

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rasa percaya diri merupakan hal yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan individu. Kepercayaan diri merupakan keyakinan dalam diri seseorang untuk dapat menanggapi segala sesuatu dengan baik sesuai dengan kemampuan diri yang dimiliki. Kepercayaan diri juga merupakan keyakinan dalam diri yang berupa perasaan dan anggapan bahwa dirinya dalam keadaan baik sehingga memungkinkan individu tampil dan berperilaku dengan penuh keyakinan. Kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan dalam jiwa manusia untuk menghadapi tantangan hidup apapun dengan berbuat sesuatu (Indriyanti, 2007: 4).

Pada jaman modern ini, prosentase orang yang mengalami krisis percaya diri adalah sebesar seperempat dari masyarakat diberbagai belahan bumi (Al-Uqshari, 2005: 11).

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 tidak memiliki percaya diri tentu akan menghambat berbagai aspek perkembangan, salah satunya adalah perkembangan prestasi intelektual, keterampilan maupun kemandirian anak. Anak menjadi tidak cakap dalam segala hal. Anak juga tidak punya keberanian untuk mengaktualisasikan semua kemampyan yang dimilikinya (Surya, 2007: 7).

Anak-anak sangat memerlukan rasa percaya diri. Agar rasa percaya diri anak tumbuh sebaiknya orang tua lebih memperhatikan anak, misal dengan meluangkan waktu bersama anak, tidak menaruh harapan yang tinggi kepada anak, jika tidak sesuai dengan kemampuan anak dan menghindari sikap *over protective*. Memenuhi kebutuhan anak atas kedekatan, bantuan, rasa hormat, memerlukan waktu dan usaha yang sungguh-sungguh. Tetapi jika kita tidak melakukan usaha itu, ataupun usaha lainnya, orang tua seperti ini harus bekerja lebih keras lagi dikemudian hari untuk mengatasi stress emosional yang diakibatkan hal itu.

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. Percaya diri bukan merupakan bawaan dari lahir, juga tidak jatuh dari langit, tetapi percaya diri bisa dipelajari. Anak-anak mudah sekali merasa rendah diri, merasa tidak mampu, merasa dirinya tidak penting, dan

sebagainya. Anak-anak memerlukan dorongan dan dukungan secara terus menerus baik dari kalangan keluarga ataupun lingkungan sekitarnya.

Banyak cara yang dapat digunakan untuk mengatasi rasa percaya diri anak. Berbagai cara yang telah diterapkan oleh berbagai pakar diberbagai negara untuk dapat meningkatkan rasa percaya diri anak adalah dengan melibatkan secara langsung anak untuk langsung menjalankan berbagai cara yang telah disediakan. Bermain, merupakan hal yang sangat disukai anak-anak. Ada banyak sisi yang dapat disisipkan dengan bermain. Salah satunya adalah bermain untuk meningkatkan percaya diri anak. Ada beberapa cara yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dalam meningkatkan percaya diri anak, salah satu diantaranya adalah permainan balok, hitungan angka, outbond sederhana dan sebagainya.

Peneliti ingin mencoba hal lain untuk meningkatkan percaya diri anak yakni dengan *labirin game* . Hal ini didasari oleh hasil survei sebelumnya dimana tujuan dari pada *labirin game* ini adalah guna mengambil keputusan. Pada penelitian kali ini, peneliti ingin mengetahui apakah *labirin game* yang peneliti buat ini juga efektif dalam membangun percaya diri anak seperti yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu.

Peneliti merancang *labirin game* sesuai dengan tingkatan anak pada usia taman kanak-kanak dimana tingkatan pada kelokan labirin tergolong masih sederhana. Didalam *labirin game* ini, peneliti juga membuat berbagai bendera yang berisikan kartu hukuman dimana ketika subjek harus mencari jalan keluar dan ketika dalam perjalanan mencari jalan keluar ia mendapati

bendera, maka ia harus melakukan perintah dari bendera tersebut. Waktu yang digunakan dalam rancangan ini adalah waktu yang dibuat sesuai dengan asumsi peneliti sesuai dengan hasil survei sebelumnya.

Meski dalam *labirin game* terdapat banyak bendera hukuman, tetapi karena bendera itu menarik dan telah dikemas agar menjadi sesuatu yang ditakuti, maka ketika anak menemui bendera hukuman, mereka tidak terlalu cemas untuk melakukan perintah yang ada dalam tulisan bendera. Perpaduan warna dan gambar yang lucu menjadikan anak merasa senang. Ketika anak merasa senang dan puas akan kesuksesannya bahwa ia telah berhasil menyelesaikan permainan dengan baik, maka ada nilai positif yang tertanam bahwa mereka bisa melewati berbagai cobaan dan mereka puas bisa melewatinya. Ketika anak merasa yakin akan kemampuan dirinya sehingga dalam menjalani *labirin game* anak merasa puas akan dirinya dan senang terhadap apa yang ada didepannya maka secara perlahan sifat percaya diri anak mulai muncul.

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 (Chairani & Nurachmi, 2003: 154). Taylor menambahkan bahwa bila kita percaya bahwa kita mampu untuk menghadapi tantangan, maka hal itu akan meningkatkan rasa percaya diri kita (Sullivan, 2005; 75).

Rancangan dari pada penelitian ini adalah rancangan eksperimen. Jadi peneliti telah mencanangkan kriteria anak yang mengikuti prosedur labirin game. Kategori anak tersebut antara lain adalah anak dengan usia antara 4-6 tahun, tidak berani mengemukakan pendapat, gugup bila maju dihadapan teman-temannya, ragu-ragu terhadap apa yang akan dikerjakannya, suka menempatkan diri pada urutan akhir, pesimis, takut akan kegagalan, memandang rendah kemampuan diri.

Kepercayaan diri merupakan milik pribadi yang sangat penting dan ikut menentukan kebahagiaan hidup seseorang. Seseorang yang tidak memiliki kepercayaan diri akan tumbuh menjadi individu yang tidak kreatif dan tidak produktif. Kepercayaan diri juga merupakan sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan sekitar.

Anak yang tidak memiliki rasa percaya diri, maka potensinya dalam berbagai hal atau berbagai aspek kehidupan, tidak akan muncul. Anak yang tidak percaya diri akan merasa takut untuk salah, takut mengalami kegagalan, takut ditolak, dada berdebar-debar diiringi perasaan yang tak tenang atau resah sebelum melakukan tindakan, perbuatan, kegiatan.

Mengingat begitu pentingnya membangun percaya diri pada perkembangan anak sebagai sumber kekuatan diri untuk mengaktualkan dirinya secara penuh, maka peran orang tua dan lingkungan sangat dibutuhkan didalamnya. Kita harus membantu anak memahami kesulitan, kelemahan, dan hambatannya dalam membangun percaya dirinya (Surya, 2007: 9).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut

“Apakah *labirin game* efektif dalam membangun rasa percaya diri anak pada usia taman kanak-kanak di TK Aisiyah 2 Gadung Surabaya”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas *labirin game* dalam membangun rasa percaya diri anak pada usia taman kanak-kanak di TK Aisiyah 2 Gadung Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat bagi upaya peningkatan rasa percaya diri bagi anak usia dini dan memberikan sumbangsih teoritis pada bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan perkembangan pendidikan anak usia dini.

2. Secara praktis

a) Bagi peneliti

Sebagai bukti dan implementasi yang telah diterima dibangku kuliah sekaligus untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana Srata Satu (S1).

b) Bagi organisasi

Pengajar mampu menerapkan *labirin game* dengan tujuan pendidikan yang menghibur karena *labirin game* dapat dimodifikasi sebagai permainan edukatif.

E. Sistematika Pembahasan

Skripsi ini terdiri dari bagian awal, lima bab inti dan bagian akhir serta lampiran.

Bagian awal dari skripsi ini terdiri dari beberapa bagian, diantaranya adalah halaman judul, halaman pengesahan, motto, persembahan, pangantar, daftar isi, daftar tabel dan daftar lampiran.

Bab I, pada bagian pendahuluan ini membahas tentang latar belakang masalah yakni efektifitas *labirin game* dalam membangun rasa percaya diri anak, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II, pada bagian kajian pustaka ini membahas mengenai variabel X (*labirin game*), variabel Y (percaya diri), hubungan antar kedua variabel,

baik percaya diri dan *labirin game* dan hipotesis, kerangka teoritik dan hipotesis.

Bab III, pada bagian metodologi penelitian ini membahas mengenai rancangan penelitian, validitas dan reliabilitas, subjek penelitian, definisi poerasional, instrumen penelitian, dan tehnik analisis data.

Bab IV, pada bagian ini diuraikan tentang hasil penelitian, pengujian hipotesis dan pembahasan dari masalah yang telah dirumuskan.

Bab V, pada bagian penutup, dibahas mengenai simpulan dan saran yang sesuai dengan hasil analisa yang telah dilakukan pada penelitian ini.

Pada bagian akhir, berisikan daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang mendukung selama proses penelitian berlangsung.

BAB II