

Reward Asyik Untuk Meningkatkan Percaya Diri Melalui Permainan Tebak Huruf Di Paud Ceria

, Anita Oktaviana¹, Sinta Oktavianti²

PG-PAUD Sekolah Tinggi Agama Islam Darussalam Lampung¹, PG-PAUD Sekolah Tinggi Agama Islam Darussalam Lampung², PG-PAUD Sekolah Tinggi Agama Islam Darussalam Lampung³

Email: sintaoktavianti67@gmail.com¹

Abstrak

Perkembangan bahasa anak masih belum optimal terlihat dimana peserta didik mengalami kesulitan merangkai huruf. Permainan tebak huruf dilakukan untuk melihat peningkatan percaya diri peserta didik di PAUD Ceria. Permainan tebak huruf dipilih karena ketika digunakan dalam pembelajaran di kelas memberikan peningkatan dalam mengenal huruf yang berpengaruh dalam meningkatkan percaya diri peserta didik. Permainan tebak huruf ini di dukung dengan reward asyik. Dimana ketika peserta didik dapat menebak huruf yang di berikan oleh guru, peserta didik akan diberikan reward asyik berupa yel-yel motivasi. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Ada beberapa tahap yang dilakukan dalam penerapan reward asyik ini yaitu: (1) Tahap perencanaan; (2) Tahap pelaksanaan; (3) Tahap pengamatan; (4) Tahap refleksi. Adapun hasil dari siklus I sebesar 55% meningkat pada siklus II sebesar 78%. Sehingga hasil penerapan reward asyik untuk meningkatkan percaya diri melalui permainan tebak huruf di PAUD Ceria memberikan peningkatan percaya diri pada peserta didik.

Kata kunci: Reward Asyik, Percaya Diri, Permainan

Abstract

Children's language development is still not optimal, it can be seen that students have difficulty combining letters. The letter guessing game was carried out to see the increase in students' self-confidence at PAUD Ceria. Letter guessing game choose it because when used in classroom learning it provides an increase in recognizing letters which has an effect on increasing students' self-confidence. This letter guessing game is supported by fun rewards. Where when students can guess the letters given by the teacher, students will be given fun rewards in the form of motivational chants. This research uses Classroom Action Research (PTK) with two cycles. There are several stages that are carried out in the application of this fun reward, namely: (1) Planning stage; (2) Implementation stage; (3) Observation stage; (4) Reflection stage. The results from cycle I were 55%, increasing in cycle II by 78%. So the results of implementing fun rewards to increase self-confidence through the letter guessing game at PAUD Ceria provide increased self-confidence in students.

Keywords: Fun Rewards, Confidence, Game

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu proses stimulasi yang membantu anak-anak disekolah guna mencapai potensi menyeluruh yang penuh dengan apa yang biasa disebut masa keemasan. Pada masa usia dini, anak sangat senang menerima pujian dan penghargaan atas apa yang telah dilakukannya di sekolah.(Watini, 2019). Pelaksanaan kegiatan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ditekankan pada kreatifitas dalam bentuk belajar sambil bermain. Bermain merupakan kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak (Putro, 2016 : 26). Kegiatan bermain haruslah sepadan dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak (Budiarti, 2020 : 286). Permainan merupakan bentuk dari bermain yang memiliki aturan dan syarat untuk disepakati bersama (Tedjasaputra, 2001). Permainan memiliki fungsi dan manfaat bagi anak yaitu dapat mengasah keterampilan fisik, kreativitas, kepribadian, serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak. Permainan memiliki fungsi dan manfaat bagi anak yaitu dapat mengasah keterampilan fisik, kreativitas, kepribadian, serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak. Permainan tebak huruf salah satu yang dibutuhkan untuk memahami juga mengetahui huruf pada anak. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 50 Tahun 2009 mengenai Standar Pendidikan Anak Usia Dini yaitu: 1) menyebutkan nama huruf yang ditunjukkan oleh guru; 2) membuat coretan membentuk huruf; 3) menyebutkan huruf awal dari kata yang ditunjukkan oleh guru; 4) menghubungkan gambar atau benda dengan huruf; 5) membaca gambar yang memiliki kata sederhana.

Pemilihan model pembelajaran tentunya harus tepat, terstruktur dan menyenangkan, model pembelajaran yang digunakan selama ini belum menunjukkan peningkatan yang diinginkan, dengan kegiatan permainan yang monoton, tidak bervariatif, dan membosankan bagi anak, sehingga apa yang hendak dicapai belum terlaksana dengan baik oleh karena itu peneliti memutuskan untuk menggunakan Model Bermain Asyik serta Reward asyik. Model pembelajaran bermain asyik terutama reward asyik merupakan inovasi model pembelajaran baru yang dikembangkan oleh Watini yang telah memiliki hak patent karya cipta berupa kata motivasi “Aku Bisa, Aku Hebat, Aku Berhasil, Yes!”. (Watini, 2020 : 477). Model bermain asyik dan reward asyik ini, dipilih karena di nilai sangat mendukung perkembangan peserta didik dalam belajar mengenai membaca melalui permainan tebak huruf dala meningkatkan percaya diri. Percaya diri merupakan aspek yang sangat penting bagi seseorang untuk dapat mengembangkan potensinya. Dengan dimilikinya rasa percaya diri dalam diri peserta didik maka akan dapat membantu mencapai prestasi dan hasil belajar yang lebih baik lagi. Dengan kata lain, bahwa dalam percaya diri peserta didik bukan hanya akan berlangsungnya proses perubahan dalam diri peserta didik melainkan pada hasil belajar tetapi juga pada perilaku dan sikap peserta didik yaitu keberanian, keaktifan dan aktualisasi diri peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, guru juga berperan sebagai pendidik yang mengajarkan nilai-nilai akhlak, moral maupun sosial dan untuk menjalankan peran tersebut maka seorang guru dituntut agar memiliki ilmu pengetahuan dan pastinya wawasan yang luas. Oleh karena itu, berikut penjelasan kajian teoritik terkait judul peneliti adalah sebagai berikut:

1. Percaya Diri

Percaya diri merupakan aspek yang sangat penting bagi seseorang

untuk dapat mengembangkan potensinya. Jika seseorang memiliki bental percaya diri yang baik maka individu tersebut akan dapat mengembangkan segala potensinya dengan baik. Menurut (Aristiani, 2016 : 184), percaya diri merupakan suatu keyakinan yang ada pada jiwa manusia yang didalamnya memberikan tantangan hidup yang harus di jalani dengan kemampuan diri sendiri. Menurut (Komara, 2016 : 26) percaya diri merupakan aspek kepribadian yang berisi keyakinan tentang kekuatan, kemampuan dan keterampilan yang memang ada pada dirinya sendiri. Meningkatkan rasa percaya diri mempunyai sifat edukatif yang bermanfaat bagi perkembangan. (Utami, 2017 : 86) seseorang yang memiliki kepercayaan diri biasanya menganggap bahwa dirinya mampu melakukan segala sesuatu yang dihadapinya dengan kemampuan yang dimilikinya. Adapun faktor-faktor percaya diri menurut (Hakim, 2022) yaitu lingkungan keluarga, pendidikan formal seperti guru, lingkungan sekolah, pendidikan non formal meliputi lingkungan tempat tinggal, masyarakat dan teman sebaya. Indikator dalam percaya diri yang digunakan peneliti mengambil pada gagasan dari kemdikbud yaitu berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu, mampu membuat keputusan dengan cepat, tidak mudah putus asa, berani presentasi di depan kelas.

2. Permainan Tebak Huruf

Bermain merupakan dunia anak dan masa anak untuk mengeksplorasikan semua yang ada pada anak. Pelaksanaan kegiatan dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) ditekankan pada kreatifitas dalam bentuk belajar sambil bermain. Diyakini bahwa bermain dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak pada setiap aspeknya termasuk fisik dan psikis yang meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, fisik motorik dan bahasa. Malone (dalam Larasati, 2013) ada tiga karakteristik kritis dalam permainan yaitu tantangan, fantasi dan kriteria. Menurut (Sundari, 2022 : 9) permainan tebak huruf salah satu yang dibutuhkan untuk memahami juga mengetahui huruf pada anak. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 50 Tahun 2009 mengenai Standar Pendidikan Anak Usia Dini yaitu: 1) menyebutkan nama huruf yang ditunjukkan oleh guru; 2) membuat coretan membentuk huruf; 3) menyebutkan huruf awal dari kata yang ditunjukkan oleh guru; 4) menghubungkan gambar atau benda dengan huruf; 5) membaca gambar yang memiliki kata sederhana. Permainan tebak huruf merupakan suatu permainan edukatif, dimana guru memberikan teka teki kepada peserta didik selanjutnya peserta didik menebak. Setelah peserta didik menebak teka teki yang diberikan oleh guru, peserta didik menyebut huruf depan dari benda yang telah ditebak tersebut. Kemudian peserta didik mengambil huruf depan lalu menempelkannya pada kertas. Adapun tujuan dari permainan tebak huruf menurut (Dias, 2023) yaitu mengusai bahasa ekspresif yang meliputi kata-kata baru dan menggunakan pola bicara orang dewas, merangsang kemampuan bahasa anak melalui kegiatan menebak huruf, terutama anak mampu mengetahui nama huruf, lambing huruf, serta bunyi huruf.

3. Reward Asyik

Kata reward berasal dari bahasa Inggris yang artinya ganjaran atau hadiah. Reward merupakan sesuatu yang kita berikan kepada seseorang karena dia melakukan sesuatu. Sesuatu yang



diberikan terkesan hal yang wajar sebagai bentuk apresiasi ungkapan terima kasih dan perhatian (Wijanarko, H., 2005). Tumbuhnya motivasi dalam diri anak juga mempengaruhi optimalisasi aspek perkembangan anak, pemberian reward memberikan pengaruh positif terhadap aspek perkembangan anak usia dini hal ini dikarenakan anak cendrung bertenaga laku sesuai dengan harapan sosial apabila guru memberikan reward/hadiah merupakan hal yang disukai anak. Pemberian reward dapat memberikan stimulus kepada anak untuk berusaha dalam memperoleh keinginannya sehingga secara tidak langsung hal ini akan memperngaruhi perkembangannya. Menurut (Purnomo, 2012 : 33), reward diartikan sebagai alat pendidikan preventif dan represif yang menyenangkan dan bisa menjadi pendorong atau motivator belajar bagi murid dan sebagai hadiah terhadap perilaku yang baik dari anak dalam proses pendidikan. Sedangkan menurut (Setyowati, 2022 : 2065) *reward* merupakan segala sesuatu yang berupa penghargaan yang menyenangkan perasaan bagi setiap orang (anak didik) karena telah berbuat baik, berprestasi, atau menghasilkan nilai terbaik dalam melaksanakan tugas yang diberikan. Yang tentunya harapan si pemberi (guru) setelah pemberian tersebut akan muncul keinginan dari anak didik tersebut untuk lebih bersemangat dalam belajar/melakukan kegiatan. Reward Asyik adalah sebuah inovasi yang diharapkan mampu memberikan motivasi atau semangat dalam belajar anak berupa kata-kata “Aku bisa, aku hebat, aku berhasil, yess!”. (Watini, S., 2020 : 477). Menurut (Wibawati, 2022 : 3094), ada empat hal yang dapat dilihat dari penerapan reward asyik, yaitu: (1) Anak dapat mengikuti kegiatan dengan percaya diri dan bersemangat, (2) Anak dapat berekspresi secara spontan dan natural, (3) Membawa kebahagiaan belajar yang menyenangkan bagi anak, (4) Anak mampu berusaha lebih giat, pantang menyerah dalam bereksperimen dan belajar di sekolah. Penerapan reward asyik diharapkan membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar di kelas. Sehingga dalam penyampaian materi membuat peserta didik tersampaikan secara paham dan nyaman. Karena apabila dalam penyampaian materi belajar yang kurang nyaman, peserta didik pun akan enggan untuk belajar. Pada pembelajaran asyik serta reward asyik ini akan memberikan dampak positif ke pada peserta didik. Dimana peserta didik akan menjadi lebih semangat belajar, percaya diri, konsisten, dan pastinya memotivasi peserta didik agar belajar lebih mudah dan menyenangkan. Mengingat bahwa di anak usia dini ini lebih pada pembelajaran berupa belajar sambil bermain. Konsep dasar dalam reward asyik ini membuat peserta didik lebih bersemangat, percaya diri, konsentrasi belajar dan pastinya dalam membaca peserta didik lebih menonjol. Karena adanya reward asyik memberikan nilai tambah pada saat permainan tebak huruf di pembelajaran berlangsung. Penerapan reward asyik untuk meningkatkan percaya diri melalui permainan tebak huruf idealnya memberikan dampak positif bagi peserta didik yang sebelumnya belum percaya diri, menjadi lebih berani maju kedepan ataupun berani menjawab apa yang guru tanyakan, menjadikan peserta didik lebih konsentrasi dari pembelajaran sebelumnya, sehingga dapat dikatakan bahwa pada penerapan reward asyik untuk meningkatkan percaya diri melalui permainan tebak huruf menjadikan peserta didik mandiri dan belajar lebih bersemangat. Adapun rumusan tujuan penulisan peneliti adalah untuk melihat bagaimana implementasi reward asyik untuk meningkatkan percaya diri melalui permainan tebak huruf dan mengetahui yang dihasilkan dari reward asyik untuk meningkatkan percaya diri melalui

permainan tebak huruf di PAUD Ceria.

METODE PENELITIAN

Dalam kegiatan pembelajaran, perlu adanya cara untuk memotivasi anak, agar apa yang disampaikan pendidik dapat di terima dengan baik oleh anak. Hal ini dengan maksud dan tujuan agar apa yang pendidik rencanakan dapat tersampaikan secara optimal. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan di Sekolah PAUD Ceria. Kegiatan penelitian berangkat dari permasalahan nyata yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran, kemudian direflksikan alternatif pemecah masalanya dan ditindaklanjuti dengan tindakan-tindakan nyata yang terencana dan terstruktur. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan, dan setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan kegiatan, yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan atau observasi dan tahap refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data yang bersifat deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah penelitian mengumpulkan data-data yang diperoleh dari lapangan mengenai penerapan reward asyik untuk meningkatkan percaya diri melalui permainan tebak huruf di PAUD Ceria. Peneliti meneliti tentang peningkatan percaya diri dengan kegiatan permainan tebak huruf, peneliti memilih kegiatan permainan tebak huruf untuk meningkatkan percaya diri peserta didik. Proses pembelajaran pada *anak* usia dini hendaknya dilakukan dengan cara bermain, karena saat bermain anak mendapatkan banyak pengetahuan dan keterampilan. Pada saat bermain anak-anak juga bisa belajar melalui interaksi dan pengalaman-pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Melalui interaksi yang terjadi dengan sesama teman mampu mendorong tumbuhnya rasa percaya diri. Permainan tebak huruf sangat menyenangkan bagi peserta didik, selain menyenangkan juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri, permainan yang menggunakan kartu huruf memberikan stimulasi peserta didik untuk meningkatkan rasa percaya diri, selain itu pula ada beberapa hal yang sangat baik untuk peserta didik ketika membangun dan menumbuhkan rasa percaya diri yaitu ketika anak menjawab pertanyaan dan menyusun kata pada kartu huruf yang diperintahkan dengan sesuai tema, kemudian guru memberikan reward asyik mengeluarkan yel-yel yang berbunyi “aku bisa, aku berani, aku hebat”.

1. Siklus I

Pelaksanaan siklus I pada pelaksanaan Tindak Kelas terdiri dari 4 tahap yaitu:

- a. Perencanaan, pada tahap perencanaan tindakan Siklus I dengan perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang disusun secara bersama dengan guru kelas yang lainnya, kemudian dikonsultasikan untuk mendapat persetujuan dari kepala sekolah. Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:
 - 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian.
 - 2) Menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi.

- 3) Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa kartu huruf.
- b. Pelaksanaan, pada tahap ini pelaksanaan pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 3 November 2023, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan permainan tebak huruf dengan metode asyik adalah kartu huruf.
- 1) Pada pertemuan pertama kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris di halaman lalu berdoa, kemudian melakukan apersepsi tentang tema pembelajaran hari itu. Peserta didik dikondisikan untuk menyimak penjelasan peneliti.. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menebak huruf. Setelah selesai peserta didik diajak untuk membereskan kartu huruf, menyusun menjadi satu. Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam. Pada pertemuan kedua
- 2) Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 6 November 2023, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan permainan tebak huruf dengan metode asyik adalah kartu huruf. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris dihalaman, berdoa, lalu menyanyi lagu kesukaan peserta didik. Kemudian peneliti membimbing peserta didik untuk menghafal surat pendek satu persatu, menghafal nama-nama malaikat dan menghafal huruf hijaiyah. Lalu, mempersilahkan peserta didik untuk bercerita bersama dengan teman-temannya dan dilanjutkan dengan menerangkan materi pembelajaran. Peserta didik dikondisikan untuk menyimak penjelasan peneliti. Kegiatan inti, peneliti menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut, dan menjelaskan cara permainan tebak huruf sehingga nantinya peserta didik akan mendapatkan reward asyik berupa yel-yel motivasi. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menebak huruf.



Gambar 1. Kegiatan menyusun kata menggunakan kartu huruf

Setelah selesai peserta didik diajak untuk membereskan kartu huruf yang berserakan untuk dikumpulkan menjadi satu. Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, tanya jawab tentang macam-macam buah, lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

- c. Observasi, hasil pengamatan dilakukan pada setiap akhir siklus, untuk mengetahui sejauh mana kemampuan percaya diri peserta didik meningkat, berikut dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil pengamatan percaya diri di PAUD Ceria

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik
1	Belum Berkembang (BB)	2
2	Mulai Berkembang (MB)	3
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2
Jumlah		15

- d. Refleksi, berdasarkan hasil penelitian siklus I Peneliti menyimpulkan bahwa penerapan reward asyik untuk meningkatkan percaya diri melalui permainan tebak huruf masih kurang berkembang. Hal ini dikarenakan belum adanya kemauan diri menebak huruf dan keberanian untuk maju kedepan. Untuk itu peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pada siklus I yang hasilnya diperoleh sebagai berikut :
- 1) Beberapa anak mengalami kesulitan saat mencari huruf
 - 2) Masih banyak yang belum berani maju kedepan
 - 3) Peserta didik berani maju akan tetapi huruf yangditebak masih ada yang kurang tepat
 - 4) Peneliti harus memperhatikan dan memotivasi anak serta memberikan komunikasi yang

baik bagi peserta didik yang membutuhkannya.

2. Siklus II

- a. Perencanaan, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilakukan, pada siklus II diharapkan lebih baik lagi dalam meningkatkan percaya diri peserta didik di PAUD Ceria. Perlu adanya rencana langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II, langkah-langkah perbaikan tersebut diantaranya yaitu sebagai berikut :
 - 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian.
 - 2) Mempersiapkan instrumen penelitian, instrument yang digunakan berupa lembar observasi.
 - 3) Menyiapkan media yang dibutuhkan berupa kartu huruf
 - 4) Menggunakan meja belajar agar anak tidak kesulitan dalam menyusun tebakan menggunakan kartu huruf
- b. Pelaksanaan, pelaksanaan siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan. Dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB.
 - 1) Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 November 2023, dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan permainan tebak huruf adalah kartu huruf. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris dihalaman lalu berdoa dan mengucap salam. Kemudian menghafal doa mau makan dan doa bangun tidur. Setelah itu peneliti melakukan apersepsi tentang tema pembelajaran hari itu. Peserta didik dikondisikan untuk menyimak penjelasan peneliti. Sebelum masuk pada materi pembelajaran, peneliti bertanya kepada peserta didik tentang diri sendiri sub anggota badan. Pada kegiatan inti peneliti menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut yaitu tema diri sendiri sub anggota tubuh dan menjelaskan bahwa kegiatan akan dilakukan dengan menggunakan media kartu huruf, dengan menggunakan kartu huruf yang disusun menjadi kata. Peserta didik menebak dengan kartu huruf yang sudah disediakan. Kemudian kata yang digunakan mengacu pada tebakan tentang tema diri sendiri sub anggota tubuh. Ketika peserta didik bisa menebak dengan benar maka peserta didik tersebut menyerukan yel-yel motivasi yang merupakan bentuk dari reward asyik. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi peserta didik dalam menebak huruf. Setelah selesai peserta didik diajak untuk membereskan kartu huruf yang berserakan dan di. Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, Tanya jawab tentang kegiatan pada hari itu, lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.
 - 2) Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 8 November 2023 dimulai dari pukul 07.30-10.00. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Media yang digunakan dalam kegiatan permainan tebak huruf adalah kartu huruf. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris dihalaman, berdoa, lalu menyanyi lagu kesukaan peserta didik. Kegiatan

selanjutnya yaitu kegiatan inti, peneliti menjelaskan tentang tema pembelajaran tersebut, dan menjelaskan cara menebak huruf menggunakan kartu huruf.



Gambar 2. Anak-anak maju kedepan mengikuti pembelajaran menyusun kata menggunakan kartu huruf

Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membimbing dan memotivasi peserta didik dalam menebak huruf. Setelah selesai peserta didik diajak untuk membereskan kartu huruf yang berserakan lalu menyusun dan menaruh di tempatnya menjadi satu. Pada kegiatan akhir, peneliti melakukan evaluasi, Tanya jawab tentang macam-macam anggota tubuh, lalu bersiap-siap berdoa untuk pulang dan salam.

- c. Observasi, hasil pengamatan dilakukan pada setiap akhir siklus, untuk mengetahui sejauh mana kemampuan percaya diri peserta didik meningkat, berikut dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil pengamatan percaya diri di PAUD Ceria

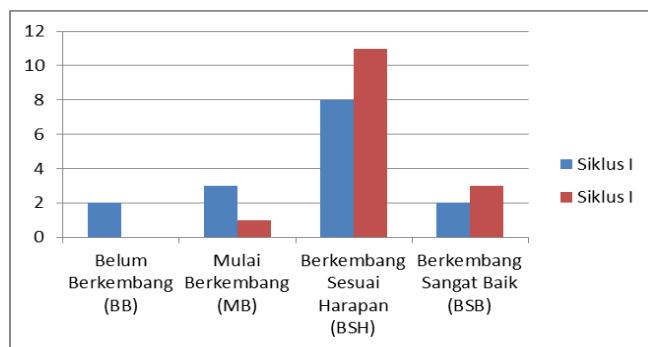
No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik
1	Belum Berkembang (BB)	2
2	Mulai Berkembang (MB)	3
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	8
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	2
Jumlah		15

- d. Tahap Refleksi, berdasarkan hasil evaluasi kegiatan reward asyik dengan permainan tebak huruf di PAUD Ceria mampu meningkatkan percaya diri peserta didik. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II sangat mempengaruhi percaya diri peserta didik dengan menambah perlakuan yang memberi kesempatan kepada anak untuk mengulang kembali kegiatan

menebak huruf agar peserta didik memiliki kemampuan percaya diri tanpa harus ditunjuk atau di bimbingan oleh guru. Hasil observasi pada Siklus II menunjukkan peningkatan percaya diri peserta didik di PAUD Ceria telah mencapai kriteria perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Setelah penelitian mengumpulkan data-data yang diperoleh dari lapangan mengenai penerapan reward asyik untuk meningkatkan percaya diri melalui permainan tebak huruf di PAUD Ceria. Peneliti meneliti tentang peningkatan percaya diri dengan kegiatan permainan tebak huruf, peneliti memilih kegiatan permainan tebak huruf untuk meningkatkan percaya diri peserta didik. Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan cara bermain, karena saat bermain anak mendapatkan banyak pengetahuan dan keterampilan. Pada saat bermain anak-anak juga bisa belajar melalui interaksi dan pengalaman-pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Melalui interaksi yang terjadi dengan sesama teman mampu mendorong tumbuhnya rasa percaya diri. Permainan tebak huruf sangat menyenangkan bagi peserta didik, selain menyenangkan juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri, permainan yang menggunakan kartu huruf memberikan stimulasi peserta didik untuk meningkatkan rasa percaya diri, selain itu pula ada beberapa hal yang sangat baik untuk peserta didik ketika membangun dan menumbuhkan rasa percaya diri yaitu ketika anak menjawab pertanyaan dan menyusun kata pada kartu huruf yang diperintahkan dengan sesuai tema, kemudian guru memberikan reward asyik mengeluarkan yel-yel yang berbunyi “aku bisa, aku berani, aku hebat”.

Hasil pengamatan yang diperoleh peneliti sesudah melaksanakan semua aspek yang diamati, meskipun masih terdapat aspek yang belum maksimal. Namun dapat dilihat dari hasil perbandingan saat pembelajaran pada Siklus I dan Siklus II diperoleh data dari hasil penelitian Siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan percaya diri peserta didik di PAUD Ceria. Peningkatan ini ditunjukkan melalui permainan tebak huruf dengan menerapkan reward asyik pada siklus I dan siklus II. Adapun peningkatannya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3. Perbandingan Percaya Diri Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan. Pada siklus I peserta didik dari Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 3

peserta didik dan pada siklus II berjumlah 11 peserta didik. Selain itu, dari hasil penelitian ini peneliti mengamati beberapa perubahan yang timbul pada saat kegiatan berlangsung antara lain :

1. Dalam kegiatan permainan tebak huruf dapat menimbulkan rasa tanpa ragu-ragu dalam maju ke depan kelas untuk menyusun kata.
2. Membantu anak dalam mengembangkan motorik halusnya, seperti mengkoordinasikan gerakan jari tangan dan mata. Perkembangan ini dilihat dari kegiatan anak dalam melaksanakan kegiatan menyusun huruf menjadi kata.

Dengan demikian berdasarkan penelitian tindakan dan observasi yang telah dilakukan terbukti bahwa penerapan reward asyik melalui permainan tebak huruf dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik PAUD Ceria.

KESIMPULAN

Penerapan reward asyik melalui permainan tebak huruf dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik PAUD Ceria. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian siklus II yang menunjukkan bahwa percaya diri peserta didik sudah mencapai kriteria perkembangan yang diharapkan yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Peningkatan percaya diri peserta didik PAUD Ceria Timur pada siklus I peserta didik dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 1, pada siklus II meningkat menjadi 11 peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Tedjasaputra, M. S. (2000). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Wijanarko, H. (2005). *Membina Hubungan dengan Rekan Kerja*. The Jakarta Consulting Group.
- Purnomo, H. (2012). *Model Reward dan Punishment Perspektif Pendidikan Islam (Cet Ke-1)*. Deepublish.
- Hakim, T. (2022). *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara.
- Aristiani, Rina. 2016. Meningkatkan Percaya Diri Siswa Melalui Layanan Informasi Berbantuan Audiovisual. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 2(2).
- Budiarti. 2020. Penerapan Permainan Tebak Gambar dan Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A1 TK Negeri Pakunden 1 Kota Blitar, *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 4(2), 286.
- Watini, S. 2019. Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 3(1).
- Watini, S. 2020. *Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood*. *Journal of Physics: Conference Series*, 4(1), 477.
- Komara. Indra Bangkit. 2016. Hubungan antara Kepercayaan Diri dengan Prestasi Belajar dan Perencanaan Karir Siswa, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(1).
- Putro. 2016. Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain, Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia. *Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 16(1), 26.

- Utami, Rafida Wahyu Tri, dkk. 2017. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) Di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten. *Jurnal Keperawatan Soedirman*, 12(2)
- Setyowati, J., & Watini, S. 2022. Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak melalui Model Bermain “Asyik”(Reward & Yel-Yel “Asyik”)di TK Mutiara Cemerlang, *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 6(1), 2065–2072.
- Sundari, Nuri Siti. 2022. Hubungan Antara Keterampilan Bermain Tebak Huruf dengan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal The Conference on Islamic Early Childhood Education (CIECE)*. 13.
- Wibawati, Kurnia Ary, dkk., 2022. Implementasi Reward Asyik Dalam Meningkatkan Percaya Diri Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah 24 Kayu Putih Pulo Gadung Jakarta Timur. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 3094.
- Siska Larasati. (2013). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Melalui Permainan Tebak Huruf Pada Anak Kelompok Bermain Al Amanah Gembong Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- POPMAMA. (2023). Diakses pada 14 September 2023 dari <https://www.popmama.com/kid/4-5-years-old/vidya-diassuryaningrum/manfaat-bermain-tebak-tebakan-bersama-anak>, Diakses pada 14 September 2023.