol. Sebagian besar subjek dari kelompok eksperimen mengalami perubahan yang cukup baik meski dalam pengkategoriannya hanya berubah pada satu tingkatan.

Prosentase perkembangan yang digambarkan dalam diagram chart masing-masing subjek adalah sebagai berikut:

Tabel. 3.11 Diagram Perkembangan Dari *Pretest* Hingga *Posttest* Aisyah

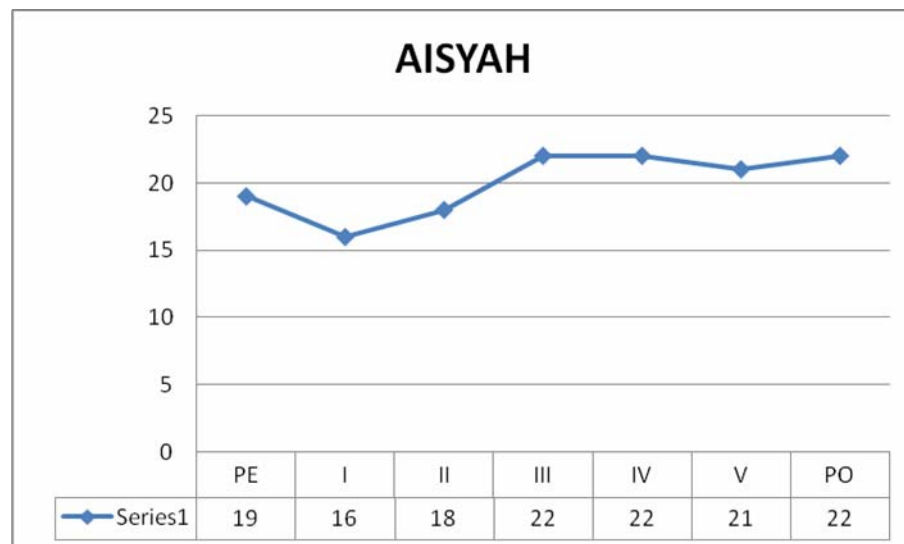
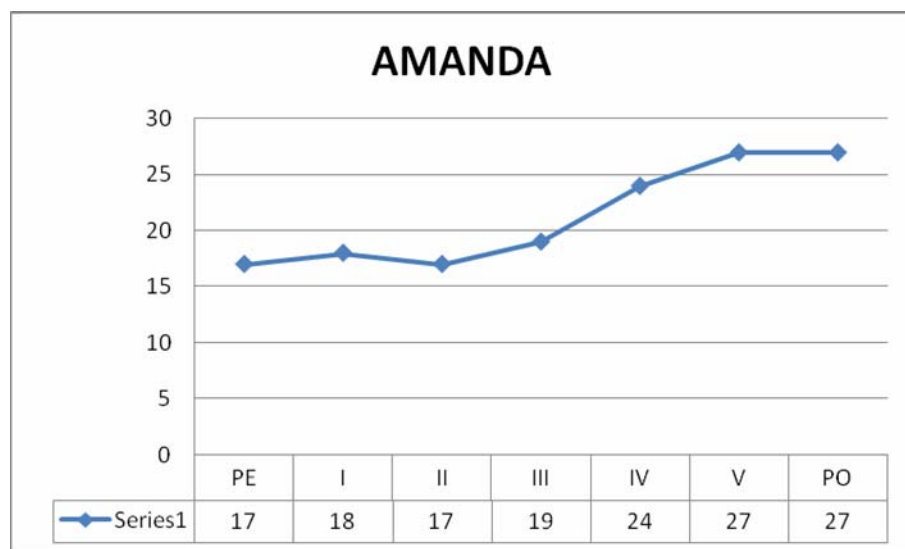


Diagram diatas menunjukkan perkembangan aisyah dari awal ia mengikuti *labirin game*. Terlihat bahwa skor dari *pretest* adalah 19, hal ini berarti bahwa aisyah memiliki rasa percaya yang tergolong sedang dengan kategori yang peneliti buat. Perkembangan yang terjadi pada aisyah tidak begitu terlihat karena skor yang ia dapat tidak berbeda jauh dengan hasil pada saat *pretest*. Aisyah terlihat lebih pendiam dari pada teman-temannya.

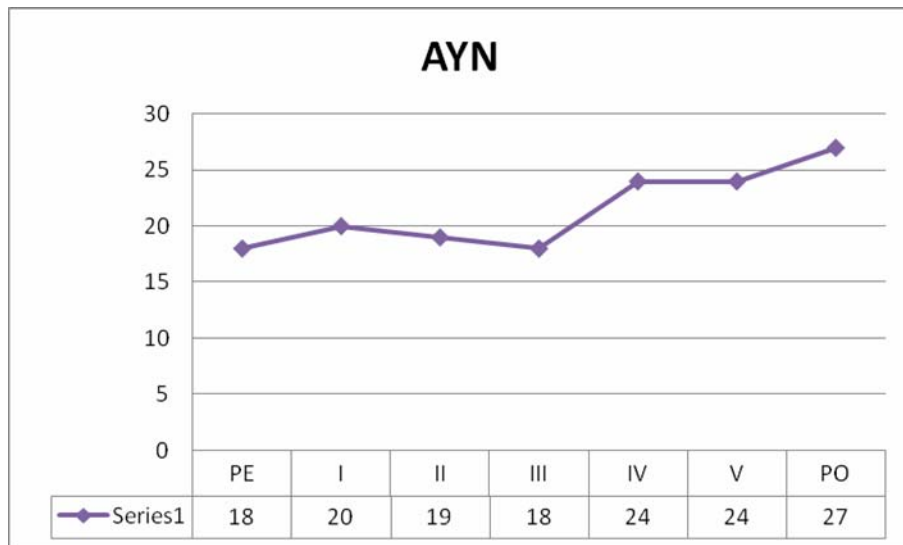
Sehingga apa yang ia lakukan dalam kegiatan yang telah diselenggarakan dalam *labirin game* tidak dilakukan secara maksimal. Selama aisyah mengikuti intervensi yang diberikan, beberapa hari ia kurang enak badan. Hal ini mempengaruhinya untuk tidak mengeluarkan performansi secara maksimal.

Tabel. 3.12 Diagram Perkembangan Dari *Pretest* Hingga *Posttest* Amanda



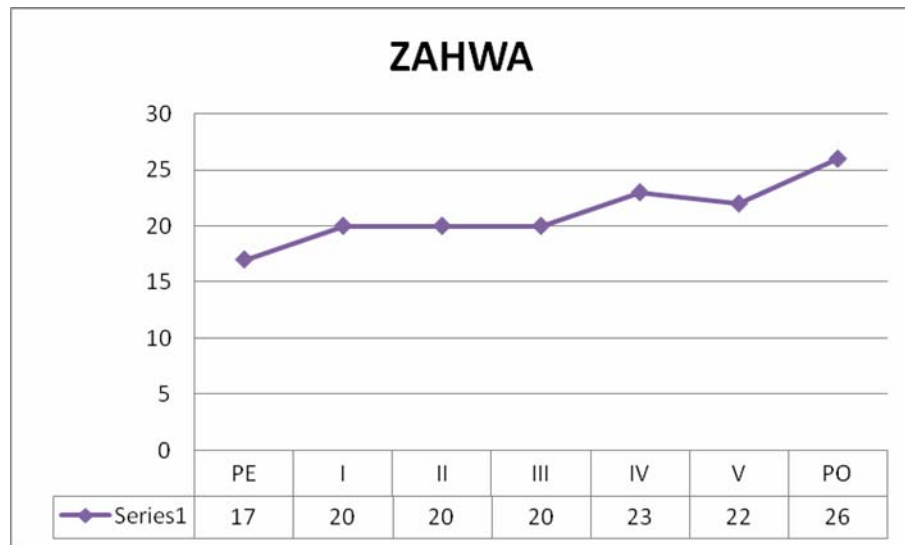
Perkembangan yang ditunjukkan Amanda hampir selalu terlihat menanjak. Hal ini menunjukkan bahwa amanda mengikuti permainan dengan sungguh-sungguh sehingga ia mampu melewati setiap tantangan yang ia hadapi. Meski pada awalnya ia terlihat ragu untuk melakukannya, tetapi setelah beberapa kali mengikuti permainan, ia mampu menunjukkan bahwa ia juga memiliki percaya diri yang tinggi. Hal ini terlihat dari skor dari posttest yang mencapai angka 27. Angka 27 menunjukkan bahwa Amanda memiliki tingkat percaya diri yang tinggi.

Tabel. 3.13 Diagram Perkembangan Dari *Pretest* Hingga *Postest* Ayn

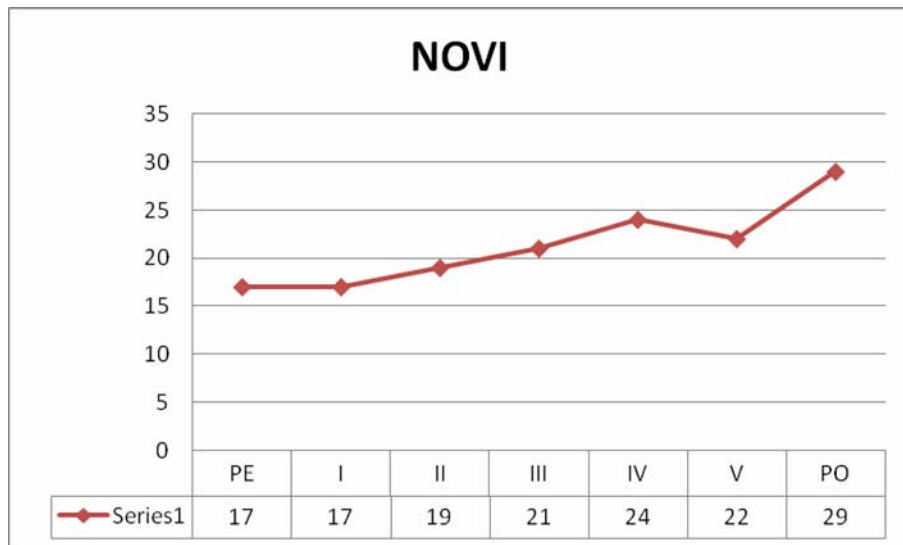


Tidak berbeda jauh dengan Amanda, Ayn juga memiliki skor yang hampir selalu menanjak pada setiap intervensi yang diberikan. Ia juga mengikuti semua peraturan dan tantangan dengan baik. Hal ini dibuktikan oleh skor yang ia dapat yakni 27. Artinya hasil dari *labirin game* dan motivasi yang diberikan, mampu meningkatkan rasa percaya dirinya menjadi tinggi. Wajahnya selalu mengekspresikan bahwa ia sedikit malu tetapi ia selalu menunjukkan kemampuannya tanpa rasa ragu. Ia juga mau untuk berusaha menjadi lebih baik pada setiap tantangan yang ia dapat.

Tabel. 3.15 Diagram Perkembangan Dari *Pretest* Hingga *Posttest* Zahwa

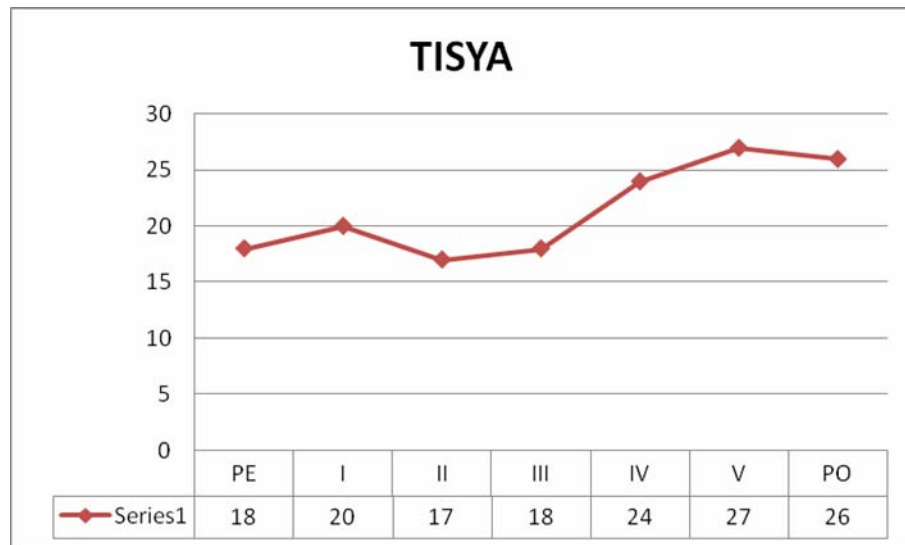


Pada awal pemberian postes, Zahwa memiliki skor percaya diri sebesar 17. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat rasa percaya diri Zahwa tergolong sedang. Seriring dengan intervensi yang diberikan berkali, akhirnya skor Zahwa menjadi 26, yang artinya tingkat rasa percaya diri zahwa bertambah satu tingkat menjadi tinggi. Ia juga melakukan semua perintah dan tantangan dengan baik. Meskipun pada saat diberikan intervensi ia pernah sakit, namun ia masih tetap menjalankan permainan ini dengan cukup baik, meski performansi yang dikeluarkan kurang maksimal. Ia terus berusaha yang terbaik.

Tabel. 3.16 Diagram Perkembangan Dari *Pretest* Hingga *Posttest* Novi

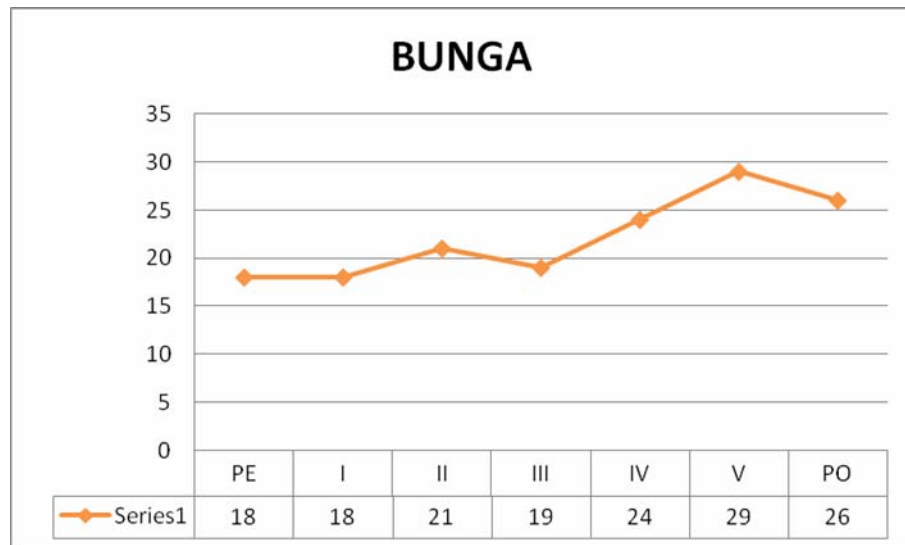
Yang menunjukkan perkembangan yang paling tinggi adalah Novi. Skor awal atau pretest, ia mendapat nilai 17, artinya tingkat rasa percaya dirinya tergolong sedang. Setelah ia mengikuti semua intervensi yang diberikan, skor akhir pada posttest menunjukkan nilai yang tinggi yakni 29. Hal ini mengartikan bahwa tingkat rasa percaya diri yang awalnya berada dalam kategori sedang, menjadi sangat tinggi. Ia memang melakukan apa yang diperintahkan oleh peneliti dengan sangat baik. Ia selalu berusaha untuk mencoba meski pada awalnya ia masih malu-malu dan ragu untuk melakukannya. Tetapi akhirnya ia mampu melakukan semuanya dengan percaya diri.

Tabel. 3.17 Diagram Perkembangan Dari *Pretest* Hingga *Posttest* Tisya

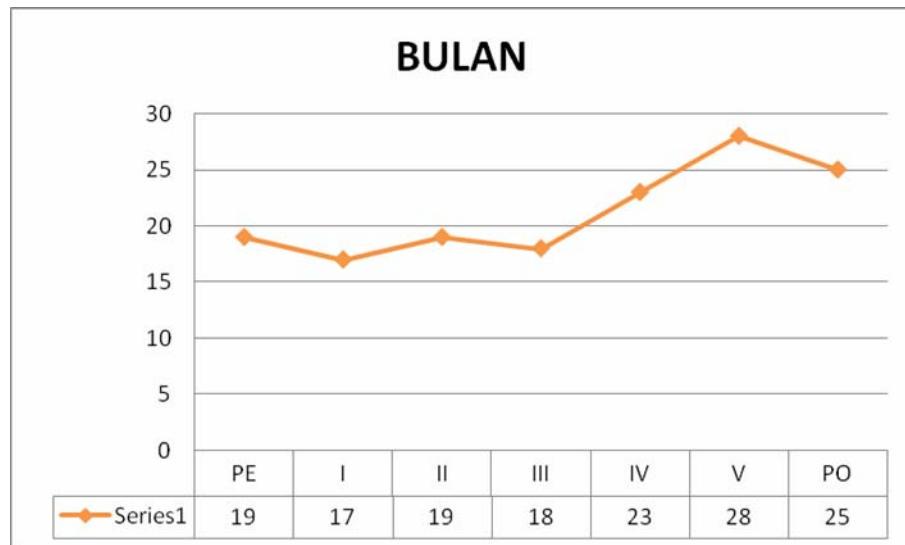


Skor awal Tisya dalam melaksanakan *pretest* adalah 18. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat rasa percaya dirinya masuk dalam kategori sedang dengan ketentuan yang peneliti gunakan. Meski pada intervensi terakhir skor yang didapat lebih tinggi dibanding skor pada *posttest*, tetapi hal ini tidak mengurangi rasa percaya dirinya karena perbandingan nilainya hanya terlampaui satu angka dan itu masih dalam kategori yang sama. Tisya terlihat semangat saat mengikuti permainan ini. Wajahnya terlihat gembira meski tantangan yang ia ambil banyak. Ia mampu menyelesaikan semua tantangan dengan cukup baik.

Tabel. 3.18 Diagram Perkembangan Dari *Pretest* Hingga *Posttest* Bunga



Skor pada awal sebelum intervensi atau *pretest*, Bunga mendapatkan skor 18. Hal ini berarti tingkat rasa percaya diri bunga tergolong sedang atau cukup. Dalam menjalankan intervensi yang diberikan, Bunga cenderung untuk memilih tantangannya sendiri. Ada beberapa tantangan yang tidak mau dilakukannya dengan alasan ia tidak bisa melakukan hal tersebut, tetapi setelah dimotivasi dengan waktu yang agak lama, ia mau untuk melakukan tantangan yang tidak disukainya itu meski performansi yang dihasilkan tidak maksimal. Tinggi rendahnya penilaian pun juga bergantung pada kemauannya untuk menghadapi tantangannya. Pada intervensi terakhir, ia menjadi sangat percaya diri karena semua tantangan yang ia lakukan tidak ada yang tidak disukainya, jadi ia mampu melakukan dengan cukup baik.

Tabel. 3.19 Diagram Perkembangan Dari *Pretest* Hingga *Posttest* Bulan

Perkembangan bulan dalam menjalankan intervensi yang diberikan, berjalan dengan cukup baik. Ia melakukan semua perintah dan tantangan yang diberikan dengan cukup baik. Ketika ia mendapati tantangan yang berbeda pada setiap harinya, terkadang ia ragu untuk melakukannya, tetapi tak jarang juga ia terlihat percaya diri dalam melakukan apa yang seharusnya dilakukan. Perasaan malu yang ia tunjukkan terlihat dari gerakan badannya yang selalu bergerak kekanak-kekiri dan sering melihat peneliti. Ekspresinya mengisyaratkan bahwa ia malu melakukan tantangannya dihadapan teman-temannya. Meski begitu selama menjalani beberapa kali intervensi, rasa percaya dirinya meningkat dari kategori sedang menjadi tinggi. Hal ini dapat dilihat dari diagramnya diatas yang menunjukkan angka 25, yang artinya tingkat rasa percaya dirinya masuk dalam kategori tinggi.

B. Pengujian hipotesis

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data percaya diri keenam belas siswa yang menjadi subjek penelitian. Untuk menguji hipotesis yang disebutkan pada bab sebelumnya yakni *labirin game* efektif dalam meningkatkan percaya diri anak, maka dilakukan pengujian menggunakan analisis statistik Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Signed Ranks Test*).

1. Hasil pengujian hipotesis pada kelompok eksperimen

Pada kelompok eksperimen yang telah dianalisa, hasilnya menunjukkan bahwa Z_{hitung} diperoleh angka sebesar -2,826. Bila dibandingkan dengan Z_{tabel} sebesar 1,96 maka $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ ($-2,826 > 1,96$), maka hipotesis statistiknya menyatakan bahwa terdapat perbedaan skor percaya diri pada subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Artinya setelah mendapati perlakuan, skor subjek meningkat dibanding dengan skor subjek sebelum diberikan perlakuan.

Disamping menggunakan nilai uji beda antara Z_{hitung} dan Z_{tabel} , pengujian hipotesis juga dapat dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan galatnya yakni 0,05. Telah diketahui bahwasanya nilai signifikansi yang dihasilkan dalam analisis ini adalah sebesar 0,012. Kaidahnya, bila nilai signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis diterima. Dan telah diketahui bahwa $sig < 0,05$ ($0,012 < 0,05$), maka hipotesis statistiknya menyatakan bahwa terdapat perbedaan skor percaya diri pada subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Artinya skor pada anak

yang telah diberikan perlakuan lebih tinggi dari pada sebelum diberikan perlakuan.

Karena hasil yang diperoleh dari perbandingan antara nilai signifikansi dan Z_{hitung} terdapat perbedaan, maka perlu dilihat keefektifitasan labirin game yakni dengan melihat nilai *mean rank*-nya. Diketahui bahwa nilai mean rank adalah sebesar 4,5 pada keterangan *posttest* > *pretest*, maka hal ini berarti bahwa skor *posttest* pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding dengan skor *pretest*. Bila skor *posttest* lebih tinggi dibanding skor *pretest*, maka *labirin game* efektif dalam membangun percaya diri anak.

2. Hasil pengujian hipotesis pada kelompok kontrol

Pada pengujian hipotesis kelompok kontrol, hasil analisisnya menunjukkan bahwa Z_{hitung} diperoleh angka sebesar -1,633. Bila dibandingkan dengan Z_{tabel} sebesar 1,96 maka $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ (-1,633 < 1,96), maka hipotesis statistiknya menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan skor pada awal pertemuan atau pada akhir pertemuan yang dikemas dalam *pretest* dan *posttest*. Artinya skor pada awal pertemuan (*pretest*) tidak lebih tinggi dibanding pada akhir pertemuan (*posttest*)

Disamping menggunakan nilai uji beda antara Z_{hitung} dan Z_{tabel} , pengujian hipotesis juga dapat dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan galatnya yakni 0,05. Telah diketahui bahwasanya nilai signifikansi yang dihasilkan dalam analisis ini adalah sebesar 0,102. Kaidahnya, bila nilai signifikansi > 0,05 maka hipotesis ditolak. Dan telah

diketahui bahwa $\text{sig} > 0,05$ ($0,102 > 0,05$), maka hipotesis statistiknya menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan skor pada awal pertemuan atau pada akhir pertemuan yang dikemas dalam *pretest* dan *posttest*. Artinya skor pada awal pertemuan (*pretest*) tidak lebih tinggi dibanding pada akhir pertemuan (*posttest*).

Untuk lebih memperkuat bahwa skor pada awal pertemuan dan akhir pertemuan yang dikemas dalam *pretest* dan *posttest*, tidak efektif, maka peneliti menambahkan pembahasan mengenai mean rank. Dari hasil analisis statistiknya terbukti bahwa nilai mean rank adalah sebesar 3,50 yang terletak pada keterangan $\text{posttest} < \text{pretest}$ dan $\text{posttest} < \text{pretest}$, maka hasil pada kelompok kontrol tidak efektif karena tidak adanya perbedaan mean rank atau mean rank antara *pretest* dan *posttest* memiliki nilai yang sama.

Apabila dipadukan antara hipotesis statistic dengan hipotesis penelitian yang telah dituangkan dalam bab sebelumnya yakni labirin game efektif dalam membangun percaya diri anak, terbukti diterima. Hal ini terlihat bahwa subjek pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan, memiliki hasil yang lebih tinggi dibanding dengan subjek dalam kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Perbandingan ini dapat dilihat dengan menguji kedua data dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen melalui uji beda dan uji efektifitas. Hal ini menunjukkan bahwa labirin game yang diberikan sebagai perlakuan efektif dalam membangun percaya diri anak.

Labirin game yang dibuat oleh peneliti dirancang dengan desain yang menyenangkan dengan beraneka warna dan tantangan didalamnya sehingga kegiatan yang sedang dilakui dapat dirasakan sebagai permainan yang menarik untuk dicoba. Selain itu labirin game dapat membangkitkan semangat untuk belajar karena dengan memainkan labirin game, maka ada kesenangan yang timbul dalam diri anak-anak.

C. Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan di Taman Kanak-Kanak Aisiyah Bustanul Athfal 2 Gadung Surabaya ini telah berlangsung selama sembilan kali pertemuan dalam satu bulan. Penelitian ini terdiri dari dua kelompok yang berjumlah 16 subjek. 8 anggota pada kelompok kontrol dan sisanya adalah kelompok eksperimen. Pembagian kedua kelompok ini dilakukan secara acak atau random.

Indikator dari penelitian yang dimasukkan dalam *check list* adalah tingkat konformitasnya, bergantung pada orang lain, rasa malu, kemudahan dalam bergaul, keberanian untuk menunjukkan kemampuan, rasa gugup bila berhadapan dengan banyak orang dan penempatan posisi subjek dalam sebuah urutan. Indikator yang peneliti ambil adalah gabungan dari teori yang telah peneliti paparkan pada bab 2.

Percaya diri merupakan salah satu pangkal dari sikap dan perilaku anak. Apabila anak tidak mempunyai rasa percaya diri, anak akan merasa malu kapan

dan dimana saja bila dia tampil, dan tidak berani untuk bergaul, anak juga tidak berani untuk menunjukkan kemampuan yang dimilikinya kepada orang lain. Karena hal tersebut dapat mengakibatkan kemampuan anak tidak berkembang secara maksimal.

Anak yang percaya diri mempunyai perangkat yang lebih lengkap untuk menghadapi situasi sulit dan berani minta bantuan jika mereka memerlukannya. Anak yang percaya diri sering mempunyai daya tarik yang membuat orang lain ingin bersahabat dengannya. Mereka tidak takut untuk berprestasi, baik di sekolah ataupun untuk menunjukkan bahwa mereka memang kreatif.

Labirin game merupakan bangunan pendidikan anak melalui permainan tantangan, yang secara prinsip mengenalkan nuansa petualangan demi melatih ketrampilan anak dalam menghadapi variasi rintangan. Dengan kata lain bahwa taman ini diharapkan mampu mengakomodasi fasilitas yang bersifat membangun percaya diri anak melalui sejumlah tantangan dengan bergerak secara aktif.

Bila anak berhasil mengatasi tantangan yang ada dihadapannya, maka perasaan positif terhadap diri sendiri akan tumbuh pencapaiannya itu membuat anak yakin dengan kemampuan yang dimilikinya. Keyakinan itu memicu konsep diri positif, harga dirinya tumbuh positif dan pada akhirnya anak pun menjadi percaya diri. Taylor menambahkan bahwa bila kita percaya bahwa

kita mampu untuk menghadapi tantangan, maka hal itu akan meningkatkan rasa percaya diri kita.

Hasil penelitian yang telah diperoleh menunjukkan bahwa setelah diberikan intervensi, rata-rata subjek mengalami kemajuan dalam membangun percaya diri mereka dibanding dengan rasa percaya diri mereka sebelum diberikan intervensi. Hal ini dapat menunjukkan bahwa rancangan dari labirin game, memiliki pengaruh yang cukup positif dalam membangun percaya diri anak.

Hasil analisa yang telah diuraikan diatas, menunjukkan adanya kesesuaian antara hasil penelitian dan landasan teori yang digunakan untuk menjelaskan proses dari *labirin game* dalam membangun percaya diri anak.

Dari hasil yang diproses melalui uji Peringkat Bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Signed Ranks Test*), terlihat bahwa nilai signifikansi adalah 0,005. Dalam kaidahnya bila signifikansi $< 0,05$ ($0,005 < 0,05$) maka hal ini menunjukkan bahwa terdapat hasil yang berbeda pada anak-anak yang diberikan treatment. Hasil yang diketahui dari skor yang didapat dari hasil *posttest* dapat dilihat bahwasanya anak yang mendapat treatment hasilnya lebih baik dari sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *labirin game* memiliki pengaruh dalam meningkatkan percaya diri.