

## EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA CERMIN EKSPRESI UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Reza Aprilia Indrawan Putri <sup>a,1</sup>, Sri Widayati <sup>b,2</sup>, Muhammad Reza <sup>c,3</sup>, Mas'udah <sup>d,4</sup>

<sup>a,b,c,d</sup>Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

[reza.18009@mhs.unesa.ac.id](mailto:reza.18009@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>; [sriwidayati@unesa.ac.id](mailto:sriwidayati@unesa.ac.id)<sup>2</sup>; [muhammadreza@unesa.ac.id](mailto:muhammadreza@unesa.ac.id)<sup>3</sup>; [masudah@unesa.ac.id](mailto:masudah@unesa.ac.id)<sup>4</sup>

### Informasi artikel

Received :  
Maret 2, 2023.  
Revised :  
Maret 3, 2023.  
Publish :  
Maret 22, 2023.

Kata kunci:  
Anak Usia Dini;  
Cermin Ekspresif;  
Percaya Diri;

### ABSTRAK

Pendidikan usia dini merupakan waktu krusial bagi tumbuh dan kembang potensi diri anak. Salah satu potensi diri yang penting untuk dikembangkan sejak dini adalah rasa percaya diri. Memiliki tingkat rasa percaya diri yang tinggi, membuat anak lebih dapat menyelesaikan tugas hingga selesai dengan berani dan mandiri. Salah satu langkah yang dapat mengoptimalkan perkembangan kepercayaan diri anak adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE), seperti media cermin ekspresi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media cermin ekspresi untuk meningkatkan percaya diri anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) dengan desain penelitian A-B-A yang dilakukan 15 kali. Pada tiap tahap, subjek akan diminta untuk memainkan media Cermin Ekspresi, menirukan ekspresi, dan mencocokkan kartu ekspresi. Pengambilan data dilakukan secara langsung dengan metode observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan metode statistik deskriptif dengan penyajian grafik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media cermin ekspresi efektif untuk meningkatkan percaya diri pada anak. Hal ini berdasarkan adanya peningkatan dalam percaya diri anak pada setiap fase baseline-1, intervensi dan baseline-2, terutama pada fase baseline-2 dimana anak diminta untuk menirukan ekspresi dan anak percaya diri ketika menirukan ekspresi. Dapat disimpulkan bahwa media cermin ekspresi efektif untuk meningkatkan percaya diri pada anak usia 5-6 tahun.

### ABSTRACT

*Early childhood education is crucial for the growth and development of children's potential. One of the important self-potentials to be developed early age is self-confidence. By having a high level of self-confidence, children can complete tasks bravely and independently. One of the steps that can optimize the development of children's self-confidence is to use educational game tools (APE), such as expression mirror media. This study aims to determine the effectiveness of using expression mirror media to increase the self-confidence of children aged 5-6 years. At each stage, the subject will be asked to play the Expression Mirror media, imitate expressions, and match expression cards. This research used the Single Subject Research (SSR) method with an A-B-A research design for 15 times. Data collection is carried out directly through observation and documentation methods. The data obtained were analyzed using descriptive statistical methods with graphic presentation. The results of the study show that mirror expression media is effective for increasing self-confidence in children. This is based on an increase in the child's self-confidence in each phase of baseline-1, intervention and baseline-2, especially in the baseline-2 phase where children asked to imitate expressions and children are confident when imitating expression. Based on data analysis, it can be interpreted that mirror expression media is effective in increasing self-confidence in children aged 5-6 years.*

Keywords:  
Early  
Childhood;  
Expression  
Mirror;  
Self-  
confidence;



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

## PENDAHULUAN

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara. Prinsip dasar dari pendidikan adalah pengembangan potensi kecerdasan diri dan bakat peserta didik agar mencapai titik optimal (Supardi, 2012). Menurut Syam & Amri (2017), peningkatan rasa percaya diri dari peserta didik tentunya merupakan salah satu kunci yang berperan penting dalam optimalisasi potensi diri siswa.

Masa usia dini adalah waktu krusial bagi pertumbuhan dan perkembangan seorang anak yang secara garis besar membutuhkan bantuan dari orang-orang dewasa di sekitarnya. Pada masa ini, proses tumbuh kembang anak akan sangat terbantu oleh berbagai macam rangsangan demi proses pertumbuhan jasmani, rohani, dan juga keterampilan anak. Rangsangan-rangsangan ini diantaranya dapat berupa kegiatan-kegiatan yang melibatkan nilai-nilai kognitif, fisik motorik, sosial dan emosional, moral dan agama, seni, dan bahasa (Veryawan et al., 2021). Masa Anak Usia Dini (AUD) adalah masa emas (golden age) untuk proses perkembangan pada setiap individu. Pada masa anak usia dini, terjadi proses peletakan dasar pertama dari pematangan kemampuan kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, seni, moral dan agama, konsep diri, kedisiplinan, kemandirian, dan kepercayaan diri. (Andini, 2017). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dari itu dirasa penting untuk menyediakan kondisi dan perlakuan yang memadai sehingga kebutuhan tumbuh kembang anak dapat terpenuhi secara optimal. Namun seringkali pertumbuhan dan perkembangan yang terjadi pada anak tidak selalu sebanding. Apabila anak mampu dan dapat melakukan tugas perkembangan yang diberikan sesuai dengan tahap perkembangannya, maka akan memudahkannya untuk memasuki tahap itu sendiri. Dari pemaparan di atas, dapat dilihat bahwa rasa percaya diri anak adalah salah satu aspek yang diperhitungkan pada tahap ini, sehingga kepercayaan diri bersifat krusial untuk ditanamkan dan dibina di diri anak di usia sedini mungkin.

Anak dengan rasa percaya diri yang tinggi cenderung dapat mengaktualisasikan dirinya dengan baik yang tercerminkan melalui kemampuannya dalam mengatasi

permasalahan, tampil di depan umum, keberanian untuk bertanya dan menjawab atau mengemukakan pendapat, kemampuan menyelesaikan pekerjaan, dan tidak mudah putus asa. Dengan tidak adanya rasa percaya diri dalam diri anak dapat menyebabkannya terlambat dalam kegiatan sehari-hari layaknya bersosialisasi dengan kawan bermain, ataupun saat bersosialisasi dengan lingkungannya. Anak juga membutuhkan rasa percaya diri saat mereka berada didepan umum, ketika mereka melakukan suatu kegiatan. Dalam membangkitkan rasa percaya diri dalam diri anak, kolaborasi antara orang tua dan pendidik dirasa penting, mengingat pendidik memiliki kompetensi yang komprehensif terkait edukasi anak.

Kepercayaan diri anak adalah kemampuan anak untuk memiliki pandangan positif mengenai kemampuan dirinya sehingga anak bersikap tenang, merasa mampu untuk beradaptasi dengan lingkungannya, dan dapat mengaktualisasikan dirinya (Nurmaniah & Damayanti, 2018). Mengutip dari Lauster (2012) dalam Kurniasih, Supena, & Nurani (2021) bahwa teori sosial kognitif Bandura menyorot tentang betapa pentingnya rasa percaya diri pada motivasi anak dalam proses pembelajaran. Hal tersebut berkaitan dengan persepsi kepercayaan diri terhadap efeksi diri yang menentukan cara seseorang berfikir, merasakan, dan berperilaku, akan membawa sukses dan sebaliknya (Abdullah, 2019 dikutip dalam Kurniasih dkk., 2021). Kepercayaan diri anak juga dilatarbelakangi oleh faktor internal individu itu sendiri, norma, dan pengalaman, keluarga, tradisi, kebiasaan dalam lingkungan sosial atau kelompok dimana keluarga berasal (Tyas, 2018). Lie dikutip dalam Ghassani, Utami, & Mulya (2021) menyatakan bahwa melalui rasa percaya diri, anak dapat menyelesaikan tugas sesuai tahapan perkembangan, memiliki keberanian meningkatkan prestasi diri, dan menjadi pribadi yang sehat dan mandiri.

Dewasa ini, kurangnya percaya diri pada siswa-siswa di sekolah merupakan permasalahan yang seringkali dijumpai. Bermula dari ketidaksadaran individu akan pentingnya rasa percaya diri dan tanpanya dapat menimbulkan hambatan besar dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Menurut Rahayuningdyah (2016), tidak adanya rasa percaya diri yang baik pada siswa akan berdampak negatif terhadap kualitas prestasi siswa. Seperti halnya yang dikatakan oleh Lautser (dalam Prapti & Santy, 2019) bahwa individu dengan rasa percaya diri yang tinggi cenderung lebih mudah bergaul secara leluasa, memiliki kemampuan toleransi yang lebih baik, mampu bersikap positif, dan

tidak mudah terpengaruh oleh orang lain dalam menentukan pilihan. Karakteristik orang dengan rasa percaya diri tinggi ialah tenang, tidak mudah takut, dan mampu menunjukkan rasa percaya diri di kehidupan sehari-harinya.

Sifat percaya diri yang dapat diamati pada anak usia 3-5 tahun yaitu, berani tampil kedepan, berani mengungkapkan pendapat, tidak grogi dengan lingkungannya, mampu bekerja sama dengan temannya, mudah beradaptasi pada lingkungan yang baru, mampu melakukan aktivitasnya dengan bebas dan gembira. Frobel (dalam Prapti & Santy, 2019) mengemukakan bahwa proses pengenalan diperoleh anak melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain dapat menciptakan rasa bebas untuk mengenal sesuatu melalui pengamatannya sebagai pengalaman. Salah satu terapi bermain yang dapat mengoptimalkan perkembangan kepercayaan diri anak salah satunya dengan penerapan alat permainan edukatif (APE).

Menurut Soetjningsih (dalam Aprilia, 2016), alat permainan edukatif merupakan alat bantu belajar yang dirancang khusus untuk mengoptimalkan perkembangan anak dan disesuaikan dengan usia serta tingkat perkembangan anak usia dini. Permainan dikatakan edukatif apabila permainan tersebut memiliki unsur mendidik yang melekat dan menjadi bagian permainan itu sendiri. Permainan tersebut juga harus dapat memberikan rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya, baik pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun, persaingan sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan indra ini disusun sedemikian rupa agar jasmani, nalar, imajinasi, watak dan karakter anak berkembang dengan baik hingga pendewasaan diri. Hal ini disebabkan watak seseorang penting dalam menentukan arah perjalanan hidupnya.

Alat permainan edukatif ini dapat berupa sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan bertujuan untuk membantu mengembangkan kemampuan anak usia dini. Menurut Andang (dikutip dalam Kusna & Shalikhah, 2021), alat permainan edukatif tidak harus mahal karena lebih mengutamakan mendidik bagi anak. Permainan edukatif dapat dibuat dengan cara membuat alat permainan yang memiliki fungsi, seperti bongkar pasang, merangkai,

membentuk, menyusun dan lain sebagainya (Kusna & Shalikhah, 2021). Kegiatan bermain yang sesuai dengan usia anak juga dapat membentuk kemampuan anak baik penglihatan, gerakan motorik kasar dan halus, serta kemampuan bicara dan sosialisasi anak akan semakin berkembang secara optimal. Selain itu, potensi kecerdasan anak tentunya akan turut terbantu terstimulasi oleh kegiatan bermain.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan bersifat esensial dan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak mengingat fungsinya dalam menghibur serta mendidik anak. Artinya, alat permainan edukatif adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadari, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana. Alat permainan edukatif juga mempermudah anak dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahamannya terhadap sesuatu.

Saat ini masih cukup banyak siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang rendah. Masfurah, Bahri, & Fajriani (2018) dari penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Dagdusi Dancer (Dadu Gambar Dua Dimensi dan Cermin) Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa", menemukan bahwa masih banyak siswa di SMA Negeri 1 Unggul Darul yang belum memiliki rasa percaya diri yang kokoh dan tidak berani mengemukakan pendapatnya. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Prapti & Santy (2019) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 3-5 Tahun Di Kelompok Bermain Aisyiyah 14 Pabean Cantian Kota Surabaya", bahwa dari 30 jumlah responden, 21 anak diantaranya memiliki kepercayaan diri yang kurang. Kondisi ini menunjukkan pentingnya menanamkan sikap percaya diri sejak usia dini, terutama pada masa emas (golden age), dimana kemampuan anak dapat berkembang secara maksimal.

Berkaitan dengan percaya diri, tiap anak memiliki rasa percaya diri yang berbeda. Dari hasil observasi peneliti di lapangan, dalam lingkungan peneliti masih ada beberapa anak usia dini yang memiliki rasa percaya diri yang rendah. Terdapat 2 orang anak usia 5 dan 6 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan memiliki rasa percaya diri rendah. Anak laki-laki (N) dan anak perempuan (R) saat di sekolah ketika ditunjuk maju ke depan kelas oleh guru terlihat takut dan malu, tidak terlalu berbaur dengan teman-teman dan sering kali tidak menyimak apa yang dipelajari di sekolah.

Sehingga peneliti tertarik mengangkat permasalahan ini dengan cara memberikan treatment berupa kegiatan meningkatkan percaya diri menggunakan media cermin ekspresi. Penelitian ini berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Cermin Ekspresi untuk Meningkatkan Percaya Diri pada Anak Usia 5-6 tahun” dan menggunakan sebuah APE cermin ekspresi yang diharapkan dapat membantu meningkatkan rasa percaya diri anak.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu subjek penelitian tunggal atau yang dikenal dengan istilah Single Subject Research (SSR). Mengutip dari Erniwati (2021), bahwa Single Subject Research (SSR) adalah salah satu teknik penelitian yang menggunakan subjek tunggal dan saling ketergantungan terhadap analisis dari tingkah laku atau behavior analysis. Selanjutnya, Sukmadinata (2005) (dalam Wulandari, 2020) menjelaskan bahwa eksperimen subjek tunggal adalah eksperimen yang dilakukan terhadap subjek tunggal, dimana subjek atau partisipannya bersifat tunggal, bisa satu orang, atau lebih.

Desain penelitian *Single Subject Research* (SSR), pengukuran perilaku target atau perubahan perilaku dilakukan berulang-ulang dengan periode waktu tertentu yang disesuaikan dengan tujuan dari penelitian itu sendiri, dapat dilakukan perminggu, perhari, atau perjam (Effendi, 2017). Dipaparkan juga oleh Effendi (2017), bahwa menurut Sunanto dkk. (2005) perbandingan hasil eksperimen tidak dilakukan antar individu maupun kelompok, akan tetapi dibandingkan pada subjek yang sama dengan kondisi yang berbeda.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan desain A-B-A. Mengutip dari Sumanto (2005) dalam Wulandari (2020) menjelaskan bahwa rancangan desain A-B-A bertujuan untuk menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat antara variabel terikat dengan variabel bebas. Prosedur pada rancangan desain A-B-A ini disusun atas dasar yang disebut dengan logika *baseline* (*baseline logic*). Ghassani dkk. (2021) menyatakan bahwa pada desain logika *baseline* ini menunjukkan suatu pengulangan perilaku atau sebuah target perilaku (*target behavior*) sekurang-kurangnya berjumlah dua *baseline*, yaitu adalah kondisi awal *baseline* (A) dan kondisi setelah Intervensi (B). Kondisi *baseline* (A1) adalah kondisi awal dimana pengukuran

*target behavior* dilakukan pada kondisi natural sebelum diberikan intervensi apapun. Selanjutnya, pada kondisi (B) atau kondisi eksperimen yang mana dalam kondisi ini intervensi telah diberikan dan *target behavior* diukur pada saat kondisi ini berlangsung. Tahap terakhir setelah diberikannya intervensi tanpa adanya pemberian perlakuan lagi merupakan kondisi *baseline* (A2). Tampilan desain A-B-A dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 1. Desain penelitian**

<i>Target Behavior</i>		
Bermain Cermin Ekspresi	Bermain Cermin Ekspresi	Bermain Cermin Ekspresi
Menirukan ekspresi	Menirukan ekspresi dan mencocokkan kartu ekspresi	Menirukan ekspresi
Baseline (A1)	Intervensi (B)	Baseline (A2)

Penelitian ini dilakukan di rumah subjek yang berlokasi di Wonoayu. Subjek penelitian berjumlah 2 anak dengan rentang usia 5-6 tahun. Penelitian dilakukan selama 3 minggu dengan perincian sebagai berikut:

***Baseline* (A1).**

Tahap ini merupakan kondisi dimana pengukuran *target behavior* dilakukan pada keadaan natural sebelum diberikan intervensi apapun untuk mengetahui keefektifan penggunaan media Alat Permainan Edukatif (APE) cermin ekspresi dalam meningkatkan percaya diri anak. Pada tahap ini, peneliti memainkan media cermin ekspresi dan anak akan menirukan ekspresi yang ada pada kartu. Di tahap ini subjek penelitian belum diberikan intervensi apapun. Tahapan ini peneliti lakukan pada tanggal 21, 22, 23, 24 dan 25 di bulan November 2022. Waktu penelitian dilakukan tepat setelah subjek pulang sekolah dengan durasi selama satu jam.

Langkah-langkah dalam *baseline* (A1) adalah:

- a. Kegiatan awal
  1. Menyapa anak atau memberi salam dan bertanya kabar anak pada hari itu.
  2. Berdoa.
  3. Mengajak anak untuk pemanasan dahulu dengan *ice breaking*.

4. Peneliti menjelaskan apa yang akan mereka lakukan hari ini dan anak memperhatikan.
  5. Peneliti bertanya tentang macam-macam ekspresi pada anak.
  6. Peneliti menjelaskan cara menggunakan media cermin ekspresi dan teknis permainannya.
- b. Kegiatan inti
1. Peneliti mencontohkan cara bermain media cermin ekspresi.
  2. Peneliti bertanya ekspresi apa yang didapat kepada anak tersebut.
  3. Anak menjawab pertanyaan peneliti.
  4. Anak menirukan ekspresi yang didapatkan.
- c. Penutup
1. Peneliti memberikan *reward* atau hadiah untuk anak yang menjawab pertanyaan dan menirukan ekspresi dengan benar.
  2. Peneliti menghitung jumlah skor yang diperoleh anak.
  3. Peneliti mengucapkan terima kasih dan salam.

### **Intervensi (B)**

Tahap ini disebut sebagai kondisi eksperimen, yakni kondisi dimana suatu intervensi telah diberikan dan *target behavior* diukur dibawah kondisi tersebut untuk mengetahui keefektifan penggunaan media Alat Permainan Edukatif (APE) cermin ekspresi dalam meningkatkan percaya diri anak. Pada tahap ini, anak memainkan media cermin ekspresi dan anak akan menirukan ekspresi yang ada pada kartu. Di tahap ini, anak juga diminta untuk mencocokkan kartu ekspresi dengan gambar ekspresi yang sesuai. Tahapan ini peneliti lakukan pada tanggal 28, 29, dan 30 di bulan November 2022, sampai dengan tanggal 1 dan 2 di bulan Desember 2022. Waktu penelitian dilakukan tepat setelah subjek pulang sekolah dengan durasi selama satu jam.

Langkah-langkah dalam intervensi B adalah:

- a. Kegiatan awal
  1. Menyapa anak atau memberi salam dan bertanya kabar anak pada hari itu.
  2. Berdoa.
  3. Mengajak anak untuk pemanasan dahulu dengan *ice breaking*.



4. Peneliti menjelaskan apa yang akan mereka lakukan hari ini dan anak memperhatikan.
  5. Peneliti bertanya tentang macam-macam ekspresi pada anak.
  6. Peneliti menjelaskan cara menggunakan media cermin ekspresi dan teknis permainannya.
- b. Kegiatan inti
1. Memberikan intervensi pada anak dalam bentuk anak memainkan cermin ekspresi, kemudian menirukan ekspresi pada kartu dan mencocokkan kartu ekspresi dengan gambar ekspresi yang sesuai.
  2. Peneliti mulai memainkan cermin ekspresi.
  3. Peneliti memperhatikan anak dalam menyimak.
  4. Anak diminta untuk memainkan cermin ekspresi dan meniru ekspresinya.
  5. Anak diminta untuk mencari kartu ekspresi yang sama dan mencocokkannya dengan gambar ekspresi yang sesuai.
- c. Penutup
1. Peneliti bertanya kepada anak apakah ada kesulitan saat memainkan media cermin ekspresi tersebut.
  2. Peneliti memberikan *reward* atau hadiah untuk anak jika anak percaya diri dalam memainkannya.
  3. Peneliti menghitung skor yang diperoleh anak.
  4. Peneliti menutup pertemuan dengan mengucapkan terima kasih dan salam.

### ***Baseline (A2)***

Tahap dalam kondisi *Baseline (A2)* merupakan pengulangan dari *Baseline (A1)* setelah dilakukan intervensi pada subjek untuk mengetahui keefektifan penggunaan media Alat Permainan Edukatif (APE) cermin ekspresi dalam meningkatkan percaya diri anak. Pada tahap ini, subjek telah diberikan intervensi dengan cara meminta anak untuk memainkan media cermin ekspresi dan anak menirukan ekspresi yang ada pada kartu. Hasil evaluasi pada *baseline (A2)* dapat menunjukkan apakah intervensi yang diberikan mampu memberikan perubahan terhadap rasa kepercayaan diri anak. Tahapan ini peneliti lakukan pada bulan tanggal 5, 6, 7, 8 dan 9 di bulan Desember 2022. Waktu penelitian dilakukan tepat setelah subjek pulang sekolah dengan durasi

selama satu jam. Langkah-langkah dalam *baseline* (A2) adalah sama seperti langkah-langkah *baseline* (A1).

Variabel bebas (*independent variable*) merupakan suatu variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lain. Azwar (2007) menjelaskan bahwa variabel bebas adalah variabel yang pengaruhnya terhadap variabel terikat. Sementara, yang disebut dengan variabel terikat yaitu variabel penelitian yang diukur untuk mengetahui besarnya efek atau pengaruh dari variabel lainnya. Besarnya efek tersebut diamati dari ada tidaknya, timbul hilangnya, besar-mengecilnya, atau berubahnya variasi yang tampak sebagai akibat perubahan pada variabel lain. Dalam penelitian ini, terdapat satu variabel bebas yaitu penggunaan media cermin ekspresi dan satu variabel terikat yaitu tingkat kepercayaan diri pada anak usia 5-6 tahun.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengamatan dan pencatatan data secara observasi langsung. Pencatatan data dengan observasi langsung dapat berupa pencatatan kejadian, interval, atau durasi. Pengumpulan data dilakukan selama ketiga tahapan penelitian saat *baseline* (A1), intervensi (B), dan *baseline* (A2). Data akan dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi yang bertujuan untuk mengamati perilaku anak selama kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Peneliti kemudian menilai perilaku anak selama memainkan media cermin ekspresi, menirukan ekspresi, dan mencocokkan kartu ekspresi dengan gambar ekspresi yang sesuai untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan dalam kepercayaan dirian anak. Penilaian tersebut dituliskan pada lembar observasi seperti berikut:

**Tabel 2. Lembar Observasi Percaya Diri Anak Saat Melakukan Permainan Cermin Ekspresi**

Hal Yang Diamati	Skor				
	Sesi				
	1	2	3	4	5
1. Anak mampu menjawab pertanyaan dengan tidak ragu-ragu					
2. Anak meniru ekspresi yang didapat dengan berani					

Keterangan skor untuk indikator 1:

1. Anak tidak menjawab.
2. Anak menjawab dengan terbata-bata dan membutuhkan bantuan dari peneliti.
3. Anak menjawab dengan lancar namun dengan bantuan dari peneliti (membutuhkan arahan).

4. Anak menjawab dengan lancar tanpa bantuan dari peneliti.

Keterangan skor untuk indikator 2:

1. Anak tidak bereaksi.
2. Anak bereaksi dengan diberi contoh oleh peneliti.
3. Anak menirukan ekspresi dengan ragu-ragu.
4. Anak menirukan ekspresi dengan percaya diri, benar, dan mandiri.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam melakukan penelitian, karena tujuan dari dilakukannya sebuah penelitian adalah untuk memperoleh data (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu pengamatan secara langsung. Data yang diambil menggunakan dua metode, yakni metode observasi langsung dan dokumentasi.

Teknik observasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung atau melalui pengamatan disertai catatan-catatan terhadap objek yang diteliti (Sugiyono, 2020). Sementara itu teknik dokumentasi merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam bentuk gambar, dokumen, tulisan atau buku (Sugiyono, 2018). Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan pengamatan secara langsung (observasi) dan informasi yang diperoleh akan dicatat atau didokumentasikan melalui foto atau video.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebelum digunakan terlebih dahulu dilakukan validasi melalui *expert judgement* dimana *expert judgement* ini dilakukan dengan validasi materi atau isi lembar observasi kepada dosen pembimbing untuk melihat kesesuaian item butir lembar observasi. Setelah diperoleh persetujuan oleh *expert judgement* maka instrument penelitian ini baru dapat digunakan.

Setelah data pengamatan dan penilaian berhasil dikumpulkan, peneliti menggunakan Statistik deskriptif untuk menganalisis data yang ada. Menurut Sugiyono (2018), statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk menggeneralisasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di rumah subjek penelitian yaitu Jl. Bintoro, Sawocangkring, RT 05 RW 01, Wonoayu. Penelitian ini dilakukan sebanyak 15 kali pengamatan yaitu, 5 kali pada fase baseline sebelum diberikan treatment atau intervensi (A1), 5 kali pada fase intervensi (B), dan 5 kali fase pengulangan atau fase baseline-2 (A2) dimana setelah diberikannya intervensi. Adapun, pada Gambar 1. berikut adalah Alat Permainan Edukatif (APE) Cermin Ekspresi yang digunakan dalam penelitian kali ini.



**Gambar 1. Alat Permainan Edukatif (APE) Cermin Ekspresi**

Target behavior anak laki-laki berinisial N berusia 6 tahun. Hasil observasi instrument pada fase baseline-1(A1) diketahui bahwa kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan dengan tidak ragu-ragu dan meniru ekspresi yang didapat dengan berani ada peningkatan.



**Gambar 2. Dokumentasi anak (N) saat fase baseline-1 (A1)**

Pada fase baseline-1 (A1) pertemuan hari pertama, hari kedua, anak tidak menjawab pertanyaan dan tidak bereaksi menirukan ekspresi. Pada hari ketiga, hari keempat dan ke lima anak mampu menjawab pertanyaan dari peneliti walaupun dengan terbata-bata dan membutuhkan bantuan dari peneliti dan anak bereaksi menirukan ekspresi dengan diberi contoh oleh peneliti.



**Gambar 3. Dokumentasi anak (N) saat fase intervensi (B)**

Pada fase intervensi (B) dalam percaya diri ketika menjawab pertanyaan dan menirukan ekspresi meningkat dari fase sebelumnya. Pada pertemuan hari pertama, anak mampu menjawab pertanyaan dari peneliti walaupun dengan terbata-bata dan membutuhkan bantuan dari peneliti dan anak bereaksi menirukan ekspresi dengan diberi contoh oleh peneliti. Pada hari kedua, hari ketiga dan hari keempat, anak mampu menjawab dengan lancar namun dengan bantuan dari peneliti (membutuhkan arahan) dan anak bereaksi menirukan ekspresi dengan diberi contoh oleh peneliti. Pada hari kelima anak mampu menjawab dengan lancar namun dengan bantuan dari peneliti (membutuhkan arahan) dan menirukan ekspresi dengan ragu-ragu.



**Gambar 4. Dokumentasi anak (N) saat fase baseline-2 (A2)**

Pada fase baseline-2 (A2) walaupun hanya mengulang seperti baseline-1 (A1) tapi kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan di fase ini lebih meningkat dari fase

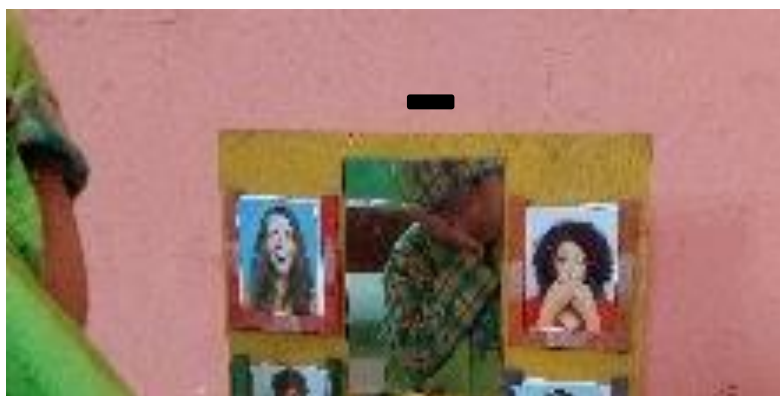
baseline-1 (A1) maupun intervensi (B). Pada pertemuan hari pertama, hari kedua, hari ketiga, hari keempat dan hari ke lima anak mampu menjawab pertanyaan dengan lancar tanpa bantuan dan dapat menirukan ekspresi dengan percaya diri, benar, dan mandiri.

Selanjutnya, target behaviour anak perempuan berinisial R berusia 5 tahun. Hasil observasi instrument pada fase baseline-1 (A1) diketahui bahwa kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan dengan tidak ragu-ragu dan meniru ekspresi yang didapat dengan berani ada peningkatan.



**Gambar 5. Dokumentasi anak (R) saat fase baseline-1 (A1)**

Pada pertemuan hari pertama, anak tidak menjawab dan anak tidak bereaksi menirukan ekspresi. Pada hari kedua anak menjawab pertanyaan dengan terbata-bata dan membutuhkan bantuan dari peneliti dan masih tidak bereaksi menirukan ekspresi. Pada pertemuan hari ketiga, hari keempat dan hari kelima anak menjawab pertanyaan dengan terbata-bata dan membutuhkan bantuan dari peneliti dan anak bereaksi menirukan ekspresi dengan diberi contoh oleh peneliti.



**Gambar 6. Dokumentasi anak (R) saat fase intervensi (B)**

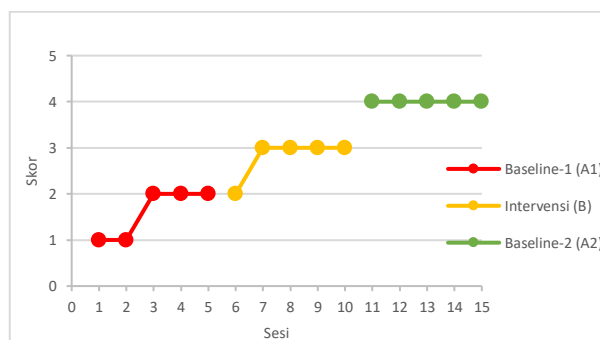
Pada fase intervensi (B) dalam percaya diri ketika menjawab pertanyaan dan menirukan ekspresi meningkat dari fase sebelumnya. Pada hari pertama dan hari kedua, anak menjawab pertanyaan dengan lancar namun dengan bantuan dari peneliti (membutuhkan arahan) dan anak bereaksi menirukan cermin ekspresi dengan diberi contoh peneliti. Pada hari ketiga, hari keempat dan hari ke lima anak menjawab pertanyaan dengan lancar namun dengan bantuan dari peneliti (membutuhkan arahan) dan anak menirukan ekspresi dengan ragu-ragu.



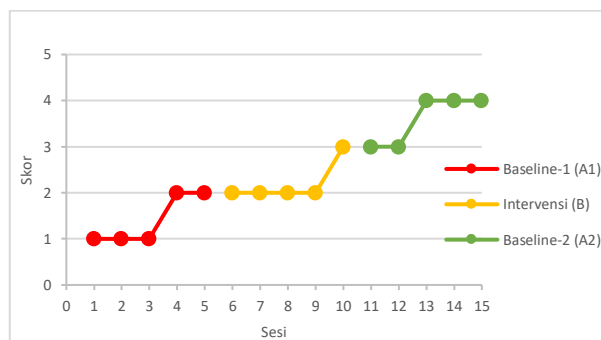
**Gambar 7. Dokumentasi anak (R) saat fase baseline-2 (A2)**

Pada fase baseline-2 (A2) walaupun hanya mengulang seperti baseline-1 (A1) tapi kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan di fase ini lebih meningkat dari fase baseline-1 (A1) maupun intervensi (B). Pada pertemuan hari pertama, hari kedua, hari ketiga, hari keempat dan hari ke lima mampu menjawab pertanyaan dengan lancar tanpa bantuan dan dapat menirukan ekspresi dengan percaya diri, benar, dan mandiri.

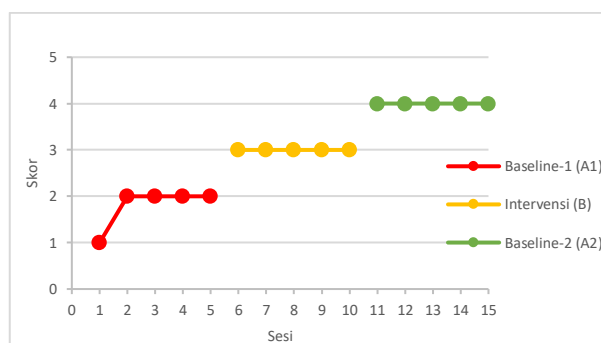
Data hasil observasi fase Baseline-1 (A1), Intervensi (B), dan Baseline-2 (A2) untuk masing-masing indikator dari sesi ke-1 hingga sesi ke-15 dapat dilihat melalui grafik berikut:



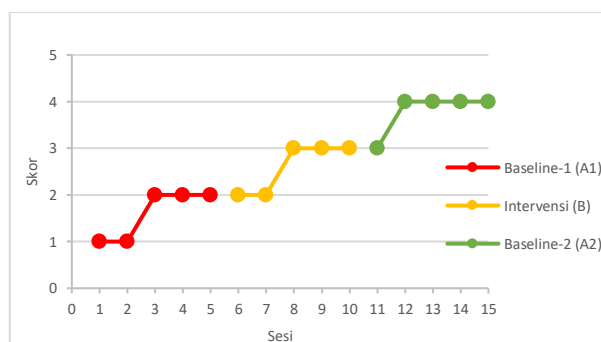
**Grafik 1. Grafik hasil observasi untuk indikator 1 pada anak (N)**



**Grafik 2. Grafik hasil observasi untuk indikator 2 pada anak (N)**



**Grafik 3. Grafik hasil observasi untuk indikator 1 pada anak (R)**



**Grafik 4. Grafik hasil observasi untuk indikator 2 pada anak (R)**

Dari hasil grafik indikator pertama dan kedua, terlihat bahwa ada perbedaan dari fase baseline-1 (A1), intervensi (B) hingga fase baseline-2 (A2) pada subjek (N) dan subjek (R). Pada indikator 1, saat fase baseline-1 (A1) terlihat bahwa subjek (R) memiliki peningkatan yang lebih cepat dan stabil daripada subjek (N). Sementara pada indikator pertama fase baseline-2 (A2) keduanya memiliki persamaan yaitu sama-sama meningkat dan stabil. Pada indikator 2, saat fase baseline-1 (A1) dan intervensi (B) juga terlihat bahwa subjek (R) memiliki peningkatan lebih cepat dari subjek (N).



Sementara pada fase baseline-2 (A2) keduanya memiliki persamaan yaitu sama-sama meningkat.

Hasil analisis antara fase terdapat peningkatan yang signifikan dari ketiga fase tersebut, fase baseline-1 (A1) dari kedua *target behaviour* terlihat rendah karena anak tidak menjawab dan tidak bereaksi menirukan ekspresi, anak juga masih terlihat bingung dan suara yang kecil saat ditanya. Fase intervensi terlihat meningkat karena anak menjawab pertanyaan dengan lancar dan menirukan ekspresi walau dengan ragu-ragu, anak terkadang menutupi wajahnya dengan malu-malu. Fase baseline-2 (A2) terlihat lebih meningkat dibandingkan kedua fase karena anak menjawab pertanyaan dengan lancar dan mampu menirukan ekspresi dengan percaya diri, berani, dan benar dalam menirukan ekspresi yang ada.

Berdasarkan hasil analisis data diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cermin ekspresi efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri anak. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan yang ditunjukkan oleh kedua subjek sejak fase baseline-1 (A1), intervensi (B), hingga baseline-2 (A2), dimana anak yang semula tidak menjawab pertanyaan dan tidak bereaksi ketika diminta untuk menirukan ekspresi kemudian menjadi lebih berani menjawab dengan lancar tanpa bantuan peneliti dan juga berhasil menirukan ekspresi dengan percaya diri, berani, serta mandiri.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media cermin ekspresi efektif untuk meningkatkan percaya diri anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari fase baseline-1 (A1), intervensi (B) dan fase baseline-2 (A2). Maka ada beberapa saran yang diberikan oleh peneliti, yaitu: media cermin ekspresi dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan percaya diri anak, diharapkan setelah diberikan treatment dengan media cermin ekspresi percaya diri anak meningkat. Tidak hanya bersifat sementara, namun bisa melekat pada anak. Untuk peneliti lain, dalam penelitian ini hanya dilakukan untuk melihat rasa percaya diri anak. Saran untuk penelitian selanjutnya dapat digunakan untuk meneliti aspek yang lain yaitu bahasa atau kognitif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Dosen PG PAUD Universitas Negeri Surabaya atas bimbingan dan arahan serta pihak-pihak terkait dalam penelitian ini, sehingga peneliti dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini dengan baik.

## REFERENSI

- Andini, C. (2017). *Kecemasan Sosial Anak Tunadaksa Ditinjau dari Penerapan Terapi Lagu Anak di YPAC Semarang Dan SLB N Ungaran*. Universitas Negeri Semarang.
- Aprilia, K. (2016). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Ukuran pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK HIP HOP Bandar Lampung*. Universitas Lampung.
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Effendi, S. D. (2017). Efektivitas Game Edukatif Terhadap Kemampuan Menulis Permulaan Anak Autis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 9(3), 1–18.
- Erniwati. (2021). *Efektifitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak di TK Kartika 1-69 Muaro Sijunjung*. Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Ghassani, H. N., Utami, Y. T., & Mulya, D. (2021). Penggunaan Teknik Modelling untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Tunadaksa. *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.30870/unik.v6i2.12958>
- Kurniasih, Supena, A., & Nurani, Y. (2021). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2250–2258. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1109>
- Kusna, S. L., & Shalikhah, M. (2021). Pengaruh APE Bowling Huruf Hijaiyyah terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah Anak Usia Dini. *ABATA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 16–26.
- Masfurah, R., Bahri, S., & Fajriani. (2018). Pengembangan Media Dagdusi Dancer (Dadu Gambar DUa DImensi dan Cermin) untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *SULOH: Jurnal Bimbingan Konseling Universitas Syiah Kuala*, 3(2), 23–30.
- Nurmaniah, & Damayanti, I. (2018). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Demonstrasi Di PAUD Binika Desa Sukaramai Kab. Langkat. *Jurnal Diversita*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.31289/diversita.v4i1.1601>
- Prapti, N. D., & Santy, W. H. (2019). Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif (APE) Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 3-5 Tahun di Kelompok Bermain Aisyiyah 14 Pabean Cantian Kota Surabaya. *Journal of Health Sciences*, 12(1), 12–20. <https://doi.org/10.33086/jhs.v12i1.810>
- Rahayuningdyah, E. (2016). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Melalui Layanan Konseling Kelompok pada Siswa Kelas VIII D di SMP Negeri 3 Ngrambe. *Jurnal*

- JIPE*, 1(2), 1–14.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi U. S. (2012). Arah Pendidikan Di Indonesia dalam Tataran Kebijakan dan Implementasi. *Jurnal Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 111–121.
- Syam, A., & Amri. (2017). Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Kaderisasi terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus di Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Parepare). *Jurnal Biotek*, 5(1 Juni). <https://doi.org/10.5422/fordham/9780823244881.003.0006>
- Tyas, A. K. (2018). *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Siodrama Terhadap Percaya Diri Siswa*. 02(02), 4.
- Veryawan, Juliati, Hasibuan, R. H., & Tursina, A. (2021). Implikasi Permainan Tebak Wajah terhadap Perkembangan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Al-Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 67–76.
- Wulandari, S. F. (2020). *Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial pada Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia.