



## PENGGUNAAN METODE HYPNOTEACHING MENGUNAKAN PERMAINAN KARTU HEBAT TERHADAP KEMAMPUAN PERCAYA DIRI ANAK USIA 5-6 TAHUN

Habibah<sup>a</sup>, Eka Cahya Maulidiyah<sup>b</sup>, Ruqoyyah Fitri<sup>c</sup>, Mas'udah<sup>d</sup>

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

e-mail: <sup>a</sup>[habibah.18080@mhs.unesa.ac.id](mailto:habibah.18080@mhs.unesa.ac.id), <sup>b</sup>[ekamaulidiyah@unesa.ac.id](mailto:ekamaulidiyah@unesa.ac.id),

<sup>c</sup>[ruqoyyahfitri26@gmail.com](mailto:ruqoyyahfitri26@gmail.com), <sup>d</sup>[mas'udah@unesa.ac.id](mailto:mas'udah@unesa.ac.id)

(Diterima: 06 Oktober 2022; Direvisi: 22 Januari 2023; Diterbitkan: : 30 Januari 2023)



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

### **Keywords:**

*Hypnoteaching,  
self-confidence,  
early childhood*

### **Abstract**

*The problem that is often faced by children is the ability of children's self-confidence which is still lacking, so it needs to be stimulated. One method that can be used to stimulate a child's self-confidence is the hypnoteaching method. The purpose of this study was to show whether there is an effect of the hypnoteaching method using great cards on the self-confidence of children aged 5-6 years. The research subjects were group B kindergarten children with a total of 38 children. Children's confidence instruments include: (1) Interacting with the teacher; (2) Express opinions in a simple way; (3) Make simple decisions; and (4) Demonstrating a willingness to appear in front of the class. The method used is a quantitative experimental research method. The experimental design used was quasi-experimental using a non-equivalent control group design. The tool used in this research is observation. In this research, data collection techniques used structured observation using observation sheets. Data analysis techniques used include normality test, homogeneity test and hypothesis testing using the Independent Sample T Test. Based on the calculation results, the significance value (2-tailed) is  $0.000 < 0.05$ , that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. So it can be seen that there is a significant effect of the hypnoteaching method using the Great Card game on the self-confidence of group B children. The treatment through the Hypnoteaching method using the Great Card game increases the child's self-confidence score, so that it can be said that the child's self-confidence can be*

---

*stimulated by given positive suggestions and there is a gradual process of activity.*

---

**Kata kunci:**

*Hypnoteaching,*  
percaya diri, anak  
usia dini

**Abstrak**

Permasalahan yang seringkali dihadapi anak yaitu kemampuan rasa percaya diri anak yang masih kurang, sehingga perlu untuk distimulasi. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menstimulasi rasa percaya diri anak adalah metode *hypnoteaching*. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menunjukkan apakah ada pengaruh metode *hypnoteaching* menggunakan kartu hebat terhadap percaya diri anak usia 5-6 tahun. Subjek penelitian adalah anak taman kanak-kanak kelompok B dengan jumlah keseluruhan 38 anak. Instrumen Percaya diri anak meliputi : (1) Berinteraksi pada guru; (2) Mengemukakan pendapat secara sederhana; (3) Mengambil keputusan secara sederhana; dan (4) Menunjukkan kemauan tampil di depan kelas. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *quasi experimental* dengan menggunakan *non-equivalent control group design*. Alat yang digunakan dalam penelitian ini observasi. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan observasi terstruktur dengan memakai lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan antara lain uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji Independent Sampel T Test. Berdasarkan hasil penghitungan didapatkan nilai signifikansi (2-tailed) adalah  $0,000 < 0,05$ , bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka dapat diketahui ada pengaruh yang signifikan metode *hypnoteaching* menggunakan permainan Kartu Hebat terhadap rasa percaya diri anak anak kelompok B. Adanya *treatment* melalui metode *Hypnoteaching* menggunakan permainan Kartu Hebat, skor kemampuan percaya diri anak bertambah, sehingga dapat dikatakan kemampuan percaya diri pada anak bisa distimulasi dengan diberi sugesti positif serta adanya proses kegiatan secara bertahap.

---

---

## I. PENDAHULUAN

Sifat percaya diri ialah sifat yang diperlukan dan dibutuhkan oleh setiap manusia. Tetapi, sifat percaya diri tidak selalu ada dalam diri setiap manusia, dan sebenarnya juga tidak bisa dipungkiri juga bahwa sifat percaya diri tersebut sudah ada dalam dirinya sejak dini. Artinya setiap manusia itu memiliki sifat yang berbeda-beda. Menurut (Elburdah et al., 2020) Percaya diri ialah seorang yang dapat bersikap positif dan dirinya mampu untuk menilai kelebihan baik terhadap pribadi sendiri ataupun terhadap lapangan yang ada disekitarnya. Anak yang memiliki rasa percaya diri dapat berguna untuk masa depannya. Menurut (Dini, 2017) Pada perkembangan emosi misalnya bekerja secara mandiri dan kreatif, anak dapat berhasil untuk mengubah suatu hal menurut sudut pandangnya ialah konsep diri yang positif dan kemampuan rasa percaya diri. Rasa percaya diri pada anak dapat melatih anak untuk fokus, berani, dan sopan santun dalam pekerjaan, dan berpendapat. Menurut (Fitri, 2017) Proses serta tingkatan berpikir anak untuk memecahkan masalah belajarnya menuju kematangan perkembangan tersebut ialah kemampuan metakognitif mereka.

Sifat percaya diri begitu sangat penting untuk membangun perkembangan anak sebagai sumber

energi untuk dapat mengoperasikan dirinya secara baik. Sebagai guru dan orangtua sudah seharusnya mengarahkan dan membimbing anak untuk menggali potensi yang dimiliki anak. Menurut Hakim (dalam Kadek : 2019) yang bahwa seseorang yang percaya diri adalah orang yang memiliki rasa yakin terhadap segala keunggulan dan mampu untuk menggapai segala tujuan hidup. Sebagai guru sepatutnya memberikan stimulasi yang tepat agar dapat meningkatkan kemampuan percaya diri. Hal ini sependapat dalam jurnal menurut (Anggraini, 2019) bahwa anak usia dini beri perlakuan agar dapat kedepannya dapat berkembang dengan baik.

Efek samping anak merasa tidak percaya diri, anak takut untuk melakukan suatu hal. Hal ini juga akan menghambat untuk menuju prestasi intelektual anak, kemampuan yang dimiliki, keterampilan maupun kemandirian anak. Menurut (Utami & Hanafi, 2018) percaya diri yang minim terkadang dapat mempersulit pencapaian prestasi anak, karena anak merasa takut melakukan kesalahan dalam meminta bantuan ke teman atau mengerjakan sesuatu yang diberikan oleh guru karena merasa tidak yakin terhadap kemampuan yang dimilikinya

Mengatasi permasalahan kurangnya percaya diri anak usia dini, dapat melakukan sugesti melontarkan kata positif ke anak. Metode ini sangat baik digunakan untuk mensugesti positif untuk mencapai alam bawah sadar anak seperti memberi apresiasi keberhasilan/ hal yang sudah dilakukan anak, meyakinkan hal yang akan dilakukan anak bahwa anak pasti bisa melakukannya. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Fransisca et al., 2020) bahwasannya percaya diri sikap seseorang yang cenderung melihat sisi positif pada kemampuan diri sendiri atau optimis, berani mengendalikan masalah di kelas, adanya keyakinan dalam diri anak yang mendalam dan semua kemampuan yang dimiliki anak serta kekurangan yang disadari nya akan terdapat pada dirinya memperoleh keyakinan yang tinggi dalam berinteraksi dengan baik, mampu mengerjakan tugas, mengerjakan sesuatu dengan berfikiran positif dan bertanggung jawab atau bermanfaat untuk dirinya serta orang - orang di sekitarnya.

Percaya diri merupakan hal yang dapat membuat seseorang yakin pada kemampuan dalam dirinya. Dalam penelitian (Rohmah, 2018) juga dijelaskan bahwa rasa percaya diri ialah psikologis atau mental pribadi seseorang untuk bisa memperbaiki dan menentukan dirinya secara keseluruhan sehingga

yakin dengan kuat dalam tindakan terhadap kemampuan dirinya untuk mencapai keinginannya. Rasa percaya diri (*adequacy*) atau *self esteem* ialah anak yang memiliki rasa yakin dan memiliki konsep dirinya sendiri. Ucapan yang dilontarkan orang lain seperti respon terhadap diri anak juga dapat membangun dan mengembangkan perasaan anak. (Saleh, 2018)

Anak usia dini secara alamiah memiliki rasa percaya diri, bahkan ketika anak menemui sesuatu yang mustahil dan kegagalan yang terus berulang kali. Sebagai orang tua dan guru sudah seharusnya untuk membimbing anak agar rasa percaya dirinya tidak pudar. Menurut (Maulidiyah 2018) Kenyataan yang terjadi mayoritas kedua orangtua yang bekerja menitipkan pengasuhan anak ke orang lain. Perihal ini bisa mengakibatkan rendahnya peran orangtua dalam pembelajaran disekolah serta orangtua kurang tanggap mengenai pendidikan dan pengasuhan anak. Hal ini juga dijelaskan oleh Goleniowska (2014) bahwa, guru dan orang tua memberikan pujian serta motivasi supaya anak mempunyai rasa percaya diri. Kemampuan percaya diri anak penting untuk dikembangkan sejak anak sedini mungkin karena dapat berpengaruh pada perkembangan anak, orang tua ataupun guru sepatutnya kerap memberikan apresiasi ke anak, karena dengan adanya apresiasi

dapat mengembangkan rasa yakin anak, dengan begitu anak pasti akan memiliki motivasi dan berani pada pembelajaran - pembelajaran selanjutnya. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya percaya diri yaitu kemampuan seseorang yang miliki keyakinan bahwa dirinya memiliki kelebihan dan dapat melakukannya pada suatu tujuan.

Mengukur tingkat percaya diri anak perlu adanya indikator guna memudahkan peneliti untuk meneliti subyek. Hal ini sependapat dengan Saputri (2017) bahwa sikap percaya diri dapat diukur dengan melihat indikator yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur. Menurut (Kemendikbud, 2014) Indikator Percaya Diri yakni : (1) Berinteraksi dengan teman dan guru; (2) Menyampaikan pendapat secara sederhana; (3) Mengambil keputusan secara sederhana; (4) Menunjukkan kemauan tampil di depan kelas.

Mensugesti kata positif ke anak dapat dilakukan dengan hipnosis. Hipnosis adalah dimana seorang hipnotis menginduksi kondisi pikiran dengan secara sengaja dan yang sugestinya siap diterima oleh subyek. Hal ini sepadan dengan (Roswendi & Sunarsi, 2020) Hipnosis artinya faktor kritis yang telah terlalui dari akal secara sadar, dan disertai dengan munculnya ide tertentu serta dapat diterima. Ide yang telah berhasil melampaui faktor kritis dari akal sadar akan diterima oleh akal bawah sadar, jika tidak

berbenturan dengan nilai-nilai yang tersimpan pada akal bawah sadar.

Memberikan sugesti kepada peserta didik hal pertama yang perlu dipahami yaitu dianjurkan untuk memakai kalimat yang positif. Hipnosis adalah teknik berkomunikasi, sehingga bahasa mempunyai kontribusi yang amat penting. Maka dari itu, proses hipnosis harus menggunakan bahasa yang jelas dan singkat, mengandung kepastian, anak mudah paham, hindari memakai kata seandainya, mungkin, dan lain sebagainya, disesuaikan dengan usia perkembangan anak, disesuaikan dengan tingkat intelegualitas anak, gunakan istilah atau kata positif dan berulang kali, sebaiknya hindari penggunaan kata dengan makna negatif, tidak memakai istilah "harus" yang terkesan memaksa anak, hindari menggunakan istilah atau kata "tidak", "jangan", serta "bukan".

Ada 6 macam *hypnosis* menurut Setya (2020) yakni : (1) *Hypnotherapy*; (2) *Hypnomotivasi*; (3) *Hypnoparenting*; (4) *Hypnoteaching*; (5) *Hypnoselling*; dan (6) *Hypnosef*. Dari 6 macam *hypnosis* yang telah dijabarkan, peneliti tertarik untuk meneliti dengan metode *Hypnoteaching*. Karena, *Hypnoteaching* memberikan sugesti berupa kata-kata positif pada saat pembelajaran kedalam bawah sadar yang dapat berkaitan dengan meningkatkan percaya diri anak usia dini. *Hypnoteaching* menurut (M. Nur

Ali Ramadhan, 2013) untuk anak usia dini merupakan anugerah suatu sugesti / ide / pemikiran asal pendidik untuk peserta didik sehingga muncul perubahan sikap serta tatanan mental emosional yang dibutuhkan dari para peserta didik.

Kombinasi pembelajaran yang menyangkut-pautkan pikiran sadar dengan bawah sadar merupakan *Hypnoteaching*, metode ini memuat pembelajaran yang unik, imajinatif, dan kreatif. Anak sudah dalam kondisi untuk siap belajar sebelum pelaksanaan pembelajaran. Hal ini anak didik pada saat menerima materi pelajaran membuat kondisi anak didik yang segar dan siap. Dalam mempersiapkan perihal tersebut, maka guru secara psikologis dan secara psikis harus stabil, guru juga harus mempunyai kesiapan yang total dalam melakukan pembelajaran (Yustisia, 2016).

Anak seringkali merasa bosan saat pembelajaran di kelas apabila cara pengajarannya terlalu monoton dan tidak sedikit anak yang merasa dirinya kurang dari temannya sehingga ia tidak dapat memperlihatkan kelebihannya. Hal ini sependapat dengan Killhstrom (2016) bahwa *Hypnoteaching* ialah cara berinteraksi dalam mengajar siswa dengan cara menyalurkan sugesti dengan tujuan siswa menjadi lebih cerdas. Melalui sugesti yang diberikan, diharapkan siswa yang memiliki potensi luar biasa dapat tersadar dan tercurahkan belum

pernah mereka maksimalkan dalam dirinya. *Hypnoteaching* dalam meningkatkan aktivitas belajar sangat membantu proses pembelajaran di dalam kelas, karena motivasi belajar anak bisa bertambah serta berdampak pada peningkatan aktivitas belajar siswa dan guru didorong harus mempunyai kreativitas model mengajar supaya tidak monoton disinilah peranan bagi seorang guru yang harus melaksanakan strategi-strategi pembelajaran. (Arta wiguna, 2020)

*Hypnoteaching* menyajikan tata cara pengajaran menggunakan bahasa atau kata bawah sadar yang menghasilkan sugesti siswa untuk berfokus secara penuh pada ilmu yang berikan oleh guru (Ibnu : 2012). Jadi, dapat disimpulkan bahwa *hypnoteaching* ialah metode pembelajaran dengan menggunakan kata-kata yang dapat menimbulkan sugesti positif untuk siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam belajar dan dapat memahami materi yang telah diberikan oleh guru.

Pembelajaran menggunakan metode *hypnoteaching* ada beberapa langkah-langkah yang perlu dilakukan yakni : (1) Niat dan motivasi diri sendiri; (2) *Pacing*; (3) *Leading*; (4) Gunakan kata positif; (5) Memberikan pujian; (6) *Modeling* (Ibnu : 2012). Sedangkan langkah-langkah *hypnoteaching* untuk anak usia dini menurut (M. Nur Ali Ramadhan, 2013) diantaranya : (1) Identifikasi kebutuhan subyek ( anak ); (2)

Menyusun perencanaan pembelajaran; (3) Mengkomunikasikan metode yang diterapkan; (4) Relaksasi; (5) penyampaian materi dan sugesti; (6) Evaluasi dan reward; (7) Recalling dan refleksi.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa kutipan pendapat diatas, maka langkah-langkah *hypnoteaching* yang dilakukan pada penelitian adalah (1) Identifikasi kebutuhan subyek, yaitu peneliti melakukan observasi ke sekolah; (2) Menyusun perencanaan pembelajaran, yaitu peneliti membuat skenario pembelajaran dengan metode *hypnoteaching* sesuai STTPA dan sesuai dengan tema kelompok B; (3) Relaksasi, yaitu peneliti melakukan *ice breaking* agar anak merasa rileks dalam belajar dan bersemangat; (5) penyampaian materi dan sugesti, yaitu peneliti melakukan pembelajaran menggunakan bermain Kartu Hebat dan mensugesti kata-kata positif ke anak; (6) Evaluasi dan reward, yaitu peneliti menjelaskan hal-hal yang benar dan salah pada saat pembelajaran serta pemberian reward ke anak yang sudah aktif di kelas ; (7) Recalling dan refleksi, yaitu menanyakan ke anak kegiatan apa yang telah dilakukan selama pembelajaran dan memberitahu pembelajaran serta aktivitas apa yang hendak dilaksanakan pada hari esok.

Jadi, antara percaya diri anak dan pembelajaran menggunakan metode *hypnoteaching* berkaitan,

karena dalam membangun percaya diri anak diperlukan cara untuk membuat anak merasa yakin bahwa dirinya bisa melakukan suatu tujuan dengan melakukan sugesti positif ke anak. Dengan begitu, anak dapat menguasai pembelajaran yang diberikan guru serta anak juga dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan yakin, karena jika anak tidak percaya diri, maka anak tidak dapat melakukan kegiatan dalam pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Menurut (Usta, 2017) hasil penelitian menerangkan bahwasannya rasa percaya diri anak mempengaruhi motivasi siswa secara langsung dan pada tingkat signifikan, artinya bahwa anak yang memiliki semua kemampuan yang dimilikinya dapat terdorong oleh motivasi yang sangat baik dan efektif berkat rasa percaya diri dalam diri anak.

Penerapan pembelajaran dengan metode *hypnoteaching* guna meningkatkan rasa percaya diri anak bisa dilakukan dengan sebuah permainan agar anak tidak merasa pembelajarannya terlalu monoton. Para guru sudah tidak asing lagi dengan permainan *flashcard*, dengan ini peneliti akan memodifikasi permainan *flashcard* menjadi permainan kartu hebat. Dimana isi dari kartu hebat tersebut adalah sebuah kata-kata positif untuk mensugesti anak agar merasa lebih percaya diri.

Media pembelajaran digunakan untuk membantu anak

lebih memahami pembelajaran serta dapat membuat anak merasa lebih menyenangkan.

Menurut (Kusumawati & Mas'udah, 2019) pada dasarnya bermain adalah dunia anak, maka guru dapat menggunakan metode bermain sambil belajar. Menurut (Ulfa, 2020) flash card ialah media kartu yang digunakan untuk belajar secara efektif yang memiliki dua sisi berbeda, yaitu salah satu sisi berisi gambar, simbol atau teks serta sisi satunya berisi keterangan gambar, definisi, atau penjelasan. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk membantu mengarahkan dan mengingatkan siswa yang tentang dengan gambar yang tertera pada kartu. Sedangkan menurut (Dwitasari et al., 2020) flash card ialah alat media belajar yang berbentuk kartu serta terdapat gambar yang berukuran 25x30 cm. Gambar-gambar yang tertera pada flash card ialah kumpulan pesan yang diutarakan dengan adanya keterangan pada setiap gambar serta terdapat kegiatan yang akan dilakukan oleh anak.

Jadi, dapat disimpulkan *flashcard* ialah kartu yang berisi teks, simbol, gambar, yang dapat dipergunakan untuk menjuruskan siswa pada sesuatu yang berhubungan pada kartu dan dapat meningkatkan daya ingat anak terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, kartu hebat juga dapat memberikan pesan untuk stimulasi percaya diri anak. Kartu hebat merupakan bentuk modifikasi kartu

yang dapat memberikan stimulasi percaya diri anak menggunakan pesan yang tertera pada kartu. Kartu hebat menyediakan beberapa kata-kata pesan motivasi yang dapat mendorong anak untuk lebih percaya diri. Di dalam Kartu Hebat terdapat berbagai gambar dimana gambar tersebut disesuaikan dengan materi pembelajaran anak, serta adanya gambar juga menjadi acuan anak untuk melakukan kegiatan karena anak masih berfikir konkrit. Dan di Kartu Hebat terdapat kata-kata positif seperti "*aku bisa, aku hebat, aku berani, aku memilih*" hal tersebut merupakan metode *hypnoteaching* yang dimana dapat mensugesti anak untuk dapat melakukan suatu tujuan dengan cara dilakukan secara berulang-ulang.

Langkah - langkah menggunakan kartu hebat : (1) Arahkan anak untuk mengambil 1 Kartu Hebat ; (2) Anak membaca perintah dari Kartu Hebat; (3) Anak melakukan kegiatan yang tertera pada Kartu Hebat; (4) Lakukan langkah 1-3 secara bergantian dengan anak-anak lainnya.

Peneliti menemukan 20 penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan penelitian "Pengaruh Metode *hypnoteaching* Menggunakan Permainan Kartu Hebat Terhadap Percaya Diri Anak Usia 5-6 Tahun". Dari ke 20 penelitian tersebut, 17 diantaranya *hypnoteaching* mempengaruhi pada variabel X, dan 3 diantaranya *hypnoteaching* tidak mempengaruhi variabel X.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas, masih belum ada yang meneliti kemampuan percaya diri anak menggunakan Kartu Hebat. Maka, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menyusun menjadi sebuah karya tulis ilmiah dengan judul “Pengaruh Metode Hypnoteaching Menggunakan Permainan Kartu Hebat Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun”

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode hypnoteaching menggunakan kartu hebat terhadap percaya diri anak usia 5-6 tahun. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada orang tua dan guru dalam pengembangan pola asuh secara tepat agar anak dapat berkembang sesuai yang diharapkan.

## II. METODE

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Sedangkan desain pada penelitian ini menggunakan *quasi experimental design*. *Quasi experimental design* mempunyai dua bentuk yaitu *time series design* dan *non-equivalent control group design*. Dalam penelitian ini

menggunakan desain *quasi experimental design* dan menggunakan model *nonequivalent control group design*. Dalam kelompok eksperimen sebelum diberi *treatment* dan dalam kelompok kontrol sebelum diberi pembelajaran konvensional, maka perlu diberi *test* yaitu *pretest* terlebih dahulu, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan percaya diri anak antara kelompok eksperimen (diberi *treatment*) dan kelompok kontrol (pembelajaran konvensional). Setelah diberikan *treatment* di kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional di kelompok kontrol kemudian diberi *test* yaitu *posttest*, untuk mengetahui perbedaan kemampuan percaya diri anak.

Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dimana kelompok ini mendapat pembelajaran menggunakan metode *hypnoteaching* dan kelompok kontrol mendapat pemberian tugas yang biasa dilakukan di RA tersebut untuk meningkatkan rasa percaya diri anak. Langkah-langkah desain *quasi eksperimen* kelompok *non-equivalent control group design* dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 1 . Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Sumber : Sugiyono (2015:79)

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Kemampuan kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan

O<sub>2</sub> : Kemampuan kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan

X : Perlakuan dengan pembelajaran metode *Hypnoteaching*

O<sub>3</sub> : Kemampuan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan

O<sub>4</sub> : Kemampuan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan

Variabel yang digunakan terbagi menjadi dua yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikatnya percaya diri anak. Percaya diri adalah kemampuan seseorang yang dimiliki keyakinan bahwa dirinya memiliki kelebihan untuk melakukan suatu tujuan. Dalam penelitian ini, pada percaya diri mencakup : (1) Berinteraksi pada guru; (2) Mengemukakan pendapat secara sederhana; (3) Mengambil keputusan secara sederhana; dan (4) Menunjukkan kemauan tampil di depan kelas. Sedangkan variabel bebas, meliputi pembelajaran metode *hypnoteaching*, *hypnoteaching* adalah metode pembelajaran menggunakan kata-kata yang dapat menimbulkan sugesti positif untuk anak agar dapat muncul perubahan perilaku yang lebih baik dalam belajar. Adapun langkah-langkah *hypnoteaching* yang dilakukan pada saat penelitian yaitu : (1) relaksasi; (2) kegiatan bermain Kartu Hebat dan mengaplikasikan *hypnoteaching*; (3) Evaluasi dan *reward*; (4) *Recalling* dan refleksi. Dalam penelitian ini, untuk meningkatkan kemampuan rasa percaya diri anak dengan metode *hypnoteaching*, peneliti menggunakan permainan *flashcard* yang dimodifikasi dengan adanya perintah

menggunakan kata-kata positif didalamnya dan di desain dengan gambar yang menarik. Kartu ini diberi sebutan Kartu Hebat.

Subjek penelitian adalah siswa/i RA kelompok B usia 5-6 tahun di RA kecamatan Menganti pada tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan dua sekolah, yakni di RA Bustanul Muwahiddin dengan siswa/i sejumlah 19 anak yang menjadi kelas eksperimen atau perlakuan dan di RA Tarbiyatul Hidayah dengan siswa/i sejumlah 19 anak yang menjadi kelas kontrol atau tanpa perlakuan.

Teknik pengumpulan data melalui observasi, dengan jenis observasi partisipan. Menurut (Anufia, 2019) observasi partisipan adalah menggunakan cara pengumpulan data untuk memperhadapkan data penelitian melalui penemuan dan pengamatan di mana peneliti terlibat dalam keseharian subyek. Sedangkan menurut (Dwitasari et al., 2020) pengamatan yang terstruktur sangat penting dalam mengamati interaksi perilaku, motivasi, bahasa dan pemahaman peserta di lingkungan. Jadi, observasi partisipan adalah kegiatan mengamati dan memahami kejadian dilapangan secara langsung

kegiatan anak pada kelompok kontrol dan eksperimen yang dilengkapi dengan lembar instrument. Alat yang digunakan menggunakan lembar observasi.

Tahapan penelitian ada 3, yaitu tahap persiapan meliputi mengidentifikasi masalah, observasi awal, study literatur yang berkaitan dengan permasalahan percaya diri anak, menentukan populasi dan sampel, menentukan variabel, menyusun instrument dengan kisi-kisi sesuai indikator, menyiapkan teknik pengumpulan data, menguji validitas, reabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji T, menentukan time line.

Tahap pelaksanaan meliputi penelitian dilakukan dua puluh empat kali pertemuan ke masing-masing kelas, kelas eksperimen (19 anak) satu kali pertemuan pretest, sepuluh kali pertemuan *treatment* pengajaran dengan metode *hypnoteaching* menggunakan Kartu Hebat, dan satu kali pertemuan *posttest*. Sedangkan ke kelas kontrol (19 anak) satu kali pertemuan *pretest*, sepuluh kali pertemuan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan penugasan LKA, dan satu kali pertemuan *posttest*.

Tahapan yang terakhir meliputi pengolahan data yaitu dengan menguji normalitas data, mengolah data pretest dan post test dengan

bantuan software program IMB SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) 22, menganalisis hasil data, membandingkan hasil, memberikan kesimpulan, dan membuat hasil penelitian

Instrumen dalam penelitian ini berdasarkan Permendikbud nomor 146 tahun 2014, menunjuk pada teori percaya diri anak usia dini. Kisi-kisi instrumen percaya diri anak usia dini dan *hypnoteaching* yang diteliti terdiri dari variabel, subvariabel, dan indikator. Instrumen penelitian ini menggunakan pedoman observasi serta skala likert digunakan untuk menilainya dengan kriteria : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Instrumen dapat dikatakan bilamana dapat mengukur dan dapat menggambarkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Perihal ini perlu dilakukan analisis validitas empirik dengan tujuan agar dapat mengetahui instrumen penelitian ini valid atau tidak dan dapat mengetahui validitas tiap butir soal menggunakan bantuan software program IMB SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) 22. Nilai validitas dapat ditentukan dengan koefisien produk momen. Untuk menghitung validitas soal dapat menggunakan perumusan sebagai berikut :

$$N\sum xy - (\sum Y)$$

$$r_{xy} = \frac{\sum XY - \frac{\sum X \sum Y}{N}}{\sqrt{\left\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\right\} \left\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\right\}}}$$

Sumber : (Febrianawati : 2018)

Keterangan :

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

X : Skor tiap item X

Y : Skor tiap item Y

N : Jumlah Responden

Tes dapat dikatakan dapat dipercaya jika sudah di tes berkali-kali. hal ini sependapat dengan (Iii et al., 2012) bahwa reabilitas yang tinggi adalah apabila suatu tes tersebut

dapat terpercaya, produktif, dan stabil. Untuk mengukur reliabilitas, menggunakan rumus Cronbach Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma 1^2} \right]$$

Sumber : (Iii et al., 2012)

Keterangan :

$r_{11}$  = reabilitas instrumen

k = banyaknya butir soal

$\sum \sigma b^2$  = jumlah varian butir

$\sigma 1^2$  = varian total

N = jumlah responden / peserta didik

Uji normalitas adalah uji prasyarat yang dilakukan untuk membuat analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data sesuai contoh model penelitian yang diajukan. Uji normalitas bertujuan agar mampu menemukan distribusi data dalam satu variabel yang hendak dipakai dalam penelitian. Data dikatakan distribusi normal jika daya yang baik serta layak untuk dapat membuktikan macam-macam penelitian. Penggunaan sampel kurang dari 50 responden, maka rumus yang digunakan ialah Shapiro-Wilk

dalam uji normalitas. Apabila nilai sig < 0,05 maka data berdistribusi tidak normal namun, apabila nilai sig > 0,05 maka data berdistribusi normal,. Dalam uji homogenitas penelitian ini memakai rumus uji homogeneity of variance, dengan ketentuan jika sig > 0,05 maka data homogen, namun bila sig < 0,05 maka data tersebut tidak homogen (Hidayatun Nisa, 2019) Uji normalitas yang digunakan adalah Shapiro-Wilk, adapun rumusnya sebagai berikut :

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^K a_i (x_{n-i+1} - x_i)]^2$$

Keterangan :

D = Berdasarkan rumus di bawah

$a_i$  = Koefisien test Shapiro Wilk

$X_{n-i+1}$  = Angka ke  $n - i + 1$  pada data

$X_i$  = Angka ke  $i$  pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan :

$X_i$  = Angka ke  $i$  pada data

$\bar{X}$  = Rata-Rata Data

$$G = B_n + C_n + 1 \ln \left( \frac{T_3 - d_n}{1 - T_3} \right)$$

Sumber : (Hidayatun Nisa, 2019)

Keterangan :

G = Identik Dengan Nilai Z Distribusi Normal

T3 = Berdasarkan Rumus

$B_n, C_n, d_n$  = Konversi Statistik Shapiro Wilk Pendekatan Distribusi Normal

Tujuan penggunaan uji homogenitas ialah untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Hal ini sebanding dengan (Usmadi, 2020) bahwa untuk membandingkan kedua varian apakah sebaran data tersebut homogen atau tidak, maka perlu menggunakan uji kesamaan dua varians. Penelitian ini memperoleh uji homogenitas dari hasil pretest dan posttest pada kelompok kontrol dan eksperimen. Pada pengujian penelitian ini menggunakan rumus uji leneve (*Homogeneity Of Variances*) serta dihitung dengan menggunakan program IMB SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) 22. Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$W = \frac{(N-k) \sum_{i=1}^n n_i (\bar{z}_i - \bar{z}_.)^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (z_{ij} - \bar{z}_i)^2}$$

Sumber : (Usmadi, 2020)

Keterangan :

$n$  = jumlah observasi

$k$  = banyaknya kelompok

$Z_{ij} = |Y_{ij} - Y_i|$

$\bar{Y}_{ij}$  = rata-rata dari kelompok ke- $i$

$\bar{Z}_i$  = rata-rata kelompok dari  $Z_i$

$\bar{Z} ..$  = rata-rata keseluruhan (overall mean) dari  $Z_{ij}$

*Uji Independent Sampel T Test* digunakan untuk menguji hipotesis yang berguna untuk mengetahui apakah ada perbedaan mean antara nilai pretest atau posttest pada kelompok berbeda. Adapun rumus *Uji Independent Sampel T Test* adalah :

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Sumber : (Wahyuliani et al., 2016)

Keterangan :

$x_1$  = Rata-rata kelompok 1

$x_2$  = Rata-rata kelompok 2

$s_1$  = Standar deviasi kelompok 1

$s_2$  = Standar deviasi kelompok 2

$n_1$  = Banyaknya sampel kelompok 1

$n_2$  = Banyaknya sampel kelompok 2

Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dipakai untuk dapat mengetahui apakah sebuah data tersebut distribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sama atau tidaknya beberapa varian populasi. Kemudian tahap analisis setelah itu yaitu uji hipotesis menggunakan uji *Independent samples T-test*.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Sebelum mengambil data kuisoner yang digunakan divalidasi terlebih dahulu untuk mengetahui butir kuisoner yang digunakan bersifat valid atau tidak. Setelah dilakukan

perhitungan SPSS menunjukkan bahwa nilai (Rtabel) setiap butir kuisoner pada penelitian ini  $> 0.296$  (Rhitung) sehingga kuisoner valid digunakan untuk mengambil data penelitian. Selain kuisoner bersifat valid syarat pengambilan data penelitian kuisoner yang digunakan bersifat reliabel. Pada hasil perhitungan SPSS menunjukkan nilai reliabilitas kuisoner pada penelitian ini ialah  $0.866 > 0.6$  maka dapat disimpulkan kuisoner tersebut reliabel sehingga bisa digunakan pengambilan data penelitian.

Setelah data terkumpul dilanjutkan menghitung data tersebut dengan menggunakan SPSS. Dengan terkumpulnya data berikut hasil ujistatistik deskriptif pada penelitian ini

**Tabel 2 Hasil Pre-Test Dan Post-Test Kelas Eksperimen**

	Pre-Test Kelas Eksperimen	Pos-test Kelas Eksperimen
Minimum	16	30
Maximum	41	55
Mean	32.68	47.11
Std.Deviation	5.784	5.858

Sumber : Data diolah SPSS 22

Berdasarkan data diatas hasil *pretest* pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai *minimum* yaitu 16, nilai *maximum* yaitu 41 dengan *mean* sebesar 32.68 dan standart deviasi sebesar 5.784. Sedangkan hasil *post test* pada kelompok eksperimen memperoleh nilai *minimum* yakni 30, nilai *maximum* yaitu 55 dengan *mean* sebesar 47.11 dan standart deviasi 5.858.

Dari tabel diatas nilai mean saat Pre-Test dan Post-Test setelah diberikan perlakuan atau *treatment* pada kelas eksperimen menunjukkan hasil adanya peningkatan kemampuan percaya diri anak kelompok B di RA Bustanul Muwahhidin secara signifikan sebesar 14.43. Pada tabel selanjutnya memaparkan hasil Pre-Test dan Post-Test kelas kontrol.

**Tabel. 3 Hasil Pre-Test Dan Post-Test Kelas Kontrol**

	Pre-Test Kelas Kontrol	Pos-test Kelas Kontrol
Minimum	18	18
Maximum	47	49
Mean	27.47	28.84
Std.Deviation	6.859	7.661

Sumber : Data diolah SPSS 22

Berdasarkan data diatas hasil nilai *pre test* pada kelompok kontrol menyatakan nilai *minimum* yaitu 18, nilai *maximum* yaitu 47 dengan *mean* sebesar 27.47 serta standart deviasi sebesar 6.859 Sedangkan hasil *post test* pada kelompok kontrol menyatakan nilai *minimum* yakni 18, nilai *maximum*

yaitu 49 dengan *mean* sebesar 28.84 dan standart deviasi 7.661.

Pada tabel diatas rata-rata Post-Test kelas kontrol di RA Tarbiyatul Hidayah yaitu 28.84 terjadi peningkatan yaitu sebesar 1,37 pada kelas Pos-Test berbanding jauh dengan peningkatan kelas eksperimen. Setelah mengetahui

data statistik deskriptif selanjutnya yaitu uji T. Namun sebelum melakukan uji T dilakukan uji prasyarat yaitu uji

normalitas dan homogenitas. Berikut hasil uji normalitas pada tabel SPSS:

**Tabel.4 Hasil Uji Normalitas**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Percaya Diri Anak	Pretest Eksperimen	.141	19	.200 <sup>*</sup>	.908	19	.067
	Posttest Eksperimen	.140	19	.200 <sup>*</sup>	.897	19	.043
	Pretest Kontrol	.149	19	.200 <sup>*</sup>	.912	19	.081
	Posttest Kontrol	.145	19	.200 <sup>*</sup>	.926	19	.149

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data diolah SPSS 22

Uji normalitas terdiri dari dua macam yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk Landasan dasar data penelitian ini bersifat normal jika nilai signifikansi > 0.05. Dari tabel diatas menunjukkan hasil bahwa nilai

signifikansi pada tabel Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal.

**Tabel.5 Uji Homogenitas**

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Percaya Diri Anak	Based on Mean	.710	1	36	.405
	Based on Median	.669	1	36	.419
	Based on Median and with adjusted df	.669	1	33.418	.419
	Based on trimmed mean	.689	1	36	.412

Sumber : Data diolah SPSS 22

Uji prasyarat selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui data penelitian ini bersifat sama atau tidak. Rumus dasar penetapan data bersifat homogenitas ialah apabila nilai signifikansi > 0.05. Berikut hasil uji homogenitas

Dari tabel diatas nilai signifikansi sebesar 0.405 > 0.05 maka bisa disimpulkan data penelitian ini

bersifat homogen atau sama. Dengan terpenuhinya uji prasyarat maka penelitian melakukan uji T yang digunakan untuk mengetahui adakah "Pengaruh metode *Hypnoteaching* menggunakan permainan kartu hebat terhadap percaya diri anak usia 5-6 tahun". Berikut hasil uji T pada aplikasi SPSS

**Tabel. 6 Hasil Uji T**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Percaya Diri Anak	Equal variances assumed	.009	.924	-7.636	36	.000	-14.421	1.889	-18.251	-10.591
	Equal variances not assumed			-7.636	35.994	.000	-14.421	1.889	-18.251	-10.591

Sumber : Data diolah SPSS 22

Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan pada tabel 6, nilai signifikansi dilihat pada kolom *Levene's Test for Equality of Variances* sebesar 0,924 ( $p > 0,05$ ). Maka, bisa dijabarkan bahwa kedua varians sama, jadi pemakaian varians untuk membandingkan rata-rata populasi (*t-test for Equality of Means*) dalam pengujian didasarkan pada kolom *Equal variances assumed*. Adapun hasil nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,000. Berdasarkan ketetapan bahwa nilai sig.(2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka, bisa disimpulkan bahwasannya adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* pada kelompok eksperimen terhadap kemampuan rasa percaya diri anak yang diberikan pembelajaran dengan metode *hypnoteaching* menggunakan Kartu Hebat dengan nilai *posttest* kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional berupa metode ceramah dan penugasan LKA.

Hasil uji *Independent Sample T-Test* dapat diketahui bahwa nilai t pada *equal variances assumed* (t hitung) yakni sebesar -7.636 dengan  $df = 36$ , maka diperoleh nilai t tabel sebesar 2,028

untuk taraf signifikan 5%. Dengan t hitung sebesar  $-7.636 < 2,028$  dengan nilai probabilitas (Sig.)  $0,000 < 0,05$  maka bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka, terdapat perbedaan antara rata-rata pembelajaran dengan metode *hypnoteaching* menggunakan Kartu Hebat.

Hal ini sudah diperkuat dengan hasil statistik deskriptif pada tabel 2 dan tabel 3 kelas eksperimen yang menunjukkan peningkatan Pengaruh metode *Hypnoteaching* menggunakan permainan kartu hebat terhadap percaya diri anak usia 5-6 tahun sebesar 14.43. Hasil ini jauh berbeda dengan kelas control yaitu sebesar 1,37.

### Pembahasan

Hasil dari uji *Independent Sample T Test* dapat di jabarkan bahwasannya hasil kemampuan percaya diri anak antara kelompok yang diberikan sugesti kata positif (metode *hypnoteaching*) menggunakan media Kartu Hebat dengan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional menunjukkan adanya perbandingan yang beda secara signifikan. Perihal tersebut dapat dilihat pada uji *independent sampel t test*

nilai sig.(2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pada *posttest* kelompok eksperimen memiliki mean lebih tinggi yaitu 47,11 dibandingkan dengan nilai *mean* kelompok kontrol yaitu 28,84.

Adanya Peningkatan di kelas eksperimen dikarenakan di kelompok eksperimen selain diberi pembelajaran berupa ceramah dan penugasan LKA, serta juga ada tambahan pemberian *treatment* metode *hypnoteaching* menggunakan media Kartu Hebat, dengan indikator bercakap-cakap dengan lebih dari 2 teman, bermain dengan lebih dari 2 teman, bertanya ke guru, bertanya ke teman, menjawab pertanyaan guru, menyampaikan pendapat tentang suatu hal, merespon suatu hal secara verbal dan non verbal, menyatakan setuju dan tidak setuju, memilih kegiatan apa yang akan ia lakukan, mengajak teman untuk mengikuti kegiatan apa yang akan dia lakukan, menolak / menerima ajakan teman untuk melakukan kegiatan bersama, mengajukan diri sendiri, dan menceritakan tentang kegiatan. Sedangkan kelompok kontrol hanya diberi pembelajaran secara konvensional berupa ceramah dan penugasan LKA

*Treatment* dengan metode *hypnoteaching* menggunakan Kartu Hebat guna meningkatkan kemampuan rasa percaya diri yang dilakukan pada 19 anak pada kelompok eksperimen, menunjukkan adanya perubahan kemampuan rasa percaya diri yang dialami pada hasil

*post test*. Dengan meningkatnya kemampuan percaya diri anak, maka anak dapat menguasai materi yang di berikan oleh guru, karena meskipun anak sebenarnya bisa melakukan kegiatan, jika tidak percaya diri maka anak tidak akan dapat melakukan suatu tujuan, sama seperti yang terlihat dari beberapa anak yang awalnya masih malu-malu dalam berbicara di depan kelas dan mengemukakan pendapatnya, pada saat *pre-test* masih banyak yang belum aktif dalam bertanya, setelah dilakukan *treatment* metode *hypnoteaching*, mereka pada aktif bertanya. Hal yang lain juga terlihat pada anak yang bernama "ATR" dimana ATR merupakan anak yang mengalami keterlambatan dalam lingkungan sosialnya seperti takut akan bertanya ke guru, kurangnya berbaur dengan teman sebayanya. Pada saat dilakukan *treatment* dengan metode *hypnoteaching* menggunakan kartu hebat, ATR pelan-pelan dapat menunjukkan rasa berani nya untuk bertanya ke guru perihal tugas sekolah, dapat bercengkrama dengan teman sekolah. Anak lain ada juga yang bernama "KK" dimana ia pada saat ditanya alasan mengapa memilih kegiatan yang ia warnai, ia tidak merespon hanya terdiam saja. Pada saat dilakukan *treatment* dengan metode *hypnoteaching* menggunakan kartu hebat, KK pelan-pelan mulai menunjukkan rasa berani nya dalam menjawab pertanyaan dari guru, dan pada saat *post-test* juga ia mengajukan

diri dengan sendirinya dan berkenan maju untuk menjelaskan mengapa memilih kegiatan yang disukainya dengan percaya diri. Jika diberikan stimulasi yang tepat akan dapat meningkatkan kemampuannya. Melalui metode *Hypnoteaching* dan penggunaan media Kartu Hebat dalam melakukan berbagai macam kegiatan yang sesuai dengan tema yang ada di sekolah seperti menirukan, bernyanyi, berdoa, bercerita, memilih salah satu diantara 2 kegiatan, dll dapat membantu anak dalam meningkatkan rasa berani dan percaya diri. Hal ini selaras dengan hasil penelitian (Fransisca et al., 2020) bahwa percaya diri sikap seseorang yang cenderung melihat sisi positif pada kemampuan diri sendiri atau optimis, berani mengendalikan masalah di kelas, adanya keyakinan dalam diri anak yang mendalam dan semua kemampuan yang dimiliki anak serta kekurangan yang disadarinya akan terdapat pada dirinya memperoleh keyakinan yang tinggi dalam berinteraksi dengan baik, mampu mengerjakan tugas, mengerjakan sesuatu dengan berfikiran positif dan bertanggung jawab atau berguna bagi dirinya dan orang-orang di sekitarnya.

Pada saat melakukan berbagai kegiatan dengan media Kartu Hebat, anak akan melakukan proses *treatment* yang dilakukan berkali-kali. Hal ini dikarenakan jika anak hanya melakukan *treatment* hanya 1 kali, maka anak masih belum

maksimal dalam membangun rasa percaya dirinya, anak juga masih merasa malu-malu bahkan masih diam saja. Dengan pengulangan sugesti positif (*Hypnoteaching*) dan penggunaan bermain media Kartu Hebat, akan semakin banyak memberikan kesempatan pada anak untuk aktif melakukan kegiatan dan mengajukan diri atas inisiatifnya sendiri dikarenakan anak pada saat melakukan *treatment*, anak juga bermain jadi terasa menyenangkan bagi anak. Hal ini sependapat dengan hasil peneliti terdahulu, Menurut Kilhlstrom (2016) bahwa *Hypnoteaching* ialah cara berkomunikasi dalam belajar siswa dengan memberikan sugesti agar para siswa menjadi lebih pandai. Dengan adanya sugesti yang diberikan, diharapkan siswa yang memiliki potensi luar biasa dapat tersadar dan tercerahkan yang masih belum pernah mereka maksimalkan dalam dirinya

Pengulangan *treatment* menjadi latihan yang dilakukan oleh anak dalam membangun rasa berani dengan tujuan mengembangkan kemampuan rasa percaya diri anak. Temuan ini sependapat dengan hasil penelitian terdahulu menurut (Anggraini, 2019) bahwa anak usia dini diberi perlakuan agar anak dapat berkembang dengan baik untuk kedepannya. Menurut (Isti`adah, 2020: 62) bahwa keberanian anak yang di latih secara berulang kali dengan cara diberi sugesti kata positif, akan terjadi

penambahan kemampuan percaya diri anak. Sehingga untuk dapat meningkatkan kemampuan rasa percaya diri pada anak, guru dapat memberikan stimulasi dengan metode *Hypnoteaching* (sugesti kata positif).

Peningkatan setelah diberikan *treatment* berupa metode *hypnoteaching* menggunakan Kartu Hebat yang paling tinggi yaitu pada item ke-14 "anak mampu mengajukan diri sendiri". Hal tersebut dapat terjadi karena adanya *treatment* kegiatan bermain Kartu Hebat dan adanya penghargaan "*reward*" berupa sticker bagi anak yang berani maju kedepan kelas dan melakukan kegiatan yang tertera di dalam Kartu Hebat. Kegiatan tersebut dilakukan berulang-ulang selama 2 minggu (10x *treatment*). Sedangkan peningkatan yang paling rendah yaitu pada item ke-9 "anak mampu merespon suatu hal secara non verbal". Hal tersebut dikarenakan anak diberi *test* berupa bermain ekspresi dimana anak sudah tahu harus berekspresi apa. Pada item ke-9 ini mungkin lebih cocok jika anak diberi *test* berupa pertunjukan video drama / *story telling* kemungkinan dapat menunjukkan ekspresi yang berbeda-beda. Berdasarkan hasil penelitian,

Untuk keunggulan penerapan metode ceramah dan penugasan LKA di kelas kontrol adalah mudahnya

terdapa 5 keunggulan penggunaan metode *hypnoteaching* menggunakan Kartu Hebat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan rasa percaya diri di kelas eksperimen. Pertama, dapat dipakai sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak karena anak belajar mengasah percaya diri dengan bermain Kartu Hebat. Kedua, dapat membuat anak semangat belajar karena adanya *reward* bagi anak yang berani melakukan kegiatan dengan percaya diri. Ketiga, dapat meyakinkan bahwa anak dapat melakukan kegiatan jika anak merasa tidak dapat melakukannya dengan baik dengan metode *hypnoteaching* (sugesti kata positif). Keempat, guru dapat mengetahui tingkat rasa percaya diri anak rendah ataupun tinggi. Kelima, guru dapat menyampaikan materi secara maksimal dengan mengetahui seberapa pengetahuan / pemahaman materi yang di dapat anak pada saat setelah metode ceramah dilakukan. (pembelajaran

menggunakan metode *hypnoteaching* dilakukan setelah pembelajaran menggunakan metode ceramah). Sedangkan kekurangan penggunaan metode *hypnoteaching* menggunakan Kartu Hebat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan rasa percaya diri adalah anak cepat bosan belajar sambil bermain Kartu Hebat secara terus-menerus.

guru dalam mengutarakan materi hanya dengan lembar kerja anak dan papan tulis, selain itu proses

pembelajarannya minim mengeluarkan banyak dana. Namun, kekurangannya yaitu materi yang tersampaikan tidak maksimal karena pada metode ceramah anak tidak aktif atau anak akan pasif karena anak hanya mendengarkan ceramah dari guru saja dan hanya beberapa yang aktif Serta menggunakan penugasan LKA adalah soal materi/ kegiatan yang kurang beragam sehingga anak belum terbiasa untuk menuntaskan soal materi/ melakukan kegiatan yang lain.

Metode *Hypnoteaching* (sugesti kata positif), menjadi salah satu bentuk stimulasi kemampuan rasa percaya diri anak dengan bermain menggunakan Kartu Hebat menjadi kegiatan menarik dan menyenangkan dengan banyak berbagai kegiatan menirukan, Metode *Hypnoteaching* (sugesti kata positif), menjadi salah satu bentuk stimulasi kemampuan rasa percaya diri anak dengan bermain menggunakan Kartu Hebat menjadi kegiatan menarik dan menyenangkan dengan banyak berbagai kegiatan menirukan, menyanyi, berdoa, bercerita dengan tampil di depan kelas sesuai dengan tema pembelajaran di sekolah. Perihal tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Sulaimah (2018) memaparkan bahwa memberikan pelatihan yang tepat melalui bermain dapat memahami suatu dengan mudah serta juga dapat memberikan rasa yang bahagia pada anak.

## VI. SIMPULAN

Berlandaskan uraian data yang telah dilakukan, bahwa terdapat pengaruh metode *Hypnoteaching* menggunakan permainan Kartu Hebat terhadap percaya diri anak usia 5-6 tahun di TK Bustanul Muwahhidin. Hal tersebut dapat dilihat pada uji *independent sampel t test* nilai sig.(2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## V. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Gian Fitria. 2019. "PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 3, No 1, Oktober 2019." *Paud Lectura* 3(2):1-9.
- Anufia, Thalha Alhamid dan Budur. 2019. "No Title." (INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA):1-20.
- Dini, Anak Usia. 2017. "Penerapan Bermain Untuk Membangun Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini." *Journal Of Early Childhood and Inclusive Education* 1:1-8.
- Dwitasari, Putri, Nurina Orta Darmawati, Naufan Noordyanto, Vonny Aulia Sittasya, Weldiyanti Zulranayah, Fathinah Dinda Raihanah, and Aprilia Annisa Karim. 2020. "Penggunaan Metode Observasi Partisipan Untuk Mengidentifikasi Permasalahan Operasional Suroboyo Bus Rute Merr-ITS." *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya* 19(2):53. doi: 10.12962/iptek\_desain.v19i2.794.
- Elburdah, Risza Putri, Derita Qurbani,

- Hestu Nugroho Warasto, Sutisman, and Sulaiman. 2020. "Loyalitas Kreativitas Abdi Masyarakat Kreatif Loyalitas Kreativitas Abdi Masyarakat Kreatif." *Jurnal LOKABMAS Kreatif* 01(03):81-86.
- Fitri, Ruqoyyah. 2017. "Metakognitif Pada Proses Belajar Anak Dalam Kajian Neurosains." *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)* 2(1):56. doi: 10.26740/jp.v2n1.p56-64.
- Fransisca, Ria, Sri Wulan, and Asep Supena. 2020. "Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):630. doi: 10.31004/obsesi.v4i2.405.
- Hidayatun Nisa, Riska. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V Sd." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(3):2909-19.
- Ii, B. A. B., Metode Dan, and Desain Penelitian. 2012. "Restu Arti Setia, 2014 penerapan model pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together (nht) terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran kearsipan Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu."
- Isti'adah, Feida Noorlaila. 2020. *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Pertama. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Kemendikbud, RI. 2014. "Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak." *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014* 1-31.
- Kusumawati, Wahyu Surya, and Mas'udah. 2019. "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenai Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A Di Tk Dharma Wanita Ngraseh Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro." 1-5.
- Montolalu, Chriestie, and Yohanes Langi. 2018. "Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer Dan Teknologi Informasi Bagi Guru-Guru Dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test)." *D'CARTESIAN* 7(1):44. doi: 10.35799/dc.7.1.2018.20113.
- Maulidiyah. 2018. "Penanaman Nilai-Nilai Agama Dalam Pendidikan Anak Di Era Digital." *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak* Vol. 02 No.01
- Rohmah, Jazilah. 2018. "Pembentukan Kepercayaan Diri Anak Melalui Pujian." *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak* 2(1). doi: 10.21274/martabat.2018.2.1.117-134.
- Roswendi, Achmad Setya, and Denok Sunarsi. 2020. *Dinamika Dan Hypnotherapy Dalam Perspektif Interdisipliner*. Saleh, Gunawan.

2018. "Pengaruh Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini." *Medium* 6(2):51-61. doi: 10.25299/medium.2018.vol6(2).2411.
- Ulfa, Noviana Mariatul. 2020. "Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini." *Genius* 1(1):34-42. doi: 10.35719/gns.v1i1.4.
- Usmadi, Usmadi. 2020. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7(1):50-62. doi: 10.31869/ip.v7i1.2281.
- Usta, H. Gonca. 2017. "Examination of the Relationship between TEOG Score Transition (from Basic to Secondary Education), Self-Confidence, Self-Efficacy and Motivation Level." *Journal of Education and Practice* 8(6):36-47.
- Utami, Rafida Wahyu Tri, and Moh Hanafi. 2018. "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Percaya Diri Pada Anak Usia Pra Sekolah (4-5 Tahun) Di Pendidikan Anak Usia Dini Insan Harapan Klaten." *Jurnal Keperawatan Soedirman* 12(2):84. doi: 10.20884/1.jks.2017.12.2.694