



**Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**

e-ISSN: 2723-6390, hal. 281-291

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.1793

## **Efektifitas Permainan Tradisional Sunda Manda Modifikasi untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini**

**Nur Rohmatul Imamah<sup>1</sup>, Wulan Patria Saroinsong<sup>2</sup>, Kartika Rinakit Adhe<sup>3</sup>, Andi Kristanto<sup>4</sup>, Nurul Istiq'faroh<sup>5</sup>, Muhammad Syahidul Haq<sup>6</sup>, dan Ruqoyyah Fitri<sup>7</sup>**

*<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya*

**ABSTRAK.** Perkembangan sosial emosional anak usia dini khususnya rasa percaya diri, merupakan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menumbuhkan kepercayaan diri adalah melalui permainan tradisional yang dimodifikasi, seperti permainan Sunda Manda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan tradisional Sunda Manda modifikasi dalam meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, di mana peneliti hadir langsung untuk mengamati dan mendokumentasikan perilaku anak selama kegiatan bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum permainan diberikan, tingkat kepercayaan diri anak masih rendah, ditandai dengan perilaku pasif, enggan tampil, dan takut mencoba tantangan. Setelah mengikuti permainan Sunda Manda modifikasi, terjadi peningkatan signifikan pada indikator keberanian mencoba, kemampuan mengambil giliran, ekspresi saat bermain, dan kesediaan tampil di depan teman. Anak menjadi lebih antusias, percaya diri, dan mampu mengekspresikan diri secara positif. Kesimpulannya, permainan tradisional Sunda Manda modifikasi efektif sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak usia dini.

**Kata Kunci :** Permainan Tradisional Sunda Manda; Kepercayaan Diri; Anak Usia Dini

**ABSTRACT.** The social emotional development of early childhood, especially self-confidence, is an important aspect that needs to be considered in learning. One alternative that can be used to increase self-confidence is through modified traditional games, such as the Sunda Manda game. This research aims to determine the effectiveness of the modified traditional Sundanese game Manda in increasing the self-confidence of young children. The research uses a qualitative approach with a case study type, where researchers are present directly to observe and document children's behavior during play activities. The research results showed that before the game was given, children's level of self-confidence was still low, characterized by passive behavior, reluctance to perform, and fear of trying challenges. After participating in the modified Sunda Manda game, there was a significant increase in indicators of courage to try, ability to take turns, expression when playing, and willingness to appear in front of friends. Children become more enthusiastic, confident, and able to express themselves positively. In conclusion, the modified traditional Sundanese game Manda is effective as a learning medium to foster self-confidence in young children.

**Keyword :** Modified Sunda Manda Traditional Game; Self-Confidence; Early Childhood

Copyright (c) 2026 Nur Rohmatul Imamah dkk.

✉ Corresponding author : Nur Rohmatul Imamah

Email Address : 25011545043@mhs.unesa.ac.id

Received 2 Desember 2025, Accepted 14 Januari 2026, Published 14 Januari 2026

## PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah seorang individu pada usia 0-6 tahun yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan dengan sangat pesat. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia sehingga anak usia dini sering disebut berada pada masa *golden age* atau masa keemasan [1]. Pada masa ini anak mulai membentuk fondasi kognitif, psikomotorik, dan sosial emosional yang berpengaruh terhadap kesiapan menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya.

Anak usia dini memerlukan pendidikan untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki. Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tertulis pada pasal 1 ayat 14 yang berbunyi "PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Pada masa ini diharapkan anak mampu mencapai tingkat kemampuannya secara optimal, sehingga diperlukan berbagai stimulus yang dapat meningkatkan segala aspek kemampuan anak salah satunya adalah pemantauan perkembangan fisik motorik [2].

Perkembangan fisik motorik adalah salah satu aspek dari perkembangan kehidupan manusia yang memegang peranan sama penting dengan perkembangan kognisi dan sosial. Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak, gerak ini secara jelas dibedakan menjadi gerak kasar dan halus. Motorik kasar adalah kemampuan yang mengkoordinasi sebagian besar tubuh anak, gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti berlari, melompat, dan merangkak yang dapat dilihat dari pertumbuhan dan perkembangan anak. Perkembangan motorik kasar difokuskan pada gerak dasar motorik kasar, didalam gerak dasar motorik kasar ada tiga bagian perkembangan gerak dasar yang pertama gerak lokomotor, yang kedua gerak non lokomotor, dan yang ke tiga gerak manipulatif. Gerak lokomotor yaitu gerakan yang berpindah tempat dari tempat satu ke tempat lainnya, seperti berjalan, berlari, melompat dan meloncat, semua kegiatan tersebut membutuhkan pembiasaan agar anak dapat terlatih lebih baik lagi [3].

Perkembangan motorik menjadi hal yang penting selama pertumbuhan anak karena berkaitan dengan proses perkembangan anak ke tahapan berikutnya. Seiring bertambahnya usia anak maka kemampuan motorik anak juga akan semakin berkembang. Pada masa kanak-kanak, setiap anak akan menghabiskan waktunya lebih banyak untuk bermain, dimana aktivitas bermain termasuk aktivitas yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Aktivitas bermain mampu mengoptimalkan perkembangan motorik kasar anak, sehingga anak belajar untuk menggerakkan sebagian atau seluruh anggota badan yang bermanfaat untuk menguatkan otot-otot, serta melatih keseimbangan, kelincahan, koordinasi anggota badan [4].

Kemampuan motorik anak akan berkembang seiring bertambahnya usia anak. Gerak motorik kasar adalah gerakan dasar dalam aktifitas sehari-hari dan gerak yang menstimulasi kecerdasan [5]. Anak yang mampu menggerakkan tubuh dengan baik akan cenderung memiliki rasa kompetensi yang tinggi dan lebih percaya diri dalam interaksi sosial. Rasa percaya diri memiliki peran besar dalam interaksi sosial anak, anak yang memiliki rasa percaya diri yang baik cenderung lebih berani dalam menghadapi tantangan, mampu berinteraksi secara positif dengan orang lain, serta lebih siap dalam menyelesaikan masalah dengan cara yang konstruktif [6]. Anak yang percaya diri cenderung lebih mudah menjalin hubungan dengan teman sebaya, mampu berkomunikasi secara terbuka, dan tidak ragu mengambil inisiatif dalam berbagai situasi sosial.

Kepercayaan diri merupakan hal penting yang harus dimiliki anak untuk menapaki roda kehidupan. Rasa percaya diri berpengaruh terhadap perkembangan mental dan karakter mereka. Mental dan karakter, anak yang kuat akan menjadi modal penting bagi masa depannya ketika menginjak usia dewasa, sehingga mampu merespon setiap tantangan dengan lebih realistis [7].

Fenomena yang tampak pada anak usia dini saat ini adalah menurunnya kesempatan bermain bebas yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial langsung. Banyak anak lebih sering terpapar gawai dan permainan digital, sehingga keterampilan sosial, keberanian untuk mencoba hal baru, serta kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya menjadi kurang terasah [8]. Tidak sedikit anak yang menunjukkan rasa malu berlebihan, takut salah, atau enggan tampil di depan teman-temannya karena jarang mereka berada dalam situasi yang menuntut keberanian dan kepercayaan diri. Kondisi ini membuat anak sulit mengembangkan rasa percaya diri yang seharusnya tumbuh melalui pengalaman bermain yang kaya, aktif, dan melibatkan kerja sama. Dalam hal ini hal yang bisa dilakukan untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada anak adalah dengan melakukan sebuah permainan [9].

Pada penelitian ini, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan media permainan tradisional sunda manda yang dimodifikasi dengan tujuan untuk mengembangkan rasa percaya diri pada anak usia dini. Permainan tradisional seperti Sunda Manda (engklek) yang dimodifikasi mulai kembali diperkenalkan di lingkungan pendidikan anak usia dini karena dianggap mampu memberikan pengalaman bermain yang lebih bermakna [10]. Fenomena yang muncul menunjukkan bahwa ketika anak-anak terlibat dalam permainan fisik yang memiliki aturan sederhana, tantangan motorik, serta interaksi kelompok, mereka cenderung lebih berani mencoba, lebih aktif, dan menunjukkan peningkatan rasa percaya diri [11]. Permainan ini tidak hanya melatih koordinasi tubuh, tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak untuk merasakan keberhasilan, mengatasi rasa takut, dan belajar mengambil giliran serta berkompetisi secara sehat [12]. Dengan kata lain, modifikasi permainan Sunda Manda menjadi stimulus penting bagi tumbuhnya rasa percaya diri pada anak usia dini di tengah dominasi permainan digital saat ini.

Berdasarkan pengamatan awal yang sudah dilakukan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025-2026 di dua sekolah Taman Kanak-kanak wilayah Kabupaten Lamongan

tepatnya di TK Tunas Harapan Kecamatan Sukodadi dan TK Islam Al Mudhofar Kecamatan Lamongan, dilakukan proses wawancara terhadap guru kelas kelompok B usia 5-6 tahun yang sebagian besar menjelaskan bahwa aspek sosial emosional pada percaya diri masih belum maksimal. Pada saat wawancara dengan pendidik tentang pembelajaran, rata-rata dari guru tersebut masih jarang menggunakan variasi pembelajaran melalui permainan seperti permainan tradisional. Pada kemampuan percaya diri rata-rata hasil yang diperoleh sebesar 28%. Terlihat bahwa sebagian anak masih menunjukkan ketidakpercayaan diri saat diminta tampil di depan umum tampak dari gerakan tubuh yang kaku, cenderung menunduk, serta adanya ketergantungan pada guru dalam menyelesaikan tugas. Terlihat pula sikap anak saat enggan mencoba sesuatu hal, malu untuk tampil di depan teman, pasif dalam kegiatan, dan mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam kegiatan pembelajaran. Jika ada anak yang seperti itu, pendidik hanya mengabaikan dan mengajak atau memperhatikan anak lain yang berani atau atau anak yang aktif saja.

Oleh sebab itu perlu dilakukan adanya upaya untuk meningkatkan rasa percaya diri pada anak usia dini dengan menggunakan permainan tradisional sunda manda yang dimodifikasi lebih modern. Alasan memilih permainan sunda manda modifikasi karena terinspirasi dari adanya sebuah permainan tradisional yang sudah jarang dilaksanakan oleh pendidik dalam kegiatan di sekolah dan seharusnya dapat dilaksanakan oleh anak tetapi perlu untuk dilakukan sebuah modifikasi permainan yang didasarkan atas tingkat usia dan kemampuan anak usia dini sehingga tidak sulit lagi jika permainan dilaksanakan oleh anak. Teori kepercayaan diri (*Self-Efficacy Theory*) oleh Albert Bandura menjelaskan bahwa kepercayaan diri seseorang dipengaruhi oleh pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar [13]. Bermain permainan tradisional dapat menjadi salah satu pengalaman bermakna anak yang menyenangkan dapat mempengaruhi kepercayaan diri anak.

Pada umumnya permainan sunda manda menggunakan media sebidang tanah atau lantai yang digambari petak-petak berbentuk kotak kosong dengan pecahan genting atau kapur untuk media bermain [14]. Media tanah atau lantai tersebut dimodifikasi menggunakan banner sebagai media permainan dan petak bentuk kotak yang kosong di desain menggunakan berbagai macam gambar simbol sederhana. Media banner yang berisi simbol gambar disini memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran melalui permainan tradisional. Ketika akan melaksanakan permainan sunda manda modifikasi, pendidik cukup hanya membentangkan banner sebagai media permainan tanpa harus bersusah payah membuat gambar di sebidang tanah atau lantai. Petak kosong dimodifikasi dengan simbol gambar berisi tentang perintah sederhana seperti contoh simbol lagu berisi perintah menyanyi lagu sesuai pilihan anak untuk menstimulasi percaya diri anak.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki kontribusi positif terhadap perkembangan sosial-emosional anak, khususnya rasa percaya diri. Salah satu penelitian yang dilakukan pada kelompok anak usia 4-6 tahun menemukan bahwa keterlibatan anak dalam permainan tradisional yang bersifat kompetitif namun tetap menyenangkan seperti engklek, gobak sodor, atau permainan

lompat-lompat dapat meningkatkan keberanian anak untuk mencoba, mengekspresikan diri, dan mengatasi rasa takut gagal.

Penelitian yang dilakukan oleh Sudaryanti, menemukan bahwa permainan tradisional berperan signifikan dalam meningkatkan aspek sosial-emosional anak usia dini, terutama kepercayaan diri [15]. Dalam penelitian tersebut, anak yang terlibat dalam permainan tradisional menunjukkan peningkatan keberanian dalam berinteraksi, mencoba tantangan baru, serta lebih percaya pada kemampuan dirinya. Permainan tradisional memberikan pengalaman nyata bagi anak untuk mengambil giliran, menyelesaikan tugas motorik, dan merasakan keberhasilan, yang kemudian memperkuat rasa percaya diri mereka. Peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas bermain aktif dan kolaboratif menjadi faktor utama dalam perubahan positif tersebut.

Permainan seperti engklek, bakiak, dan ular naga memberikan kesempatan bagi anak untuk bekerja sama sekaligus mengambil peran individu, sehingga membantu mereka merasa mampu dan dihargai. Peneliti menegaskan bahwa permainan tradisional bisa menjadi strategi efektif dalam pengembangan sosial-emosional anak, khususnya aspek kepercayaan diri. Perbedaannya dengan penelitian sekarang terletak pada jenis permainan yang diberikan namun pada penelitian ini diberikan modifikasi dalam permainan sunda manda.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan topik stimulasi peningkatan kepercayaan diri pada anak dengan judul penelitian "Efektivitas permainan tradisional sunda manda modifikasi untuk meningkatkan rasa percaya diri anak usia dini".

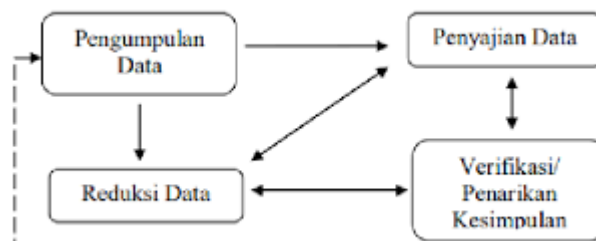
## **METODE**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus analisa observasi, karena penelitian berfokus pada pendalaman fenomena peningkatan rasa percaya diri anak usia dini melalui penerapan permainan tradisional Sunda Manda modifikasi dalam satu konteks lembaga pendidikan. Pendekatan kualitatif dipilih karena memberikan ruang bagi peneliti untuk memahami pengalaman, perilaku, dan perubahan emosional anak secara mendalam dan naturalis. Peneliti hadir langsung di lapangan sebagai instrumen utama, melakukan pengamatan terhadap dinamika anak selama kegiatan bermain, berinteraksi dengan guru serta anak, dan mencatat temuan secara detail. Sesuai pandangan Creswell [16], kehadiran peneliti di lokasi merupakan unsur kunci untuk menangkap makna yang hidup dalam situasi sosial tempat fenomena berlangsung. Penelitian dilakukan di sebuah lembaga PAUD yang memiliki lingkungan fisik memadai untuk pelaksanaan permainan motorik, khususnya halaman sekolah yang digunakan sebagai arena Sunda Manda. Waktu penelitian berlangsung selama satu bulan untuk memastikan kedalaman data dan konsistensi perilaku anak selama kegiatan bermain.

Subjek penelitian terdiri dari anak kelompok B, yakni anak usia 5–6 tahun berjumlah 30 anak yang secara langsung terlibat dalam permainan Sunda Manda modifikasi yang dilakukan pada bulan November 2025. Selain anak sebagai subjek

utama, informan pendukung adalah guru kelas dan beberapa orang tua yang memberikan gambaran tambahan terkait perkembangan kepercayaan diri anak di luar kegiatan bermain. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati indikator percaya diri, seperti keberanian mencoba, kemampuan mengambil giliran, kesediaan tampil, serta ekspresi saat menyelesaikan tantangan permainan. Dokumentasi berupa foto, video, catatan lapangan, dan hasil karya anak digunakan untuk memperkuat temuan. Instrumen penelitian dikembangkan dalam bentuk pedoman observasi dan pedoman wawancara berdasarkan teori perkembangan sosial emosional anak usia dini [17].

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles, Huberman, & Saldana, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan [18]. Data dari hasil observasi, dan dokumentasi diseleksi, dikategorikan, dan dianalisis secara tematik untuk melihat makna dan pola perubahan kepercayaan diri anak selama proses penelitian. Penelitian ini tidak hanya menggambarkan bagaimana permainan Sunda Manda modifikasi dilaksanakan, tetapi juga menekankan pemaknaan mendalam terhadap pengalaman anak saat bermain sehingga dapat menjelaskan secara komprehensif efektivitas permainan tersebut dalam menumbuhkan rasa percaya diri.



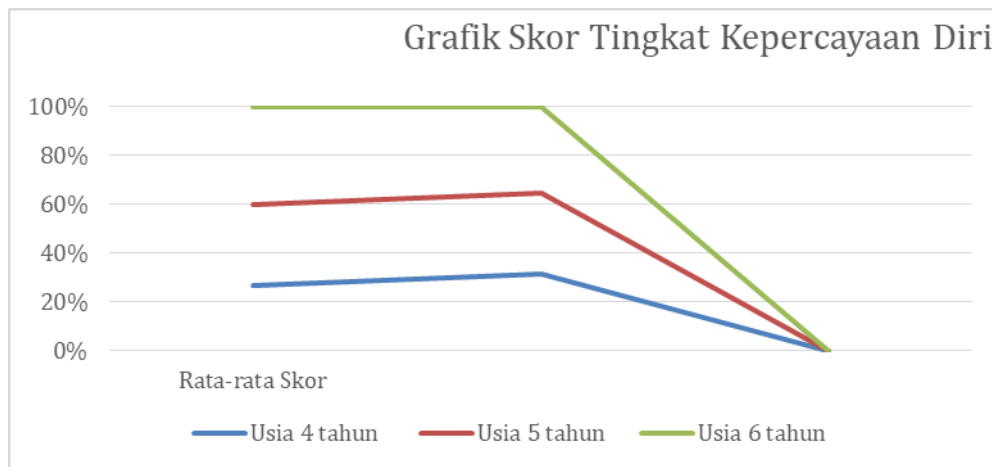
Gambar 1. Tahapan Analisis Data

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi awal sebelum permainan sunda manda modifikasi diterapkan, sebagian besar anak menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang masih rendah. Hal ini tampak dari perilaku anak yang cenderung pasif saat kegiatan kelompok, ragu mencoba tantangan motorik, merasa takut salah, dan sering menunggu instruksi guru tanpa mengambil inisiatif sendiri. Beberapa anak juga tampak enggan tampil di depan teman-temannya, misalnya saat diminta mencoba demonstrasi gerakan, menjawab pertanyaan, atau memulai permainan terlebih dahulu. Anak terlihat lebih sering melakukan kontak visual minimal, berbicara dengan suara sangat pelan, dan menunjukkan gestur tubuh seperti memegang baju atau menunduk sebagai tanda kurang percaya diri.

Selain itu, ditemukan pula bahwa sebagian anak tidak berani mengambil giliran tanpa didorong guru. Sebagian lainnya enggan mengikuti permainan kompetitif karena takut kalah atau takut diejek oleh teman. Minimnya keberanian untuk mencoba dan rendahnya antusiasme dalam aktivitas motorik menunjukkan bahwa kepercayaan diri anak belum berkembang optimal. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa diperlukan kegiatan bermain yang mampu memberikan tantangan menyenangkan,

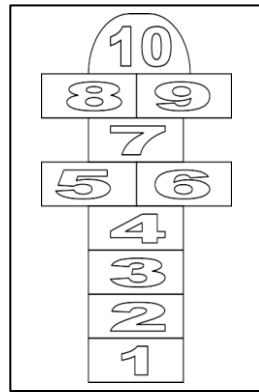
aman, serta kesempatan bagi anak untuk merasakan keberhasilan sebagai dasar peningkatan rasa percaya diri, sehingga permainan Sunda Manda modifikasi dipilih sebagai intervensi yang relevan. Berikut merupakan grafik penilaian kepercayaan diri awal pada anak usia dini.



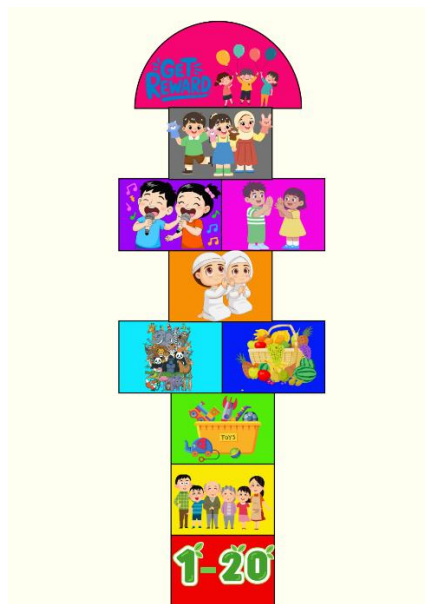
**Gambar 2. Grafik skor tingkat kepercayaan diri observasi awal**

Observasi kedua dilakukan setelah anak mengikuti beberapa sesi permainan tradisional sunda manda modifikasi. Berdasarkan hasil pengamatan, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam berbagai aspek kepercayaan diri. Perubahan ini terlihat dari keberanian anak untuk mencoba, kemampuan mengambil giliran tanpa diminta, serta meningkatnya kesediaan anak untuk tampil di depan teman-temannya. Anak tampak lebih aktif, lebih terlibat dalam aktivitas, dan menunjukkan ekspresi wajah yang lebih ceria serta percaya pada kemampuan sendiri saat menyelesaikan tantangan permainan.

Permainan sunda manda yang dimodifikasi seperti berikut : petak kosong dimodifikasi dengan berbagai macam simbol gambar yang berisi tentang perintah sederhana untuk menstimulasi percaya diri anak. Misalnya simbol gambar 1-20 tentang membilang angka 1-20, simbol gambar keluarga tentang menyebutkan nama anggota keluarga, simbol gambar mainan tentang menceritakan mainan yang disukai, simbol gambar buah-buahan tentang menyebutkan dan menceritakan ciri-ciri buah yang disukai, simbol gambar binatang tentang menyebutkan ciri-ciri binatang yang pernah dilihat, simbol gambar anak berdoa tentang melafalkan doa sehari-hari, simbol gambar anak bertepuk tentang bermacam-macam tepuk, simbol gambar lagu berisi perintah menyanyi lagu yang disukai, simbol gambar anak bercerita tentang perintah menceritakan pengalaman secara sederhana. Berikut adalah gambar permainan sunda manda sebelum dan sesudah dimodifikasi :



Gambar 3. Permainan sunda manda

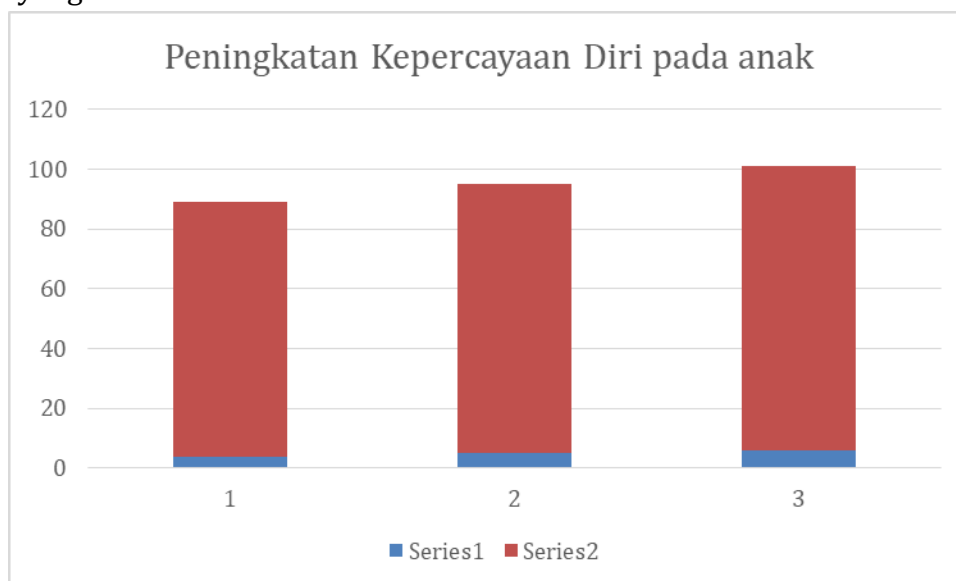


Gambar 4. Permainan sunda manda (modifikasi)

Beberapa anak yang pada observasi awal tampak pasif dan takut mencoba, kini mulai menunjukkan inisiatif. Mereka tampak tertarik dengan variasi pola kotak permainan dan tantangan yang diberikan dalam modifikasi sunda manda, sehingga antusias mengikuti permainan meningkat. Anak lebih sering mengangkat tangan untuk menjadi peserta pertama, saling menyemangati teman, dan menunjukkan keberanian untuk mengulang langkah ketika melakukan kesalahan tanpa menunjukkan rasa malu yang berlebihan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan fisik yang menyenangkan dan berbasis tantangan motorik mampu menciptakan pengalaman positif yang memperkuat rasa percaya diri anak.

Dari sisi interaksi sosial, anak menjadi lebih berani mengungkapkan pendapat mengenai strategi mereka saat bermain, misalnya memilih kaki tumpuan yang nyaman atau menentukan kotak loncatan. Mereka juga lebih percaya diri saat menunjukkan langkah yang benar kepada teman lain. Perubahan ini diperkuat oleh suasana permainan yang kompetitif namun tetap kooperatif, di mana anak merasakan keberhasilan kecil yang berdampak pada peningkatan self-esteem. Secara keseluruhan, observasi kedua menunjukkan adanya kemajuan perilaku percaya diri yang terlihat jelas pada sebagian besar anak dibandingkan kondisi awal. Berikut merupakan grafik

peningkatan kepercayaan diri pada anak dengan menggunakan permainan tradisional sunda manda yang di modifikasi:



**Gambar 5. Grafik peningkatan kepercayaan diri anak**

Hal ini sesuai dengan salah satu manfaat dari permainan tradisional menurut Devana yaitu melatih kemampuan anak untuk berinteraksi dengan teman-temannya agar lebih percaya diri [19]. Percaya diri sangatlah penting dikembangkan sejak dini, karena sikap percaya diri dapat menunjang perkembangan sosial anak yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan yang lain baik itu kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosi, dan dengan mengembangkan sikap percaya diri sejak dini anak akan dapat menjadi berani dan mampu melakukan segala sesuatu sesuai dengan apa yang diyakininya tanpa memiliki rasa ragu ataupun cemas [20]. Mengembangkan rasa percaya diri pada anak hanya akan berhasil jika dilakukan secara berulang-ulang, hingga rasa percaya diri tersebut terbentuk dengan optimal. Pada dasarnya pembelajaran yang dilakukan pada anak salah satunya adalah dengan cara pembiasaan [21]. Dengan demikian, permainan tradisional sunda manda modifikasi dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan dan mengembangkan rasa percaya diri anak usia dini di lingkungan PAUD.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap anak usia dini di kelompok B, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional sunda manda yang dimodifikasi efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri anak. Observasi awal menunjukkan sebagian besar anak memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah hingga sangat rendah, terlihat dari perilaku pasif, enggan tampil di depan teman, takut mencoba tantangan, dan kesulitan mengambil giliran. Setelah anak mengikuti permainan Sunda Manda modifikasi, terjadi peningkatan signifikan pada berbagai indikator kepercayaan diri, termasuk keberanian mencoba, kemampuan mengambil giliran, ekspresi saat bermain, dan kesediaan tampil di depan teman. Hasil analisis juga

menunjukkan bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi memberikan pengalaman positif berupa keberhasilan kecil yang dirasakan anak, kesempatan untuk mengekspresikan diri, dan interaksi sosial yang menyenangkan. Anak menjadi lebih antusias, lebih berani menghadapi tantangan, serta menunjukkan ekspresi percaya diri yang lebih nyata.

## PENGHARGAAN

Terima kasih penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah dan Guru di TK Islam Al Mudhofar Lamongan yang terlibat dan membantu terlaksananya penelitian ini, serta kepada Dosen Pengampu Mata Kuliah dan Dosen Pembimbing Tesis Prodi S2 PAUD UNESA yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penelitian dan penulisan artikel ini. Tidak lupa diucapkan terima kasih kepada editor dan reviewer Jurnal Murhum yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal bisa untuk dipublish/diterbitkan.

## REFERENSI

- [1] D. D, T. Ratnasih, and N. Nurdiansah, "Hubungan Kegiatan Pentas Seni Dengan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini," *Socius J. Penelit. Ilmu-Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 2, pp. 507–512, 2025, doi: 10.5281/zenodo.17160879.
- [2] S. N. Hayati and K. Z. Putro, "Bermain dan Permainan Anak Usia Dini," *Gener. Emas*, vol. 4, no. 1, pp. 52–64, Jul. 2021, doi: 10.25299/jge.2021.vol4(1).6985.
- [3] A. P. Damayanti and K. R. Adhe, "Pengembangan Papan Lipat Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Lokomotor Anak TK A," *IJIT (Indonesian J. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–21, 2023, [Online]. Available: <https://journal.kurasinstitute.com/index.php/ijit/article/view/478>
- [4] N. B. Darmawati and C. Widyasari, "Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, pp. 6827–6836, Nov. 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3487.
- [5] S. Wahyu Candra, R. Ayu Rizki Nur Fitriastuti, E. Widaningrum, H. Indrayani, T. Suyanti, and U. Nuharis Diati, "Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Transisi PAUD-SD," *J. MITRA SWARA GANESHA*, vol. 11, no. 2, pp. 17–24, Jul. 2024, doi: 10.36728/jmsg.v11i2.4203.
- [6] I. Kamaruddin, I. Tabroni, and M. Azizah, "Konsep Pengembangan Self-Esteem Pada Anak Untuk Membangun Kepercayaan Diri Sejak Dini," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 3, p. 496, Apr. 2022, doi: 10.35931/am.v6i3.1015.
- [7] F. Nuzula Apriliyana, "Mengoptimalkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita," *PINUS J. Penelit. Inov. Pembelajaran*, vol. 6, no. 1, pp. 109–118, Nov. 2020, doi: 10.29407/pn.v6i1.14594.
- [8] N. Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press, 2016. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=tKVYEAAAQBAJ>
- [9] A. Agusriani, "Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar dan Kepercayaan Diri Melalui Bermain Gerak:(Penelitian Tindakan di Kelompok B Taman Kanak-kanak Melati Kab. Gowa, Sulawesi-Selatan, Tahun 2015)," *J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 9,

- no. 1, 2015, [Online]. Available: <https://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/91>
- [10] F. Wahyuni and S. M. Azizah, "Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini," *Al-Adabiya J. Kebud. dan Keagamaan*, vol. 15, no. 01, pp. 161–179, Jul. 2020, doi: 10.37680/adabiya.v15i01.257.
- [11] B. S. Kartiani, M. Mustakim, and D. Handriyani, "Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Al Hidayah Kopang Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020," *Realita J. Bimbing. dan Konseling*, vol. 5, no. 1, pp. 1021–1038, Apr. 2020, doi: 10.33394/realita.v5i1.8711.
- [12] D. E. Al Friani, *Dolanan Anak Jawa Timuran*. Malang: PT. Cita Intrans Selaras (Citila), 2022. [Online]. Available: <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK19128/dolanan-anak-jawa-timuran>
- [13] S. Suwartini, "Teori Kepribadian Social Cognitive: Kajian Pemikiran Albert Bandura Personality Theory Social Cognitive: Albert Bandura," *Al-Tazkiah J. Bimbing. Dan Konseling Islam*, vol. 5, no. 1, pp. 37–46, 2016, doi: 10.20414/altazkiah.v5i1.1325.
- [14] F. Aniqotuzzahro, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Engklek (Sunda Manda) di TK Islahiyah Mranggen Demak Tahun Ajaran 2021/2022," *Upgris*, 2022. [Online]. Available: [https://eprints3.upgris.ac.id/id/eprint/3242/1/FARDINA ANIQOTUZZAHRO 19156039.pdf](https://eprints3.upgris.ac.id/id/eprint/3242/1/FARDINA_ANIQOTUZZAHRO_19156039.pdf)
- [15] S. Sudaryanti, P. Prayitno, N. Arifiyanti, and O. Maharani, "Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan Permainan Tradisional," *J. Pendidik. Anak*, vol. 13, no. 1, pp. 114–125, Jun. 2024, doi: 10.21831/jpa.v13i1.387.
- [16] J. W. Creswell and J. D. Creswell, *Mixed Methods Procedures*. 2018.
- [17] S. Suyatmin and K. D. Anggorowati, "Model Permainan untuk Pengembangan Sosial Emosional Anak TK Kelompok B," *J. Pendidik. Jasm. Kesehat. dan Rekreasi*, vol. 9, no. 1, pp. 41–54, Feb. 2022, doi: 10.46368/jpjkr.v1i1.548.
- [18] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications, 2018. [Online]. Available: <https://www.sidalc.net/search/Record/KOHA-OAI-ECOSUR:4757/Description>
- [19] M. C. Devana, "Mengembangkan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Tradisional Engklek di PAUD Nurul Islam Bumi Waras Bandar Lampung," *UIN Raden Intan Lampung*, 2018. [Online]. Available: <https://repository.radenintan.ac.id/2872/>
- [20] N. G. Ginting, "Membangun Kepercayaan Diri Anak Sejak Dini Dan Membangun Karakterk Anak," *J. Sains Student Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 165–178, 2025, doi: 10.61722/jssr.v1i1.70.
- [21] T. Gardini, R. Sri Martini Maelani, and S. Hartati, "Pengaruh Metode Pembelajaran Tari dan Jenis Kelamin terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 129–140, Aug. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.301.