

# Pengaruh Permainan Tradisional *Congklak Lidi* Dan *Sumbar Suru* Terhadap Efikasi Diri Siswa Sekolah Dasar

Fauziyatus Syamsiyah<sup>1</sup>, Iswinarti<sup>2</sup>

## Abstract

Dunia pendidikan akan membawa siswa menemukan tugas – tugas baru yang harus diselesaikan. Sehingga untuk menyelesaikan tugas siswa membutuhkan efikasi diri yang kuat. Karakter tersebut dapat ditingkatkan. salah satunya dengan permainan tradisional yang memiliki nilai efikasi diri. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan tradisional *congklak lidi* dan *sumbar suru* terhadap efikasi diri siswa sekolah dasar. Jumlah subjek sebanyak 27 siswa sekolah dasar dengan teknik *purposive sampling*. penelitian ini merupakan penelitian kuasi-eksperimen, dengan desain *mixed design (between subject design & within subject design)*. Penelitian ini menggunakan skala efikasi diri dan menggunakan analisa *paired sample t-test*. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan kelompok eksperimen 1 ( $p= 0,009$ ;  $p= 0,009$ ;  $p < 0,05$ ) & kelompok eksperimen 2 ( $p= 0,013$ ;  $p= 0,013$ ;  $p < 0,05$ ) dibandingkan dengan kelompok kontrol ( $p= 0,830$ ;  $p= 1.000$   $p > 0,05$ ) setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional *congklak lidi* dan *sumbar suru* terhadap peningkatan efikasi diri siswa sekolah dasar.

## Keywords

Permainan tradisional “*congklak lidi*” dan “*sumbar suru*”, efikasi diri, siswa sekolah dasar.

## 1 Pendahuluan

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31

Hadirnya pandemi COVID19 membawa dampak buruk di berbagai sektor, salah satunya yaitu sektor pendidikan. Dengan adanya lingkungan belajar baru yaitu Daring (Dalam Jaringan) membuat siswa semakin lekat dengan *gadget*. Hal tersebut membuat siswa menyalahgunakan waktu yang seharusnya untuk belajar namun digunakan untuk bermain *gadget*. Sehingga berpengaruh terhadap efikasi diri siswa (Firdaus & Dewi, 2021). Hasil survey menunjukkan bahwa siswa memiliki efikasi diri rendah pada mata pelajaran IPA (Yasa et al, 2020).

Efikasi diri penting untuk dimiliki oleh setiap siswa (Wulandari & Pravesti, 2021). Efikasi diri merupakan sesuatu yang harus ada dalam diri seseorang dikarenakan hal ini penting untuk dimiliki. Seseorang yang memiliki efikasi diri kuat dapat dengan mudah menyelesaikan pekerjaannya secara mandiri, sekalipun tugas yang didapatkan merupakan tugas yang memiliki tingkat kesulitan tinggi. Kemudian, jika seseorang memiliki efikasi diri yang rendah atas kemampuannya untuk dapat menyelesaikan tugas yang sulit, akan menganggap bahwa tugas tersebut merupakan sebuah ancaman sehingga siswa mudah menyerah (Wulandari & Pravesti, 2021). Terdapat beberapa faktor penyebab siswa memiliki efikasi diri rendah yaitu faktor pengalaman menguasai sesuatu, faktor modeling sosial, faktor persuasi sosial, faktor kondisi emosional dan fisik, faktor jenis kelamin, faktor budaya, faktor insentif, faktor tugas yang dihadapi dan faktor eksternal (Fitriani & Rudin, 2020).

Terdapat beberapa fenomena terkait efikasi diri siswa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Ningrum & Rahmawati (2022) di beberapa SD peneliti memperoleh hasil bahwa

beberapa siswa terlambat mengumpulkan tugas daring dan tidak mengerjakan soal yang sulit. Selain itu terdapat siswa yang berkeyakinan diri kurang, terlihat saat siswa cenderung bertanya daripada berusaha menyelesaikan tugasnya sendiri. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anitasari et al. (2021) menyatakan bahwa sebanyak 60% siswa melakukan perilaku menyontek, walaupun tergolong dalam kategori sedang hal itu menandakan bahwa efikasi diri pada siswa rendah. Fenomena di atas selaras dengan hasil obeservasi dan wawancara yang dilakukan di MI Muhammadiyah Kelas IV. Berdasarkan data yang diperoleh, siswa belum dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Hal itu ditandai dengan perilaku mencontek dan siswa cenderung menghindari tugas dengan level kesulitan yang tinggi. Selain itu, siswa mengosongkan jawaban saat melaksanakan ujian karena tidak mendapat bantuan dari temannya. Upaya yang dilakukasn siswa agar memperoleh hasil yang baik atau maksimal, menggunakan cara bekerja sama dengan temannya. Siswa merasa cemas saat di perintah guru untuk maju bercerita di depan kelas. Dari banyaknya fenomena di atas yang terjadi terkait efikasi diri siswa membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait efikasi diri siswa kelas IV SD

Terdapat beberapa cara untuk meningkatkan efikasi diri salah satunya menggunakan permainan tradisional. Penelitian terdahulu yang membahas terkait pemberian permainan tradisional sebagai media untuk meningkatkan

<sup>1,2</sup> University of Muhammadiyah Malang

## Korespondensi:

Fauziyatus, University of Muhammadiyah Malang  
Email: fauziatussyamsiyah10@gmail.com

efikasi diri anak di sekolah. Permainan tradisional penting untuk dikembangkan di sekolah untuk anak – anak sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap efikasi diri siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan efikasi diri siswa sekolah dasar (Dewi *et al.*, 2019). Hasil penelitian lainnya yaitu didapatkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan efikasi diri siswa. Selain itu hasil penelitian pada salah satu jurnal menunjukkan bahwa permainan tradisional juga efektif untuk mengembangkan rasa percaya anak usia dini. Dari pemaparan beberapa jurnal tersebut, menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki banyak fungsi dan manfaat terhadap karakter siswa, sehingga peneliti menggunakan permainan tradisional untuk mempengaruhi variabel Y (efikasi diri).

Efikasi diri menurut Bandura (1997) mengacu pada kemampuan seseorang bahwa dapat mengatur dan menyelesaikan tugasnya. Pendapat lain dari Anggriana *et al.* (2016) efikasi diri merupakan keberhasilan seseorang dalam melaksanakan tugas, efikasi diri berpengaruh terhadap pola pikir seseorang, gerakan emosional dan dalam proses pengambilan keputusan. Bandura menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor efikasi diri pada individu yang meliputi : (1) Pencapaian Prestasi, Pengalaman orang lain, Persuasi Verbal, persuasi verbal berpengaruh dalam meyakinkan diri individu. Adapun tiga dimensi tersebut meliputi : (1) *Level* (Tingkat Kesulitan Tugas) dimensi pertama berhubungan dengan tingkat kesulitan tugas yang dihadapi oleh individu. (2) *Generality* (Keadaan yang Umum) berhubungan dengan luas bidang yang dikuasai pada diri individu. (3) *Strength* (Tingkat Kekuatan) lebih menekankan pada tingkat kemantapan dan kekuatan individu terhadap keyakinan diri bahwa mampu menyelesaikan tugas akademik (Santrock, 2012).

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan, memiliki nilai – nilai kebaikan, dan memiliki manfaat terhadap tumbuh kembang anak (Iswinarti, 2017). Permainan tradisional merupakan warisan dari generasi terdahulu yang merupakan suatu permainan yang didalamnya terdapat aturan dengan tujuan mendapatkan kegembiraan. Terberapa beberapa manfaat permainan tradisional diantaranya yaitu, melatih kreativitas anak, menstimulasi kecerdasan sosial dan emosional anak, mengembangkan kemampuan motorik dan biomotorik, menanamkan nilai karakter seperti, mandiri, jujur, percaya diri, dll (Al Ningsih, 2021). Macam – macam permainan tradisional seperti, *bekelan, bentengan, boy-boyan, congklak lidi, sumbar suru, dakon, engklek, wak-wak gung* dll (Iswinarti, 2017).

Permainan tradisional merupakan permainan yang membutuhkan pemikiran logis tingkat tinggi karena memiliki berbagai aturan dan prosedur, dari yang sederhana hingga yang kompleks. Semakin tinggi tingkat kesulitan permainan, semakin tinggi pula kemampuan kognitif yang dibutuhkan (Iswinarti, 2017). Menurut Iswinarti (2010) Usia sekolah, bermain penting bagi anak karena di dalamnya terkandung nilai – nilai seperti meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, merangsang kemampuan berbahasa, mengembangkan keterampilan sosial, dan mengekspresikan emosi. Menurut Firdaus & Dewi (2021) selain itu manfaat dari bermain dapat meningkatkan efikasi diri anak.

*Experiential learning* merupakan pendekatan yang melibatkan seseorang terlibat aktif untuk mengikuti aktifitas guna memperoleh pemahaman dan pembelajaran. *Experiential learning* merupakan proses belajar yang melibatkan individu dalam aktivitas secara nyata dan kemudian individu tersebut merefleksikan pengalaman tersebut sehingga terjadi transformasi pengalaman yang didapat dalam kehidupan sesungguhnya yang lebih luas (Iswinarti, 2017).

Menurut Kolb (1984) metode *experiential learning* memiliki enam karakteristik yaitu :

1. Belajar terbaik dipahami sebagai suatu proses. Bukan hanya dalam kaitannya dengan hasil yang dicapai
2. Belajar adalah proses berkesinambungan berdasarkan pengalaman
3. Belajar membutuhkan penyelesaian konflik antara gaya yang saling bertentangan dengan cara dialektis
4. Belajar adalah suatu proses holistik
5. Belajar melibatkan hubungan antara seseorang dan lingkungannya.
6. Belajar adalah proses tentang menciptakan pengetahuan yang merupakan hasil dari hubungan antara pengetahuan dan pengetahuan pribadi.

Menurut Kolb (1984) Terdapat lima tahapan pembelajaran dalam metode *experiential learning* yaitu :

1. *Experience* (pengalaman) memiliki pengalaman baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini lebih mengutamakan pada interaksi dengan lingkungan yang melibatkan perasaan. Siswa pada tahap ini seperti permainan yang menyenangkan.
2. *Publishing atau sharing* (pengelolaan data) tahap ini siswa mengingat apa yang dialami dan melaporkan segala sesuatu yang mereka lihat.
3. *Processing* (pengolahan data) data hasil sharing harus diolah sistematis. Teknik yang digunakan seperti: mencari tema umum, pengelompokan pengalaman, menyesuaikan kuesioner, menemukan pola peristiwa atau perilaku. Intinya adalah bukan hasil yang dicari namun responnya yang dicari.
4. *Generalize* (penyamarataan) menyimpulkan, berarti dapat menjawab pertanyaan “apa yang telah saya pelajari?” atau “apa yang mulai saya pelajari”. Setelah data dianalisis dapat diambil kesimpulan tentang pentingnya apa yang telah dipelajari melalui pengalaman.

*Applying* (menerapkan) menggunakan hasil generalisasi atau hasil pembelajaran dalam situasi baru. Tahap ini menimbulkan “apa yang akan aku lakukan besok adalah ...

## Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu penelitian yang memperkenalkan suatu perlakuan kepada subjek untuk melihat bagaimana perlakuan tersebut mempengaruhi

variabel terikat dan untuk melihat perbandingan antar perlakuan Latipun (1996). Penelitian yang digunakan yaitu desain penelitian (*between subjek design & within subjek design*), dengan model *pretest-posttest control group design* yaitu pengukuran dilakukan pada subjek dalam situasi yang berbeda. Dalam penelitian ini terdapat dua situasi yaitu kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan dan setelah diberikan perlakuan, kemudian pada kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Terdapat tiga pengukuran pada penelitian ini yaitu diberikan *pre-test* sebelum diberikan perlakuan, diberikan *post-test* 1 setelah diberikan perlakuan dengan permainan kemudian diberi *post-test* 2 setelah diberi perlakuan dengan permainan dua.

### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini sebanyak 27 orang siswa /siswi yang berasal dari 3 sekolah yang berbeda. Kriteria subjek dalam penelitian ini yaitu anak berusia 10 – 11 tahun, tidak memiliki gangguan mental, cacat fisik, perempuan dan laki – laki dan memiliki nilai skor *pre-test* dengan kategori rendah hingga tinggi. Penelitian ini sebanyak 9 orang akan diambil oleh peneliti kemudian dibagi lagi menjadi kelompok kecil dengan jumlah 3. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dimana karakteristik sudah diketahui dan ditentukan terlebih dahulu berdasarkan ciri dan sifat populasinya. Subjek berjumlah 27 orang dibagi dalam tiga kelompok yaitu 9 orang kelompok eksperimen 1, 9 orang kelompok eksperimen 2 dan 9 orang kelompok kontrol (tidak diberi perlakuan).

### Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala. Skala psikologi yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan skala likert yang terdiri dari 28 butir pernyataan, yang mendukung (*favorable*) dan tidak mendukung (*unfavorable*). Terdapat 4 pilihan alternatif jawaban sangat sesuai (SS) sesuai (S) tidak sesuai (TS) sangat tidak sesuai (STS). Penelitian ini menggunakan skala efikasi diri yang terdiri dari 35 item skala. Skala tersebut diberikan pada siswa yang memenuhi kriteria. Hasil diperoleh 28 item yang valid dengan nilai koefisien *alpha chonbach* 0,867 sehingga dapat diartikan reliabel.

### Prosedur dan Analisis Data

Terdapat tiga prosedur utama dalam penelitian eksperimen meliputi : Persiapan, peneliti melakukan pendalaman materi, membuat modul, dan mempersiapkan alat ukur yang kemudian dilakukan *try out* pada siswa MI Muhammadiyah sebanyak 9 orang siswa/i. Setelah melakukan uji kelayakan modul permainan peneliti melakukan pencarian lokasi dan meminta izin untuk melakukan asesmen awal yaitu pada sekolah SD T 02 untuk menyebarkan skala guna memperoleh data *pre-test* sebagai kelompok eksperimen 1. Selanjutnya meminta izin untuk melakukan asesmen awal guna memperoleh data *pre-test* SD T sebagai kelompok eksperimen 2 . Terakhir meminta izin untuk melakukan asesmen awal pada SD L 01 yang dijadikan sebagai kelompok kontrol. Perbedaan sekolah bertujuan untuk meminimalisir adanya stimulasi permainan pada kelompok kontrol dari

kelompok eksperimen. Setelah memperoleh hasil *pre-test* maka nilai *pre-test* yang rendah akan dijadikan sebagai subjek penelitian yang kemudian dimasukkan pada kelompok dan dibagi untuk mengikuti permainan.

Perlakuan / Intervensi, pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan permainan *congklak lidi* dan *sumbar suru*. Peneliti membuat kelompok berdasarkan hasil dari *pre-test* kemudian mengambil 9 orang di masing - masing sekolah. Sekolah yang menjadi kelompok eksperimen 1 dan 2 akan mendapat perlakuan dan masing masing berjumlah 9 orang dibagi lagi menjadi 3 kelompok kecil yaitu pada sekolah SD T 02 dan SDN T. Setiap kelompok yang bermain akan memperoleh waktu 12 menit setiap sesinya. Terakhir SD L 01 sebagai kelompok kontrol.

Analisis Data, data yang diperoleh peneliti dari skala *pre-test* dianalisis menggunakan *uji Wilcoxon* untuk analisis *non parametric* (subjek <30 orang) pada kelompok eksperimen dan kontrol. Selain itu, perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok diuji dengan menggunakan analisis *mann whitney*.

Berdasarkan hasil uji Homogenitas pada kelompok eksperimen 1 menunjukkan bahwa nilai *pre-test*, *post-test* 1 dan *post-test* 2 nilai p masing – masing yaitu > 0.05 (p = 0.255, p = 0.583, p = 0.566). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa skor yang diperoleh oleh kelompok eksperimen 1 pada *pre-test*, *post-test* 1 dan *post-test* 2 homogen (setara). Selanjutnya pada kelompok eksperimen 2 menunjukkan bahwa nilai *pre-test*, *post-test* 1 dan *post-test* 2 nilai p masing – masing yaitu > 0.05 (p = 0.740, p = 0.892, p = 0.326). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa skor yang diperoleh oleh kelompok eksperimen 2 pada *pre-test*, *post-test* 1 dan *post-test* 2 homogen (setara). Terakhir pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai *pre-test*, *post-test* 1 dan *post-test* 2 nilai p masing – masing yaitu > 0.05 (p = 0.937, p = 0.481, p = 0.131). Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa skor yang diperoleh oleh kelompok kontrol pada *pre-test*, *post-test* 1 dan *post-test* 2 homogen (setara). Setelah memperoleh hasil uji homogenitas dilanjutkan dengan melakukan *uji wilcoxon* untuk mengetahui perbedaan skor *pre test*, *post-test* 1 dan *post-test* 2 pada kelompok eksperimen 1, 2 dan kelompok kontrol.

Hasil *uji wilcoxon* pada kelompok eksperimen 1, 2 dan kelompok kontrol diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Hasil *pre test* dan *post-test* 1 pada kelompok eksperimen 1 diperoleh nilai (0.009, 0.009, 0.012 ) yakni (p= < 0.05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* 1 dan *post-test* 2. Sehingga terdapat peningkatan efikasi diri pada siswa setelah diberikan permainan *congklak lidi dan sumbar suru*.
2. Hasil *pre test* dan *post-test* 1 pada kelompok eksperimen 1 diperoleh nilai (0.013, 0.013, 0.021 ) yakni (p= < 0.05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* 1 dan *post-test* 2. Sehingga terdapat peningkatan efikasi diri pada siswa setelah diberikan permainan *congklak lidi dan sumbar suru*.
3. Hasil *pre test* dan *post-test* 1 pada kelompok kontrol diperoleh nilai (0.830, 1.000, 1.000) yakni (p= >



0.05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test*, *post-test 1* dan *post-test 2* yang tidak diberi perlakuan permainan *congklak lidi dan sumbar suru*. Sehingga tidak terdapat peningkatan efikasi diri pada siswa.

Hasil uji *mann whitney* sebagai berikut :

1. Hasil analisis pada kelompok eksperimen 1 dan kontrol adalah  $p = 1.000$  yang berarti  $p > 0.05$  pada kelompok *post-test 1* yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan permainan tradisional. Kemudian pada *post-test 2*  $p = 0.076$ , yang berarti  $p < 0.05$  sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kondisi yang signifikan. Pada kelompok eksperimen 1 mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan permainan tradisional.
2. Hasil analisis pada kelompok eksperimen 1 dan kontrol adalah  $p = 0.593$  yang berarti  $p > 0.05$  pada kelompok *post-test 1* yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan permainan tradisional. Kemudian pada *post-test 2*  $p = 0.076$ , yang berarti  $p < 0.05$  sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kondisi yang signifikan. Pada kelompok eksperimen 2 setelah diberikan perlakuan permainan tradisional.
3. Hasil analisis pada kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 adalah  $p = 0.506$  yang berarti  $p > 0.05$  pada kelompok *post-test 1* dan  $p = 0,263$  pada kelompok *post-test 2*, yang berarti  $p > 0.05$  sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan kondisi yang signifikan pada kedua kelompok yang kemudian dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berada dalam keadaan yang setara setelah diberikan perlakuan berupa permainan *congklak lidi dan sumbar suru*.

### Nilai Rata-Rata

Menunjukkan nilai rata – rata *pre-test* dan *post-test* pada ketiga kelompok eksperimen dan kontrol. Diperoleh hasil bahwa kelompok eksperimen 1 mengalami peningkatan nilai rata – rata yakni *pre-test* (72.00), *post-test 1* (79.333) dan *post-test 2* (82.778). kemudian pada kelompok eksperimen 2 mengalami peningkatan nilai rata – rata yakni *pre-test* (73.333), *post-test 1* (77.333) dan *post-test 2* (84.556). Terakhir pada kelompok kontrol terjadi peningkatan nilai rata – rata namun tidak berbeda jauh yakni *pre-test* (79.222), *post-test 1* (79.333) dan *post-test 2* (79.333). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional *congklak lidi dan sumbar suru* dengan metode *experiential learning* dapat meningkatkan efikasi diri pada siswa.

### Diskusi

Permainan secara umum memiliki banyak manfaat terhadap tumbuh kembang anak (Iswinarti, 2017). Dapat disimpulkan bahwa permainan tidak hanya untuk memperoleh kesenangan, namun terdapat nilai – nilai didalamnya seperti pembentukan karakter yang sangat penting untuk anak di masa depan dalam menghadapi dunia yang nyata.

Seseorang akan lebih mudah dalam mengerjakan sesuatu apabila sesuatu tersebut berkaitan dengan pengalaman – pengalaman yang pernah dialami. Penelitian yang mendukung bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan efikasi diri siswa yaitu penelitian yang dilakukan oleh Frasisca *et al.* (2020) bahwa 80,16% efektif untuk meningkatkan keyakinan diri anak. Penelitian kedua yaitu dilakukan oleh Apriliana (2015) bahwa permainan ular tangga mampu untuk meningkatkan percaya diri siswa diterima secara teoritis dan praktis.

Permainan tradisional dapat menanamkan karakter efikasi diri. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *congklak lidi dan sumbar suru* dan terdapat proses efikasi diri didalamnya pada setiap sesinya. Pada permainan *congklak lidi* terdapat beberapa tahap dalam memainkannya, Tahap pertama yaitu menyebar lidi yang digenggam sebanyak 36 lidi. Proses efikasi diri yang terjadi yaitu ketika siswa menyebar lidi dan mendapatkan lidi yang sulit diambil siswa tetap yakin mampu mengambil lidi dengan posisi yang sulit. Siswa mampu mengambil lidi mulai dari posisi yang mudah sampai yang sulit tanpa terkecuali. Tahap kedua yaitu mengambil satu persatu lidi yang bertumpukan. Proses efikasi diri pada tahap ini yaitu siswa mengambil lidi dengan kemampuan dirinya sendiri tanpa meminta bantuan dari teman – temannya dan tidak menyerah saat siswa menemukan lidi yang sulit untuk diambil. Menurut Anggriana *et al.* (2016) efikasi diri merupakan keberhasilan seseorang dalam melaksanakan tugas, efikasi diri berpengaruh terhadap pola pikir seseorang, gerakan emosional dan dalam proses pengambilan keputusan.

Ditambah dengan permainan kedua yaitu permainan *sumbar suru* yang juga dapat meningkatkan karakter efikasi diri. Tahap pertama yaitu dengan melepaskan 15 biji asam yang digenggam. Proses efikasi diri yang terjadi yaitu ketika siswa menyebar biji asam dan mendapatkan biji yang sulit diambil siswa tetap yakin mampu mengambil lidi dengan posisi yang sulit. Siswa mampu mengambil biji asam mulai dari posisi yang mudah sampai yang sulit tanpa terkecuali. Tahap kedua yaitu mengambil satu persatu biji yang bertumpukan. Proses efikasi diri pada tahap ini yaitu siswa mengambil biji dengan kemampuan dirinya sendiri tanpa meminta bantuan dan berdiskusi dari teman – temannya serta tidak menyerah saat siswa menemukan biji yang sulit untuk diambil.

Pada permainan *congklak lidi dan sumbar suru* terdapat peraturan yang berbeda sehingga siswa diminta untuk patuh terhadap peraturan yang ada sehingga dapat menjadi pemenang. Sebagaimana aspek efikasi diri, yaitu (1) tingkat kesulitan tugas, dalam hal ini siswa diminta untuk menyelesaikan permainan dari yang mudah hingga yang paling sulit tanpa terkecuali. (2) keadaan yang umum, dalam hal ini siswa tidak menyerah saat dihadapkan dengan kondisi permainan yang sulit sehingga permainan dapat terselesaikan dengan baik (3) tingkat kekuatan, dalam hal ini saat siswa tetap menyelesaikan permainan secara mandiri walaupun berada di dalam kondisi permainan yang sulit.

Setiap sesi pada permainan terdapat proses *feedback*, subjek diminta untuk memahami permainan tradisional yang akan dimainkan dan dilatih untuk menemukan pengalaman – pengalaman apa yang diperoleh dalam permainan tersebut. Sehingga subjek dapat memperoleh manfaat setelah memainkan permainan tersebut yang kemudian dapat

diaplikasikan dalam kehidupan nyata sesuai dengan kejadian yang alami. Individu akan lebih mudah dalam memaknai sesuatu jika berkaitan dengan pengalaman yang dilakukan (Nurussifa, 2016).

Hasil studi eksperimental yang dilakukan menunjukkan bahwa permainan tradisional *congklak lidi dan sumbu suru* dapat meningkatkan efikasi diri siswa. Kemudian, tidak terdapat peningkatan pada kelompok yang tidak diberikan perlakuan permainan tradisional *congklak lidi dan sumbu suru*. Berdasarkan hasil *Posttest 1 dan Posttest 2* dari ketiga kelompok menunjukkan adanya perubahan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa perlakuan permainan tradisional *congklak lidi dan sumbu suru* dapat meningkatkan efikasi diri siswa. Temuan Wulandari & Pravesti (2021) menjelaskan bahwa bermain ular tangga dapat meningkatkan efikasi diri siswa. Hal ini terlihat dari hasil sebelum dan sesudah tes.

Berdasarkan hasil *post-test* menunjukkan terdapat peningkatan hasil skor dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Subjek pada kelompok eksperimen 1 dan eksperimen 2 mengalami peningkatan skor *pre-test dan post-test*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan skala efikasi diri.

efikasi diri anak, Bronfenbrenner menyatakan perkembangan pada anak dipengaruhi oleh sistem mikro, sistem mezo, sistem *exo*, sistem makro dan sistem *chrono* (?). Sehingga sistem mikro merupakan lingkungan yang paling dekat dengan anak, tepatnya pada kompetensi sosial. Maka dari itu, penelitian ini mendukung Bronfenbrenner mengenai konsep sistem mikro.

Dari pemaparan di atas bukan berarti peneliti tidak memiliki kekurangan. Berbagai keterbatasan juga dialami selama kegiatan Kolb, D. A. (1984). *treatment*. Pertama *treatment* diberikan pada saat pandemi COVID masih berlangsung sehingga siswa masuk sekolah dengan bergantian (*shift*). Kedua, siswa yang terlibat dalam penelitian tidak masuk sekolah dikarenakan harus melakukan vaksinasi. Sehingga peneliti harus mengganti hari lain untuk melakukan *treatment* pada siswa. Ketiga, terdapat siswa yang tidak mau mengikuti permainan sehingga peneliti harus mengganti dengan subjek cadangan yang telah disiapkan. Kemudian adanya pandemi omicron membuat peneliti mengatur jadwal ulang.

## Simpulan & Implikasi

Hasil penelitian pada kelompok eksperimen dan kontrol memperoleh hasil penggunaan permainan tradisional *congklak lidi dan sumbu suru* dapat meningkatkan efikasi diri pada anak Sekolah Dasar kelas IV. Hal ini diperkuat dengan adanya rata – rata pada skor *pre-test dan post-test 1 dan post test 2* pada kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dibandingkan dengan rata – rata pada skor *pre-test post-test 1 dan post-test 2* pada kelompok kontrol. Implikasi dari penelitian ini yakni permainan tradisional *congklak lidi dan sumbu suru* sebagai referensi dalam proses belajar di sekolah.

## References

Al Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat permainan tradisional bola bekel terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Penelitian dan*

- Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1) 458
- Anggriana, T.M., Kadafi, A., & Trisnani, R. (2016). Pengaruh efikasi diri dan internal locus of control terhadap perencanaan karir mahasiswa prodi bimbingan dan konseling ikip PGRI Madiun. *counsellia: Jurnal bimbingan dan konseling*, 6(1), 86–96. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v6i1.463> 459
- Anitasari, A., Pandansari, O., Susanti, R., Kurniawati, K., & Aziz, A. (2021). Pengaruh efikasi diri terhadap perilaku menyontek siswa sekolah dasar selama pembelajaran daring. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 82-90 460
- Apriliansa, S. (2015). Pengembangan materi bimbingan peningkatan kepercayaan diri melalui permainan ular tangga untuk siswa sekolah menengah pertama (SMP). *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 2(4), 68–80. 461
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy by a. bandura 1997.w.h. Freeman and Company* 462
- Dewi, A. D., Nurchayati, A. H., Firmansyah, A. I., Hertinjung, W. S., & Pratisti, W. D. (2019). The effects of puppet games from cassava leaves on the self-efficacy of elementary school students. 463
- Firdaus, R. A., & Dewi, D. S. E. (2021). Efikasi diri dengan kecenderungan kecanduan internet pada remaja dimasa pandemi COVID-19. *Psimphoni*, 1(2), 67-74. 464
- Fitriani, F., & Rudin, A. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Efikasi Diri Siswa. *Jurnal Ilmiah Bening: Belajar Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 1-8. 465
- Fransisca, R., Wulandari, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukatif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638. 466
- Iswinarti, I. (2010). Nilai-nilai terapeutik permainan tradisional engklek pada anak usia sekolah dasar. Muhammadiyah University Malang. 467
- Iswinarti. (2017). Permainan tradisional, prosedur dan analisis manfaat psikologis. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. 468
- Iswinarti. (2017). Pedoman permainan tradisional gambatan dengan metode BERLIAN untuk meningkatkan kompetensi sosial anak. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang. 469
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development*. Prentice Hall. Retrieved from <http://www.learningfromexperience.com/images/uploads/process-of-experiential-learning.pdf> 470
- Latipun, 1996. Psikologi eksperimen. Malang: UMM Press 471
- Marissa, D. A. (2018). Pengaruh metode pembelajaran jigsaw terhadap efikasi diri akademik akuntansi pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah Pontianak 472
- Ningrum, P., & Rahmawati, R. D. (2022). Pengaruh self efficacy terhadap prestasi belajar matematika siswa SD dalam pembelajaran daring. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 41-47. 473
- Nurussyifa, U. (2016). Pengaruh permainan tradisional (selentik dan congklak lidi) terhadap peningkatan kemampuan problem solving anak usia sekolah dasar. Malang. 474
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. Jakarta: Penerbit Erlangga 475
- Wulandari, D. P., & Pravesti, C. A. (2021). Pengembangan permainan ular tangga keyakinan dalam peningkatan efikasi diri siswa SMP. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 11(1), 95-105. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i1.8882> 476

- 517 Yasa, I. K. D., Pudjawan, K., & Agustiana, I. G. A. T. (2020).  
518 Peningkatan efikasi diri siswa pada mata pelajaran ipa kelas iv sd  
519 melalui model pembelajaran numbered head together. *Mimbar*  
520 *PGSD Undiksha*, 8(3), 330-341.