



## Permainan Ular Tangga Edukasi untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini

<sup>1</sup> Samhah Taurisa Aprilia, <sup>2</sup> Hendrik Siswono, <sup>3</sup> Muhammad Agus Sugiarto

<sup>1,2,3</sup> Universitas PGRI Argopuro Jember, Jawa Timur, Indonesia

### INFORMASI ARTIKEL

#### Artikel Histori:

**Diterima :**

17/07/2024

**Direvisi :**

26/07/2024

**Diterbitkan:**

31/07/2024

#### Keywords:

*Self-confidence,  
Early childhood,  
Snakes and  
ladders education*

#### Kata Kunci:

*Kepercayaan diri,  
Anak usia dini,  
Ular tangga  
edukasi*

#### DOI:

<https://doi.org/10.46963/mas.h.v7i02.2158>

#### Korespondensi

##### Penulis:

Samhah Taurisa

Apilia

[taurisaaprilia97](mailto:taurisaaprilia97@gmail.com)

[7@gmail.com](mailto:7@gmail.com)

**ABSTRACT:** Self-confidence is one of the emotional intelligence that needs to be developed in early childhood. This study aims to improve early childhood self-confidence through educational snakes and ladders games at SPS Lemuru 26 Mojosari, Jember. This research is a Classroom Action Research (CAR) with a population of 10 students aged 4-5 years. Data were collected through observation, field notes, and documentation, then analyzed quantitatively and qualitatively. This research involved one cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages, with the target of increasing self-confidence at least 76% of children reaching the "very good" category. The results showed that children's belief in their own abilities and positive attitudes were at 85% (very good), a sense of optimism obtained 75% (good), judging objectively obtained 87.5% (very good), responsibility for the actions taken was at 85% (very good), and the ability to think critically obtained 82.5% and was classified in the category (very good). Thus, the educational snakes and ladders game proved effective in increasing the self-confidence of early childhood.

**ABSTRAK:** Rasa percaya diri merupakan salah satu kecerdasan emosional yang perlu dikembangkan pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini melalui permainan ular tangga edukatif di SPS Lemuru 26 Mojosari, Jember. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan populasi 10 anak usia 4-5 tahun. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini melibatkan satu siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dengan target peningkatan rasa percaya diri minimal 76% anak mencapai kategori "sangat baik". Hasil penelitian menunjukkan bahwa keyakinan anak akan kemampuan diri dan sikap positif berada pada angka 85% (sangat baik), rasa optimisme memperoleh angka 75% (baik), menilai secara objektif memperoleh angka 87,5% (sangat baik), tanggung jawab atas tindakan yang dilakukan berada pada angka 85% (sangat baik), dan kemampuan berpikir kritis memperoleh angka 82,5% dan tergolong pada kategori (sangat baik). Dengan demikian, permainan ular tangga edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini.

**Cara mensitasi artikel:**

Aprilia, S. T., Siswanto, H., & Sugiarto, M. A. (2024). Permainan ular tangga edukasi untuk meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7(02), 127-136. <https://doi.org/10.46963/mash.v7i02.2158>

---

## PENDAHULUAN

Emosi merupakan sesuatu yang penting dalam di dalam kehidupan seseorang karena ia dapat memengaruhi adaptasi sosial dan pribadi, baik secara psikologis maupun fisik, seperti yang ditunjukkan oleh ekspresi dan perilaku seseorang. Kecerdasan emosional memungkinkan seseorang untuk mengidentifikasi perasaan mereka sendiri dan orang lain. Begitu pula dengan anak, emosi seorang anak mungkin berdampak pada perilaku sehari-hari dan proses belajar mereka (Irmayati, dkk., 2021). Hal ini akan lebih mudah bagi anak yang selalu merasa senang untuk menerima dan memahami materi pelajaran, tetapi akan lebih sulit bagi anak yang selalu merasa tidak senang untuk menerima dan memahami materi pelajaran. Sejalan dengan itu, Widyaningrum dan Siwi (2019) menegaskan bahwa para pendidik dan orang tua perlu memberikan rangsangan terhadap emosi yang menyenangkan kepada anak untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan mereka untuk dapat terlibat dengan lingkungan sekitar.

Emosi yang positif diharapkan membantu anak untuk berprestasi (Kuswanto, dkk., 2022). Tahun-tahun awal, yang terkadang disebut sebagai “zaman keemasan”, sangat penting bagi evolusi kehidupan manusia dan karena perkembangan yang pesat ini. Kelompok bermain dan lembaga prasekolah dibuat untuk membantu anak di tahun-tahun awal mereka karena periode ini sangat penting bagi perkembangan mereka. Anak-anak belajar keterampilan sosial dalam kelompok bermain seperti mengidentifikasi bentuk dan warna. Hal ini menjadi keterampilan yang dapat membantu mereka berkembang secara optimal.

Keterampilan sosial yang baik dengan emosi positif dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak. Anak yang percaya diri dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan tahap perkembangannya, memiliki keberanian dan bakat untuk meningkatkan prestasinya sendiri, akan dipercaya oleh orang lain, dan akan memperoleh pengalaman dan kompetensi untuk berkembang menjadi pribadi yang mandiri (Kurniasih, dkk., 2021). Dengan kata lain, mereka akan mampu menerima diri mereka apa adanya dan terbuka terhadap tantangan, bersemangat untuk mencoba

sesuatu yang baru meskipun mereka tahu ada kemungkinan besar mereka tidak akan benar. Sementara itu, anak yang kurang percaya diri akan sering membandingkan diri mereka dengan orang lain dan mengembangkan pandangan negatif terhadap kehidupan.

Rasa percaya diri merupakan salah satu aspek penting yang perlu distimulasi dan dikembangkan pada anak usia dini (Aulia & Sudaryanti, 2023). Ketika anak merasa lebih percaya diri, mereka akan lebih siap untuk masuk ke jenjang sekolah berikutnya karena mereka akan memiliki kesempatan lebih besar untuk mengekspresikan kreativitas dan bakat mereka (Herawati, dkk., 2023). Rasa percaya diri seseorang terlihat pada citra diri yang baik dan keyakinan terhadap bakat yang dimiliki, sikap positif dalam menerima diri sendiri dan aspirasinya, bersikap tidak memihak ketika melihat masalah atau keadaan, bertanggung jawab atas tindakan dan hasilnya, menggunakan penalaran yang logis dan praktis untuk menganalisis masalah atau kejadian (Fransisca, dkk., 2020). Akan tetapi, tidak semua anak menunjukkan rasa percaya diri yang tinggi dalam proses belajar, karena ia menjadi hal umum yang sering anak alami seperti perasaan takut, egosentris, dan masih ingin dekat dengan orang tua (Syawaluddin, dkk., 2020).

Hal demikian terjadi di kelas B SPS Lemuru 26 bahwa rasa percaya diri anak belum berkembang dengan baik dan mayoritas anak tidak mau menghiraukan pertanyaan yang diajukan oleh guru, terlebih lagi ketika anak diminta untuk berpartisipasi dalam kegiatan atau berdiri di depan kelas sebagai contoh bagi teman-temannya. Anak cenderung menunjukkan dengan tindakan berbicara lembut sambil menunduk. Beberapa anak bahkan menolak untuk maju ke depan untuk mempresentasikan dan mendiskusikan hasil pekerjaan mereka atau untuk menjadi pemimpin barisan atau pembacaan doa. Selain itu, terdapat pula anak yang masih merasa malu untuk melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Sejalan dengan itu, upaya perbaikan perlu dilakukan agar rasa percaya diri anak dapat meningkat dan berkembang lebih baik, di mana rasa percaya diri menjadi bagian dari keterampilan sosial emosional anak. Mengingat dunia anak merupakan dunia bermain, Hidayat (2022) menegaskan bahwa keterampilan sosial dan emosional anak dapat ditumbuhkan melalui kegiatan bermain. Hal ini bertujuan agar anak dapat terlibat secara aktif dan gembira dalam kegiatan. Sejalan dengan itu, salah satu permainan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan percaya diri

adalah permainan ular tangga edukatif (Nuridayanti, 2024). Permainan ular tangga edukatif merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis kecerdasan termasuk kepercayaan diri (Luh & Ekaningtyas, 2024). Berbeda dengan permainan ular tangga lainnya, permainan ular tangga edukatif memiliki fitur-fitur unik dan memanfaatkan materi instruksional yang dibuat dengan cermat. Permainan ini menggunakan media berupa papan yang terdiri dari 20 kotak yang mewakili spanduk. Anak dapat berpartisipasi aktif dalam permainan ular tangga edukatif yang digunakan dalam pembelajaran. Tugas-tugas pada kotak permainan ular tangga edukatif harus diselesaikan oleh anak di depan guru dan teman-teman mereka (Rasmani, dkk., 2023). Anak yang berhasil menyelesaikan tantangan akan mendapatkan *reward* dari teman dan guru, yang akan membantu mereka mengembangkan konsep diri, harga diri, dan kepercayaan diri yang baik (Rizal Fanani, 2022).

## METODE

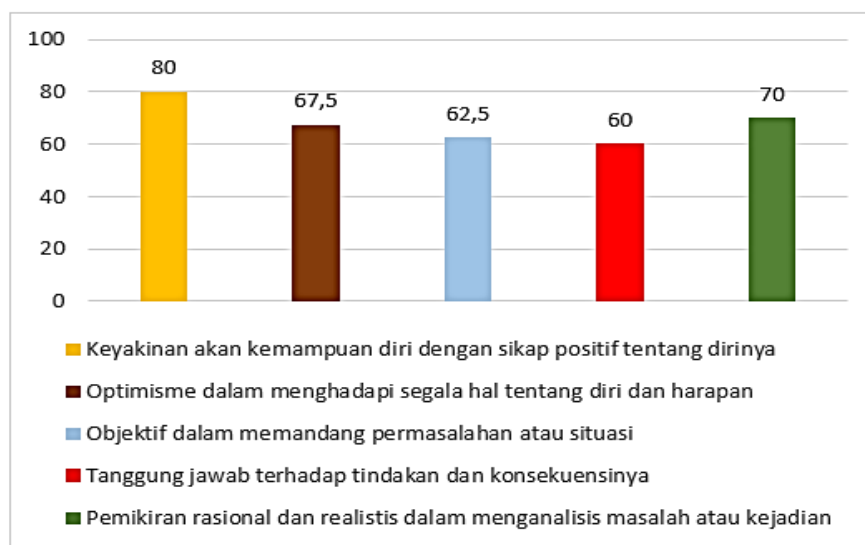
Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukatif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SPS Lemuru 26 Desa Mojosari, Kecamatan Puger, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini di SPS Lemuru 26 dengan sampel sebanyak 10 orang anak usia 4-5 tahun dari kelas A. Data dikumpulkan menggunakan pengamatan selama proses pembelajaran, catatan lapangan, dan dokumentasi. Penelitian difokuskan pada rasa percaya diri anak yang meliputi keyakinan akan kemampuan diri dengan sikap positif yang ada pada diri, sikap optimis dalam menghadapi segala hal akan diri dan harapan, objektif dalam memandang permasalahan atau situasi, tanggung jawab terhadap tindakan dan konsekuensinya, dan pemikiran rasional dan realistis dalam menganalisis masalah atau kejadian. Data kemudian di analisis secara kuantitatif dan kualitatif menggunakan rumus persentase dan pengkategorian. Penelitian ini dianggap berhasil ketika 76% dari jumlah total anak berada pada kriteria “**sangat baik**”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kepercayaan diri anak usia dini merupakan aspek penting yang dapat membantu dirinya untuk melakukan kegiatan sosial bersama temannya. Sejalan dengan itu, rasa percaya diri anak SPS Lemuru 26

Mojosari pada prasiklus berada pada kategori “kurang baik” yang ditunjukkan dengan 5 dari 10 anak telah memiliki rasa percaya diri “cukup baik”, dan sisanya “kurang baik”. Secara rinci, rasa percaya diri anak terlihat bahwa 80% anak memiliki keyakinan akan kemampuan diri dengan sikap positif yang ada pada dirinya. Indikator ini termasuk kepada kategori “sangat baik”. Indikator kedua berada pada angka 67.5% dengan kategori “cukup baik” yang terlihat bahwa anak telah memiliki sikap optimis dalam menghadapi segala hal akan diri dan harapannya.

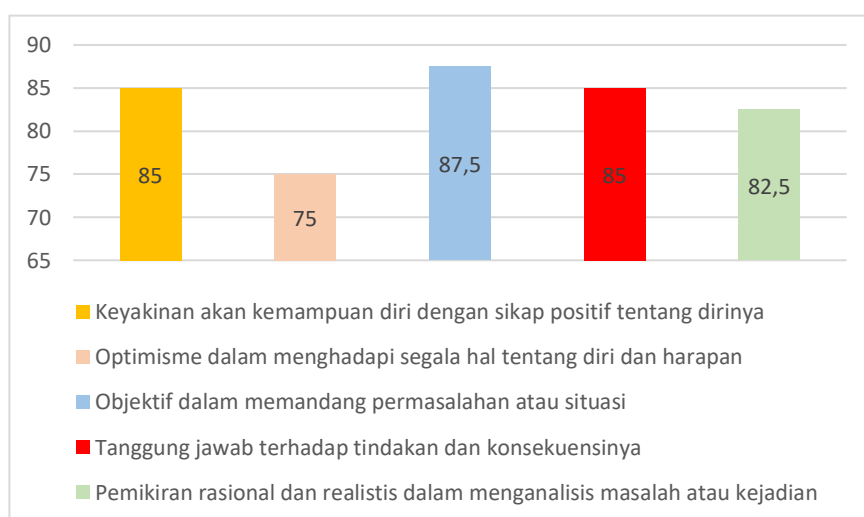
Sementara itu, indikator ketiga berada pada kategori “kurang baik” dengan angka 62,5%. Hal ini terjadi karena anak belum mampu memandang dan menghadapi permasalahan yang ia temui secara objektif. Selanjutnya, kemampuan anak dalam menerima tanggung jawab dan konsekuensi atas tindakan yang mereka lakukan termasuk pada kategori “kurang baik” dengan nilai 60%. Hal ini disebabkan oleh kemampuan anak dalam melaksanakan tanggung jawab seperti diminta maju ke depan kelas masih lemah. Terakhir, anak telah mampu menyelesaikan masalah atau kejadian dengan angka 70% dengan kategori “sangat baik”.



Gambar 1. Kepercayaan Diri Anak pada Pra-Siklus

Sejalan dengan keadaan tersebut, upaya untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak kelas B SPS Lemuru 26 adalah dengan menggunakan permainan ular tangga edukatif. Melalui permainan ini anak dapat berinteraksi secara aktif bersama teman. Sehingga, rasa percaya diri anak dapat meningkat lebih baik. Upaya ini dilaksanakan dalam satu siklus, di mana siklus ini terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Berbagai persiapan dilakukan pada kegiatan perlakuan (*treatment*) agar tujuan dan indikator dalam penelitian dapat tercapai, seperti mempersiapkan media ular tangga beserta dadu. Selain itu, penjelasan aturan permainan juga disampaikan kepada anak. Setelah berbagai persiapan dilaksanakan, anak kemudian diminta untuk melakukan aktivitas dengan bermain ular tangga. Sementara itu, aktivitas anak diamati dengan seksama satu persatu. Sehingga diketahui bahwa rasa percaya diri anak berada pada kategori “**sangat baik**”, seperti yang diilustrasikan pada gambar 2. Hal ini didasarkan pada masing-masing indikator kepercayaan diri anak, di mana keyakinan anak akan kemampuan diri dan sikap positif berada pada kategori “**sangat baik**” dengan angka 85%. Sementara itu, rasa optimisme dalam menghadapi segala hal memperoleh angka sebesar 75% dengan kategori “**baik**”, kemampuan anak untuk melihat situasi atau masalah secara subjektif, memperoleh angka sebesar 87,5% yang masuk dalam kategori “**sangat baik**”. Selanjutnya, kemampuan anak dalam tanggung jawab atas tindakan yang mereka lakukan berada pada kategori “**sangat baik**” dengan angka 85%. Terakhir, kemampuan anak dalam menunjukkan berpikir kritis ketika menghadapi tantangan memperoleh angka 82,5% dan tergolong pada kategori “**sangat baik**”.



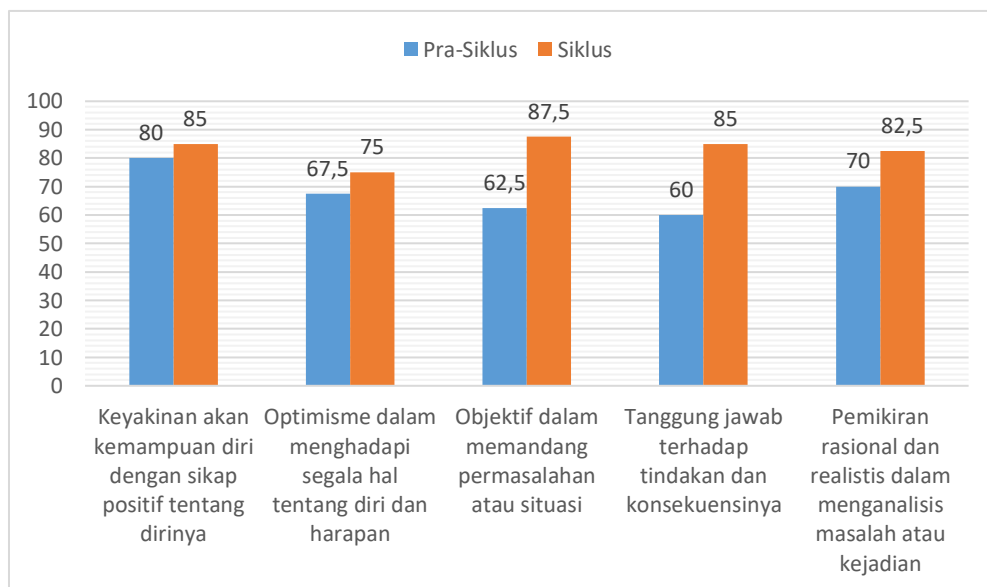
Gambar 2. Kepercayaan Diri Anak pada Siklus

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa permainan ular tangga yang bersifat instruksional dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri anak dengan angka capaian sebesar 87,2%. Hal ini terjadi karena anak merasa senang, puas, dan tidak terbebani ketika mereka bermain ular tangga sehingga membantu mereka mendapatkan kepercayaan diri. Hasil



ini menunjukkan bahwa rasa percaya diri anak meningkat dengan pesat dan menjadi lebih baik jika dibandingkan dengan hasil pada pra-siklus. Hal ini terjadi karena rasa percaya diri anak mendapatkan stimulus atau rangsangan yang tepat melalui kegiatan bermain ular tangga edukatif.

Peningkatan rasa percaya anak pada pra-siklus dan siklus ditunjukkan pada gambar 3 di bawah. Sejalan dengan hasil di atas, penelitian dihentikan pada siklus ini karena hasil yang diperoleh telah mencapai indikator yang telah ditentukan. Sehingga, perlakuan (*treatment*) menggunakan permainan ular tangga edukatif tidak dilanjutkan ke siklus selanjutnya.



Gambar 3. Kepercayaan Diri Anak pada Pra-Siklus dan Siklus

Berdasarkan data tersebut terlihat dengan jelas bagaimana intervensi yang berbentuk permainan ular tangga edukatif mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan rasa percaya diri pada anak di SPS Lemuru 26 Mojosari. Permainan ular tangga edukatif ternyata efektif dalam menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan tidak membebani anak. Interaksi ini memberikan stimulasi yang tepat bagi anak untuk mengembangkan kepercayaan diri mereka, yang ditandai dengan peningkatan pada semua indikator kepercayaan diri setelah *treatment* dilakukan. Kemampuan anak untuk menunjukkan sikap positif dan keyakinan akan kemampuan diri mereka meningkat, sedangkan optimisme anak dalam menghadapi berbagai situasi juga meningkat dan masuk dalam kategori baik. Lebih dari itu, kemampuan anak memandang



situasi dari sudut pandang yang objektif dan bertanggung jawab atas tindakan yang dilakukan juga mengalami peningkatan yang pesat. Kemampuan berpikir kritis di saat menghadapi sebuah tantangan menjadi lebih baik juga mengalami peningkatan dengan kategori sangat baik.

Secara keseluruhan, kepercayaan diri anak SPS Lemuru 26 Mojosari menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan peningkatan yang signifikan pada semua aspek. Dengan demikian, permainan ular tangga edukatif mampu meningkatkan rasa percaya diri pada anak usia dini, khususnya di SPS Lemuru 26 Mojosari.

## SIMPULAN

Kecerdasan emosional, termasuk rasa percaya diri, merupakan aspek penting dalam perkembangan anak, terutama pada masa prasekolah yang dikenal sebagai periode kritis bagi perkembangan keterampilan sosial dan emosional. Berdasarkan data pra-siklus, ditemukan bahwa mayoritas anak memiliki rasa percaya diri yang kurang baik. Intervensi dilakukan dengan menggunakan permainan ular tangga edukatif yang dirancang untuk merangsang keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada semua indikator kepercayaan diri setelah penerapan permainan tersebut. Keyakinan anak terhadap kemampuan diri, optimisme, tanggung jawab, serta kemampuan berpikir kritis meningkat ke kategori “baik” hingga “sangat baik”. Angka capaian keseluruhan kepercayaan diri meningkat menjadi 87,2% setelah intervensi. Temuan ini menegaskan bahwa permainan ular tangga edukatif efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, mendorong rasa percaya diri anak, dan meningkatkan berbagai aspek keterampilan sosial dan emosional mereka. Dengan demikian, permainan ini layak dipertimbangkan sebagai metode pembelajaran alternatif untuk mengembangkan kepercayaan diri pada anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, D., & Sudaryanti, S. (2023). Peran Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565–4574. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056>
- Ayu, V., Pendidikan, P., Anak, I., Dini, U., & Pendidikan, M. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. In *JoECCE Journal of Early Childhood and Character Education* 2(1). <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/joecce>



- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Herawati, J., Agama, I., Tarutung, K. N., Rehenda, E., Institut, S., Kristen, A., & Tarutung, N. (2023). Peningkatan Kepercayaan Diri pada Anak Usia Dini (3-4 Tahun) Melalui Media Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Hidayat, A. (2022). Upaya Meningkatkan Self-Confident Anak Kelompok B PAUD Bina Bangsa Islamic School melalui Permainan Edukasi Ular Tangga. *Journal on Teacher Education*, 4(1).
- Irmayati, S., Agama, I., Yasni, I., Prengki, B., Candra, A., Islam, I. A., Bungo, Y., & Adilla, U. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Ular Tangga Iqro' pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Darussalam Dusun Tirta Mulya Kabupaten Bungo. *Jurnal Pendidikan*, 5(1).
- Kurniasih, K., Supena, A., & Nurani, Y. (2021). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2250–2258. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1109>
- Kuswanto, W., Hadiati, E., & Marningsih, R. (2022). Challenge Board: Sebuah Permainan Untuk Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2). <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/PW>
- Luh, N., & Ekaningtyas, D. (2024). Educational Game Innovation: Giant Snakes and Ladders with Local Wisdom to Stimulate Pancasila Values in Early Childhood. *Journal of Psychology and Instruction*, 8(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jpai.v8i1.66955>
- Nuridayanti, S. (2024). Seminar on English Education, Literature and Linguistics Proceeding The Effect of Joyful Learning Using Snake and Ladder Game on Students' Vocabulary Mastery. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/EDULITICS>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Rizal Fanani, M. (2022). The Implementation of Using Snake and Ladder Game on Speaking Program at Genta English Course Pare-Kediri, 2(1).
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442. <https://doi.org/10.1177/1046878120921902>
- Widyaningrum, R., & Siwi, I. N. (2019). Effects of Bibliotherapy and Snake-Ladder Game's Therapy on the Cooperative Level of Children during

Hospitalization. *Jurnal Info Kesehatan*, 17(2), 152-160.  
<https://doi.org/10.31965/infokes.vol17.iss2.307>