

**PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK LIDI TERHADAP
KEMAMPUAN PENUNDAAN KEPUASAN ANAK USIA PRASEKOLAH**

SKRIPSI



Thariq Mahfuzh

202010230311003

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2024

**PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK LIDI TERHADAP KEMAMPUAN
PENUNDAAN KEPUASAN ANAK USIA PRASEKOLAH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai
Salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



Thariq Mahfuzh
NIM : 202010230311003

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2024**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Thariq Mahfuzh

Nim : 202010230311003

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

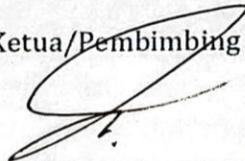
Pada tanggal, 10 MEI 2024

dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan

memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI :

Ketua/Pembimbing I,



Prof. Dr. Iswinarti, M.Si

Anggota I



Dr. Yuni Nurhamida, M.Si

Anggota II



Ratih Eka Pertiwi, S.Psi, M.Psi



Mengesahkan
Dekan,


Dr. R.R. Siti Suminarti Fasikhah, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Thariq Mahfuzh
NIM : 202010230311003
Fakultas / Jurusan : Psikologi / Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

“PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK LIDI TERHADAP KEMAMPUAN PENUNDAAN KEPUASAN ANAK USIA PRASEKOLAH”

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian ataupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak Bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 3 Juli 2024

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Yang menyatakan


Putri Saraswati, S.Psi., M.Psi.




Thariq Mahfuzh

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan atas nikmat dan karunia Allah Subhanahuwata'ala yang telah memberikan penulis kemampuan, ketabahan, dan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi berjudul “Pengaruh Permainan Congklak Lidi Terhadap Kemampuan Penundaan Kepuasan Anak Usia Prasekolah” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang. Penulis menyadari bahwa banyak dukungan dan doa dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat rampung dan terselesaikan dengan baik. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Muhamad Salis Yuniardi, M.Psi., Ph.D., Psikolog selaku Dekan beserta seluruh jajaran Dekanat Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ibu Prof. Dr. Iswinarti, M.Si. selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus orang tua kedua yang selalu memberikan arahan, bimbingan, serta pengalaman selama proses penyusunan skripsi.
3. Bapak Muhammad Fath Mashuri, S.Psi., M.A dan Ibu May Lia Elfina, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku dosen wali yang selalu membimbing dan membersamai penulis dan teman-teman kelas A 2020 sedari awal semester.
4. Seluruh jajaran dosen pengampu mata kuliah yang telah membagikan banyak pengetahuan dan pengajaran kepada penulis serta jajaran pegawai fakultas.
5. Seluruh anak-anak siswa TK Tsurayya Kids yang telah membantu penelitian ini sebagai subjek penelitian serta jajaran ustadz dan ustadzah yang telah membantu dan memfasilitasi jalannya penelitian di Tsurayya Kids.
6. Mama Istiqomah dan Papa Suharsono Siswosumanto yang tak pernah lelah dalam mendidik dan menyelipkan nama penulis dalam tiap-tiap doanya. Begitu pun kakak dan adik penulis, Faaris Rasyid dan Shafiah Balqis yang sedari kecil menjadi sahabat dan selalu memberi dukungan moral kepada penulis.
7. Hidayahatun Fitriyah. *Support system* terbaik dalam situasi dan kondisi apapun, yang tak pernah bosan menemani setiap langkah yang diambil.
8. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namun turut andil dalam membantu penulis untuk menjadi diri penulis yang sekarang.

Penulis menyadari penelitian ini tentunya masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis memohon kesediaan para pembaca untuk memberikan saran dan kritik yang membangun. Akhir kata, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk semua pihak. Terima Kasih.

Malang, 6 Mei 2024



Thariq Mahfuzh

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
PENGARUH PERMAINAN CONGLAK LIDI TERHADAP KEMAMPUAN PENUNDAAN KEPUASAN ANAK USIA PRASEKOLAH.....	1
Abstrak.....	1
Penundaan Kepuasan.....	5
Faktor-faktor yang Memengaruhi Penundaan Kepuasan pada Anak	5
Permainan Congklak Lidi.....	7
Keterkaitan Penundaan Kepuasan dengan Permainan Congklak Lidi	7
Kerangka Berpikir	8
Hipotesis Penelitian	8
METODE PENELITIAN	8
Rancangan Penelitian.....	8
Subjek Penelitian.....	9
Variabel dan Instrumen.....	9
Prosedur dan Analisis Data.....	9
HASIL PENELITIAN	12
Karakteristik Subjek	12
Hasil Uji Hipotesis.....	12
Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	15
DISKUSI	16
SIMPULAN DAN IMPLIKASI.....	19
REFERENSI.....	20
LAMPIRAN	24

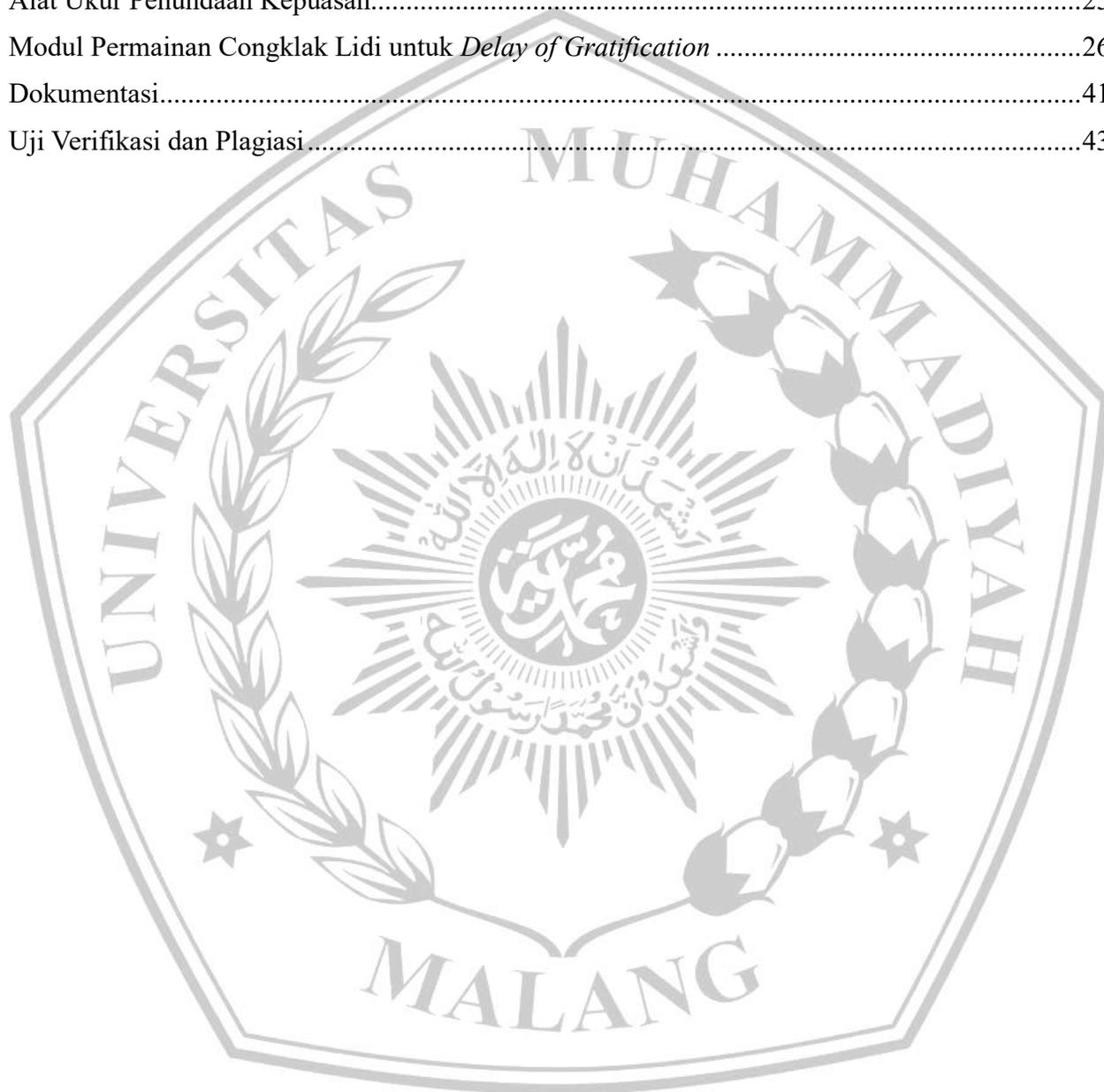
DAFTAR TABEL

Tabel 1 Nilai-nilai Penundaan Kepuasan pada Permainan Congklak Lidi	7
Tabel 2 Desain Penelitian <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	8
Tabel 3 Sesi intervensi	10
Tabel 4 Karakteristik Subjek Penelitian	12
Tabel 5 <i>Wilcoxon Sign Rank Test</i>	13
Tabel 6 Uji <i>Mann-Whitney</i>	14
Tabel 7 Subjek Berdasarkan Skor Penundaan Kepuasan	15
Tabel 8 <i>Descriptive Statistics</i> Kelompok Eksperimen & Kontrol	15



DAFTAR LAMPIRAN

Hasil Uji Hipotesis	25
1. Hasil Uji <i>Wilcoxon</i>	25
2. Hasil Uji <i>Mann-Whitney</i>	25
Alat Ukur Penundaan Kepuasan.....	25
Modul Permainan Congklak Lidi untuk <i>Delay of Gratification</i>	26
Dokumentasi.....	41
Uji Verifikasi dan Plagiasi.....	43



PENGARUH PERMAINAN CONGKLAK LIDI TERHADAP KEMAMPUAN PENUNDAAN KEPUASAN ANAK USIA PRASEKOLAH

Thariq Mahfuzh

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

tmahfuzh91@gmail.com

Abstrak. Penundaan kepuasan adalah kemampuan untuk menahan keinginan sesaat demi mendapatkan keuntungan lebih besar di masa mendatang. Penelitian ini membahas tentang pengaruh permainan tradisional congklak lidi terhadap kemampuan penundaan kepuasan pada anak usia prasekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan congklak lidi dapat meningkatkan kemampuan penundaan kepuasan pada anak usia prasekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan total sampling pada siswa TK usia 4-6 tahun. Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* menggunakan *Stanford Marshmallow Test* yang dimodifikasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan penundaan kepuasan pada kelompok eksperimen yang memainkan permainan congklak lidi. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti congklak lidi dapat menjadi metode efektif untuk melatih kemampuan penundaan kepuasan pada anak usia prasekolah.

Kata Kunci: Permainan tradisional, congklak lidi, penundaan kepuasan, usia prasekolah

Abstract. *Delay of gratification is the ability to resist momentary desires in order to gain greater benefits in the future. This research discussed the influence of the traditional game congklak lidi on the ability to delay gratification in preschoolers. This research aims to find out whether the congklak lidi game can improve the ability to delay gratification in preschoolers. The research method used was a quantitative approach with total sampling of kindergarten students aged 4-6 years. Data was collected through pre-test and post-test using the modified Stanford Marshmallow Test. The results of data analysis shows that there is a significant increase in the ability to delay gratification in the experimental group that played congklak lidi game. This shows that traditional games such as congklak lidi can be an effective method for training the ability to delay gratification in preschoolers.*

Keywords: *Traditional games, congklak lidi, delay of gratification, preschool age*

Menunda tidak selalu identik dan berakhir dengan hal yang bersifat negatif. Bentuk penundaan yang dapat mendatangkan sesuatu yang positif adalah penundaan kepuasan. Penundaan kepuasan dapat didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk menolak atau mengorbankan keinginan sesaat demi memperoleh keuntungan yang lebih besar di masa mendatang (Zayas et al., 2014). Ini merupakan suatu konsep psikologis yang terkait dengan kontrol diri, pengambilan keputusan, dan kemampuan untuk menahan diri dari kepuasan segera atau instan demi mencapai tujuan jangka panjang. Peradaban manusia sejak zaman dahulu, dari berbagai belahan dunia telah menyadari betapa pentingnya kemampuan penundaan kepuasan terhadap perkembangan dan pembangunan kehidupan manusia. Terbukti dari banyaknya pepatah, pribahasa, maupun kisah-kisah moral dalam berbagai bahasa yang mengingatkan akan pentingnya kemampuan menunggu untuk mendapatkan manfaat yang lebih besar, terlebih lagi ketika dihadapkan dengan sesuatu yang kurang berharga namun bisa didapatkan secara instan. Contohnya pepatah "*patience is a virtue*" yang artinya kesabaran adalah kebaikan, atau "*good things come to those who wait*" yang artinya hal-hal baik akan datang pada mereka yang mau menunggu, serta peribahasa Indonesia yakni "sehari selebar benang, setahun selebar kain" dengan makna apa pun yang dilakukan dengan penuh kesabaran dan konsistensi maka akan menghasilkan sesuatu yang baik. Penundaan kepuasan juga memungkinkan terwujudnya nilai-nilai kemanusiaan, karena tanpa adanya kemampuan menunda kepuasan (jika semua manusia hanya mencari kepuasan sesaat), maka manusia tidak ada bedanya dengan binatang buas (Chandak, 2022).

Memperoleh sesuatu secara instan dan cepat memang dapat memberikan rasa puas tersendiri. Namun memperoleh sesuatu dengan kuantitas atau kualitas yang lebih baik pun tak kalah memuaskan dan bahkan lebih menguntungkan. Dalam kehidupan sehari-hari, tak jarang individu dihadapkan pada kondisi di mana individu tersebut diharuskan untuk memilih atau membuat keputusan. Keputusan yang harus diambil biasanya dipengaruhi oleh keinginan. Adakalanya seorang individu harus mengambil keputusan antara mendapatkan sesuatu saat ini juga demi memenuhi keinginan sesaatnya atau bersabar dan menunggu demi memperoleh sesuatu yang lebih baik di masa mendatang. Seringkali dan dalam banyak situasi, pilihan tersebut bersifat eksklusif dalam artian individu tersebut tidak dapat memilih keduanya sekaligus sehingga harus mempertimbangkan antara kualitas dan kuantitas dari sesuatu yang diinginkannya dengan seberapa lama waktu yang dibutuhkan untuk mendapatkannya (Imuta et al., 2014). Dari kedua preferensi tersebut, pengambilan keputusan dalam mencapai kepuasan dibagi menjadi dua kategori: kepuasan instan (*instant gratification*) dan kepuasan tertunda (*delayed gratification*).

Kepuasan instan mengacu pada keinginan untuk mendapatkan kesenangan atau kepuasan tanpa penundaan (Dawd, 2017). Biasanya dengan mengorbankan kepuasan yang lebih besar di masa depan dan lebih memilih mendapatkan kepuasan pada saat itu juga. Berbanding kontras dengan kepuasan instan, kepuasan tertunda mengacu pada keinginan untuk mendapatkan kepuasan yang lebih besar atau lebih diinginkan walaupun harus tertunda atau menunggu sebelum bisa mendapatkannya (Zayas et al., 2014). Bentuk kepuasan yang ditunda tergantung pada masing-masing individu. Pada individu yang lebih dewasa, kepuasan yang ditunda misalnya menghemat dan menabung uang daripada berbelanja secara impulsif, melakukan pekerjaan yang tidak menyenangkan demi gaji di akhir atau awal bulan, menahan godaan makanan manis saat berdiet, berhenti merokok untuk mengurangi risiko kesehatan di masa depan, atau pun belajar untuk ujian semester (Forstmeier et al., 2011). Adapun individu pada usia dini juga memiliki contoh penundaan kepuasan yang beragam, misalnya menunda bermain dengan teman atau mainan favoritnya sampai

waktu istirahat sekolah tiba, menunda makan camilan sampai selesai makan siang terlebih dahulu, atau juga menunda menonton televisi sampai pekerjaan rumah selesai. Penundaan kepuasan secara khusus dipopulerkan melalui sebuah studi terkenal oleh seorang psikolog bernama Walter Mischel dari *Stanford University*. Mischel et al. (1972) melakukan eksperimen yang kemudian dikenal sebagai "*Stanford Marshmallow Test*". Mischel menggunakan anak-anak usia 4 tahun sebagai subjeknya. Dalam tes ini, anak akan ditempatkan pada sebuah ruangan dengan seorang instruktur kemudian disuguhkan sebuah *marshmallow*, lalu anak diberitahu bahwa instruktur akan keluar sebentar dari ruangan. Selama instruktur tersebut keluar, si anak diperbolehkan memakan *marshmallow* tersebut. Namun jika ia menunggu hingga instruktur kembali ke ruangan (15 menit), maka anak akan mendapatkan tambahan satu buah *marshmallow*.

Setelah eksperimen tersebut, 16 tahun kemudian, Mischel et al. (1989) melakukan studi *follow up* dari penelitian sebelumnya. Dalam *follow up* ini, orang tua dari anak-anak yang mampu menunda kepuasan pada usia 4 tahun di penelitian pertama mendeskripsikan anak-anaknya sebagai individu yang lebih kompeten secara akademis dan sosial dibandingkan rekan-rekan mereka dan lebih mampu mengatasi frustrasi serta menahan godaan di usia remajanya. Pada tingkat yang signifikan secara statistik, orang tua memandang bahwa anak-anak ini lebih fasih secara verbal dan mampu mengungkapkan gagasan; mereka mampu menanggapi dan menalar, penuh perhatian dan mampu berkonsentrasi, merencanakan, berpikir maju, dan kompeten serta terampil. Mereka dianggap mampu mengatasi dan menghadapi stres dengan lebih matang dan tampak lebih percaya diri (Mischel et al., 1988). Hasil studi *follow up* tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menunda kepuasan berkaitan erat dengan kehidupan yang lebih baik di masa mendatang. Anak yang mampu menunda kepuasannya cenderung memiliki berat badan yang lebih sehat, pencapaian akademik yang lebih tinggi, berkemungkinan rendah menggunakan narkoba, dan banyak aspek positif lainnya dalam hidup (Protzko, 2020). Hal tersebut bisa terjadi karena penundaan kepuasan tidak berkaitan dengan jenis *reward* yang ditawarkan, melainkan penundaan kepuasan merupakan salah satu aspek dan bagian dari kontrol diri (Duckworth et al., 2013). Semakin baik kemampuan penundaan kepuasan seorang individu, maka semakin baik pula tingkat kontrol diri yang dimilikinya. Sejalan dengan hal tersebut, Galla dan Duckworth (2015) mengungkapkan bahwa kontrol diri dan kebiasaan yang baik berkaitan erat dengan kehidupan (*life outcomes*) yang baik di masa mendatang.

Sayangnya dari banyaknya manfaat menunda kepuasan yang telah disebutkan di atas, melakukan penundaan kepuasan dirasa semakin sulit di zaman yang kian lama kian canggih ini. Banyak faktor yang menghambat kemampuan penundaan kepuasan. Salah satu yang diduga menjadi faktor terbesar penurunan kemampuan anak dalam menunda kepuasan adalah meluasnya penggunaan dan ketersediaan teknologi (Protzko, 2020). Penggunaan tablet, ponsel, dan komputer di rumah yang digunakan oleh bayi dan anak-anak terus meningkat (Vandewater et al., 2007). Penggunaan media oleh anak kecil telah dikaitkan dengan penurunan fungsi eksekutif (Lillard & Peterson, 2010) dan masalah perhatian (Baumgartner et al., 2014). Fungsi eksekutif merujuk pada sekumpulan keterampilan mental yang berperan dalam pengaturan, perencanaan, pengorganisasian, dan pengendalian perilaku dengan melibatkan kemampuan untuk memperhatikan, mengatur impuls, mengubah atensi, memori kerja, pemecahan masalah, dan fleksibilitas mental. Penelitian yang dilakukan Rybanska et al. (2018) menunjukkan bahwa fungsi eksekutif anak dapat memprediksi kemampuan penundaan kepuasan pada anak itu sendiri. Anak-anak yang semakin sering terpapar layar, bahkan memiliki perangkat elektronik pribadi sebelum usia empat tahun (Kabali et al., 2015),

dapat menyebabkan penurunan pada kemampuan anak-anak untuk menunda kepuasan. Pesatnya perkembangan teknologi memudahkan manusia untuk mengakses hiburan, informasi dan komunikasi. Dapat dikatakan, kebanyakan fasilitas dan layanan yang dulunya hanya bisa didapatkan dengan menunggu, sekarang bisa diperoleh secara instan. Namun ternyata, semua kemudahan yang didapatkan secara instan tersebut malah menggiring individu kepada perilaku yang menginginkan kepuasan yang instan pula (Chandak, 2022). Oleh karena itu, penting untuk melatih dan memberikan pendidikan mengenai kemampuan penundaan kepuasan kepada anak sejak usia dini.

Menurut Yamin dan Sanan (2010), pendidikan anak usia dini sejatinya adalah upaya untuk membina anak sedari lahir hingga berusia enam tahun (0-6 tahun) melalui pemberian stimulus dengan tujuan membantu perkembangan dan pertumbuhan fisik maupun rohani demi mempersiapkan anak untuk memasuki tahap pendidikan yang lebih lanjut. Tidak seperti pendidikan yang diberikan kepada kelompok usia yang lebih dewasa, pendidikan untuk anak usia dini memberikan pengalaman berupa metode dan proses pembelajaran yang lebih ringan serta menyenangkan yang biasa disebut dengan bermain (Pratiwi, 2017). Masa kanak-kanak merupakan masanya bermain, di mana secara mayoritas kegiatan yang dilakukan anak sehari-harinya adalah bermain. Walaupun kelihatannya hanya bermain, namun sebenarnya anak sedang belajar dan menyimpan pengalaman dari aktivitas bermain untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Terlepas apakah itu permainan individu ataupun berkelompok, setiap permainan memiliki manfaat dan pelajaran bagi anak.

Terdapat banyak metode untuk meningkatkan kemampuan penundaan kepuasan pada anak misalnya seperti menggunakan metode *attention training* (Murray et al., 2018), atau menggunakan permainan papan/*board game* (Anzman-Frasca et al., 2020), atau bisa juga dengan menggunakan program berkebudayaan untuk meningkatkan kemampuan penundaan kepuasan (McFarland et al., 2023). Metode lainnya yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan penundaan kepuasan pada anak usia prasekolah adalah dengan menggunakan sarana permainan tradisional. Pasalnya permainan tradisional mampu menstimulasi aspek-aspek perkembangan pada anak baik kognitif, motorik, emosi, bahasa, serta nilai-nilai moral (Mulyana & Lengkana, 2019), yang di dalamnya juga mencakup kemampuan strategis dan perencanaan, kesabaran menunggu giliran, kemenangan yang diraih dengan proses, dan lain sebagainya. Anak usia dini khususnya prasekolah (4-6 tahun) merupakan anak-anak yang mulai memasuki tahap bermain menggunakan mainan atau disebut *toy stage* (Hurlock, 1993). Di usia ini, anak sangat senang memainkan mainannya. Maka dari itu mainan yang sesuai akan mampu meningkatkan kemampuan penundaan kepuasan pada anak. Congklak lidi dianggap sebagai salah satu permainan yang mampu meningkatkan kemampuan penundaan kepuasan pada anak. Pasalnya, congklak lidi dapat melatih kesabaran, pengambilan keputusan, dan kontrol diri pada anak yang hal-hal tersebut erat kaitannya dengan penundaan kepuasan.

Congklak lidi merupakan permainan yang menggunakan lidi sebagai media bermainnya. Cara bermainnya pun sederhana, yakni pemain harus menggenggam setumpuk lidi kemudian melepaskannya hingga lidi bertumpuk dan berserakan di lantai. Tugas pemain adalah untuk mengumpulkan lidi yang dijatuhkan tadi sebanyak-banyaknya menggunakan sebuah lidi yang sudah ditekek sedikit. Pemain diharuskan mengumpulkan lidi-lidi tersebut satu-persatu tanpa menyenggol lidi lainnya. Jika tersenggol, maka pemain dinyatakan gugur. Congklak lidi memiliki

banyak manfaat, di antaranya untuk melatih motorik, konsentrasi, pengambilan keputusan, kesabaran, dan kontrol diri (Iswinarti, 2017).

Berlandaskan pemaparan mengenai penundaan kepuasan dan permainan congklak lidi di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan congklak lidi dapat memengaruhi kemampuan penundaan kepuasan pada anak usia prasekolah. Manfaat teoritis penelitian ini adalah untuk memperkaya kajian Psikologi dalam bidang pendidikan dan perkembangan serta memberikan kontribusi keilmuan dalam studi mengenai langkah meningkatkan kemampuan penundaan kepuasan pada anak prasekolah menggunakan permainan congklak lidi agar bisa dijadikan sebagai tambahan informasi untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Manfaat praktis penelitian ini adalah memberikan informasi dan pemahaman bagi tenaga pengajar dan orang tua yang meneliti atau mencari topik mengenai penundaan kepuasan pada anak dan upaya pengembangannya, serta dapat menambah pustaka hasil penelitian terkait permainan congklak lidi dan penundaan kepuasan pada anak usia dini

Penundaan Kepuasan

Delay of gratification atau penundaan kepuasan adalah kemampuan individu untuk menolak atau mengorbankan keinginan sesaat demi memperoleh keuntungan yang lebih besar di masa mendatang (Mischel, et al., 1972). Menurut Bembenutty (2021), penundaan kepuasan adalah tindakan menolak dorongan untuk segera mengambil imbalan yang tersedia dengan harapan memperoleh imbalan yang lebih bernilai di masa depan. Ding et al. (2021) mengungkapkan bahwa penundaan kepuasan; suatu bentuk dan bagian dari pengendalian diri (*self-control*), adalah kemampuan untuk mengabaikan imbalan yang tersedia untuk mendapatkan hasil yang bernilai lebih besar di masa depan, yang berkembang sepanjang tahun-tahun prasekolah.

Terdapat dua pilihan dalam hal penundaan kepuasan, yakni *instant gratification* (kepuasan instan) dan *delayed gratification* (kepuasan tertunda). Kepuasan instan mengacu pada keinginan untuk mendapatkan kesenangan atau kepuasan tanpa penundaan (Dawd, 2017). Biasanya dengan mengorbankan kepuasan yang lebih besar di masa depan dan lebih memilih mendapatkan kepuasan pada saat itu juga. Sedangkan kepuasan tertunda mengacu pada keinginan untuk mendapatkan kepuasan yang lebih besar atau lebih diinginkan walaupun harus tertunda atau menunggu sebelum bisa mendapatkannya (Zayas et al., 2014). Individu yang mampu melakukan penundaan kepuasan dengan baik memiliki kehidupan yang lebih baik, seperti berat badan yang sehat, pencapaian akademik yang bagus dan berkemungkinan kecil menggunakan obat-obatan atau narkoba (Protzko, 2020). Semakin baik kemampuan penundaan kepuasan seorang individu, maka semakin baik pula tingkat kontrol diri yang dimilikinya (Duckworth et al., 2013). Sejalan dengan hal tersebut, Galla dan Duckworth (2015) mengungkapkan bahwa kontrol diri dan kebiasaan yang baik berkaitan erat dengan kehidupan (*life outcomes*) yang baik di masa mendatang.

Faktor-faktor yang Memengaruhi Penundaan Kepuasan pada Anak

Beberapa faktor yang dapat memengaruhi kemampuan penundaan kepuasan pada anak diantaranya:

1. Perkembangan Kognitif

Anak-anak memerlukan perkembangan kognitif untuk memahami konsep waktu, merencanakan, dan memahami konsekuensi dari tindakan mereka. Seiring bertambahnya usia, kemampuan kognitif anak pun ikut berkembang (Bjorklund & Blasi, 2019) sehingga

memudahkan anak-anak untuk lebih mampu menunda kepuasan. Sebagai contoh, anak yang berusia tiga tahun mungkin memiliki kesulitan menunda kepuasan karena belum sepenuhnya mampu mengembangkan pemahaman tentang konsep waktu. Namun anak yang berusia 14 tahun akan lebih mudah untuk memutuskan sepadan atau tidaknya penundaan tersebut karena telah memahami konsep waktu dan mengerti mengenai konsekuensi dari tindakannya sendiri. Strategi kognitif yang dikembangkan dengan spontan oleh anak secara efektif selama masa penundaan, seperti mengalihkan dirinya sendiri dari *reward* yang disediakan dengan cara menurunkan kualitas *reward* dengan memvisualisasikannya di dalam pikiran juga dapat membantu anak untuk menghindari kepuasan instan (Shoda et al., 1990).

2. Kontrol Diri

Pengendalian atau kontrol diri mengacu pada penyelarasan pikiran, perasaan, dan tindakan dengan tujuan yang bernilai jangka panjang dalam menghadapi alternatif yang lebih menarik untuk sementara waktu (Duckworth et al., 2019). Kemampuan untuk mengendalikan impuls sangat lah penting dalam hal menunda kepuasan. Penelitian yang dilakukan oleh Duckworth (2013) mengungkapkan bahwa *delay of gratification* atau penundaan kepuasan dapat mengukur kontrol diri. Anak-anak yang memiliki tingkat kontrol diri atau *self-control* yang baik akan jauh lebih mampu untuk menunda kepuasan instan.

3. Pengalaman Masa Lalu

Pengalaman masa lalu seorang anak juga dapat menjadi faktor penundaan kepuasan pada diri anak itu sendiri. Jika seorang anak pernah mengalami konsekuensi negatif akibat tindakan impulsif seperti hukuman, dia mungkin lebih cenderung mempertimbangkan konsekuensi tersebut sebelum bertindak (Ayduk, et al., 2000). Begitu pun ketika anak pernah mengalami kekecewaan ketika dijanjikan sesuatu namun tidak mendapatkan yang telah dijanjikan, anak akan cenderung *trust issue* dan lebih memilih pemuasan instan daripada harus menunggu yang tak pasti.

4. Stabilitas Ekonomi Keluarga

Stabilitas ekonomi keluarga dapat memainkan peran dalam hal penundaan kepuasan pada anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Conger et al. (2010) menunjukkan bahwa anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan yang stabil secara ekonomi mungkin lebih mampu melihat nilai dari menunda kepuasan. Sebaliknya, anak yang tumbuh dalam lingkungan yang tidak stabil secara ekonomi mungkin mengalami kesulitan menunda kepuasan karena kebutuhan dasar mereka mungkin tidak selalu terpenuhi.

5. Keterlibatan Orang Tua dan Keluarga

Orang tua dan keluarga yang terlibat secara aktif dalam mendukung anak untuk mengembangkan keterampilan menunda gratifikasi tentunya memberikan peran yang besar untuk kemampuan penundaan kepuasan pada anak. Dengan keterlibatan orang tua tentunya dapat menciptakan lingkungan yang mendukung di rumah. Baumrind (1966) menekankan pentingnya keterlibatan orangtua dalam mendukung perkembangan anak. Keterlibatan yang positif dan mendukung dapat membentuk kemandirian dan perkembangan positif pada anak.

Permainan Congklak Lidi

Congklak lidi merupakan permainan berkelompok (minimal terdiri dari 2 anak) yang menggunakan lidi sebagai media bermainnya. Cara bermainnya pun sederhana, yakni pemain harus menggenggam setumpuk lidi kemudian melepaskannya hingga lidi bertumpuk dan berserakan di lantai. Tugas pemain adalah untuk mengumpulkan lidi yang dijatuhkan tadi sebanyak-banyaknya menggunakan sebuah lidi yang sudah ditekuk sedikit. Pemain diharuskan mengumpulkan lidi-lidi tersebut satu-persatu tanpa menyenggol lidi lainnya. Jika tersenggol, maka pemain dinyatakan gugur. Congklak lidi memiliki banyak manfaat, di antaranya untuk melatih motorik, fokus/konsentrasi, pengambilan keputusan, kesabaran, dan kontrol diri (Iswinarti, 2017). Menurut Iswinarti & Suminar (2019), congklak lidi merupakan permainan tradisional dengan tingkat *problem solving* tertinggi.

Keterkaitan Penundaan Kepuasan dengan Permainan Congklak Lidi

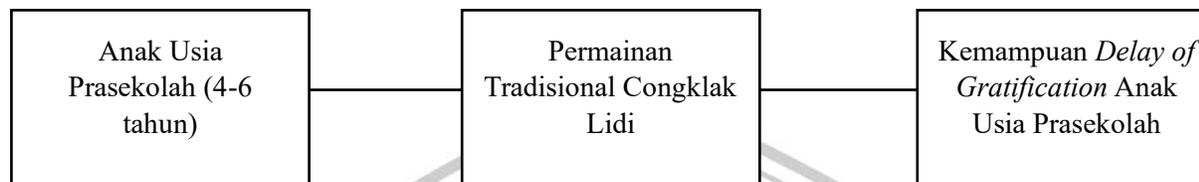
Dalam penundaan kepuasan, terdapat kontrol diri, pengambilan keputusan dan kesabaran demi mendapatkan *reward* yang lebih besar di masa depan. Studi yang dilakukan oleh Duckworth (2013) menunjukkan bahwa kemampuan penundaan kepuasan berkaitan erat dengan kontrol diri. Kontrol diri dan kebiasaan yang baik berkaitan erat dengan kehidupan (*life outcomes*) yang baik pula di masa mendatang (Galla & Duckworth, 2015). Begitu pula dengan permainan congklak lidi. Congklak lidi memiliki banyak manfaat, di antaranya untuk melatih motorik, konsentrasi, pengambilan keputusan, kesabaran, dan kontrol diri (Iswinarti, 2017). Terlihat bahwa penundaan kepuasan dan congklak lidi berkaitan dengan kesabaran, pengambilan keputusan dan kontrol diri.

Tabel 1 Nilai-nilai Penundaan Kepuasan pada Permainan Congklak Lidi

Indikator Penundaan Kepuasan	Indikator dalam Permainan
Kemampuan Menunggu , sabar menunggu waktu untuk mendapatkan reward yang telah dipilih.	Sabar dalam menunggu giliran saat bermain congklak lidi.
Kemampuan Pengambilan Keputusan , membuat keputusan untuk mendapatkan makanan ringan sekarang, nanti (saat pulang sekolah), atau besok.	Memilih lidi yang tepat sehingga tidak membuat lidi yang lainnya bergoyang.
Kemampuan Penyelesaian Masalah , melakukan strategi yang tepat untuk menahan hasrat kepuasan sesaat.	Melakukan strategi yang tepat untuk masalah yang dihadapi saat memainkan congklak lidi, misalnya ketika lidi bertumpuk dan tidak menyebar.
Kemampuan Fokus , fokus pada tujuan jangka panjang yakni makanan ringan yang telah dijanjikan.	Fokus pada tujuan permainan yakni mengumpulkan lidi hingga selesai atau sebanyak-banyaknya bukan secepat-cepatnya.

Kerangka Berpikir

Gambar 1 Kerangka Berpikir



Hipotesis Penelitian

Terdapat pengaruh permainan tradisional congklak lidi terhadap kemampuan penundaan kepuasan pada anak usia prasekolah.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Menurut Sugiyono (2018), pendekatan kuantitatif merupakan suatu pendekatan dalam penelitian di mana pengumpulan data, pengolahan data, dan tampilan hasil akhir penelitian banyak menggunakan angka. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design* yang berarti subjek akan dibagi menjadi 2 kelompok, yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen di mana hanya kelompok eksperimen saja yang diberi perlakuan. Intervensi atau perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen adalah permainan congklak lidi. Dengan demikian, desain penelitian eksperimen ini dapat diilustrasikan pada tabel berikut.

Tabel 2 Desain Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Intervensi	<i>Post-test</i>
Kontrol	Y ₁	-	Y ₂
Eksperimen	Y ₁	X	Y ₂

Keterangan:

Y₁ : *Pre-test* kelompok kontrol dan eksperimen

Y₂ : *Post-test* kelompok kontrol dan eksperimen

X : Permainan congklak lidi

Subjek Penelitian

Populasi merupakan suatu wilayah generalisasi yang di dalamnya terdapat subjek atau objek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk kemudian diteliti dan mendapatkan kesimpulan akhir dari penelitiannya (Sugiyono, 2018). Populasi dalam penelitian ini memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Siswa TK
2. Berusia 4-6 tahun
3. Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan

Metode pengambilan sampel pada penelitian ini adalah total *sampling*, di mana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi.

Variabel dan Instrumen

Variabel penelitian adalah suatu nilai, atribut, atau individu yang bervariasi dan telah ditentukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian untuk dicari informasinya dan ditarik kesimpulannya (Ridha, 2017). Terdapat 2 variabel dalam penelitian program ini, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen (X) atau biasa disebut variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi perubahan atau menjadi sebab timbulnya variabel dependen (Y). Sedangkan variabel dependen (Y) atau biasa disebut variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (X) (Pakpahan, et al., 2021). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah permainan congklak lidi sedangkan variabel terikat (Y) adalah *delay of gratification* atau penundaan kepuasan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes (*pre-test* dan *post-test*) berupa Stanford *Marshmallow Test* yang telah dimodifikasi oleh Schwarz (1983). Dalam penelitiannya, ia menambahkan durasi penundaan menjadi 7 jam dan 1 hari untuk *reward* yang lebih besar, namun anak tidak dikondisikan untuk menunggu instruktur di dalam ruangan dengan *reward* seperti *Marshmallow Test* klasik milik Mischel, melainkan hanya ditanyai satu-persatu apakah mereka menginginkan *reward*-nya sekarang, nanti (7 jam atau saat pulang sekolah), atau besok dengan tawaran jumlah *reward* yang terus meningkat seiring bertambahnya waktu penundaan. Setelah itu anak dibiarkan beraktivitas seperti biasa dan akan diberikan *reward* sesuai waktu yang ditentukannya sendiri dari ketiga pilihan tersebut. Tes ini digunakan sebagai *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur tingkat penundaan kepuasan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Prosedur dan Analisis Data

Terdapat 4 tahap prosedur dalam penelitian ini yakni *pre-test*, perlakuan, *post-test*, serta analisis data. Dalam *pre-test* dan *post-test*, peneliti membagi pilihan subjek menjadi 3 kategori, yakni sekarang, nanti, dan besok. Pada tahap awal, peneliti akan melakukan *pre-test* dengan menawarkan 3 jenis makanan ringan kepada subjek dan meminta subjek untuk memilih satu dari tiga makanan ringan tersebut, yakni agar-agar/jelly, permen *marshmallow*, atau coklat. Kemudian subjek diminta untuk menentukan kapan ia menginginkan makanan ringan pilihannya tersebut. Jika subjek memilih mendapatkan makanan ringan pada saat itu juga (sekarang), maka diberi nilai = 1. Jika subjek memilih untuk mendapatkan makanan ringan nanti, pada saat waktu pulang sekolah maka diberi nilai = 2. Jika subjek memilih untuk mendapatkan makanan ringan besok, maka diberi nilai = 3.

Tahap berikutnya adalah pemberian perlakuan yakni menggunakan permainan congklak lidi. Pemberian perlakuan dilakukan sebanyak 6 sesi pertemuan. Seluruh sesi berisi permainan congklak lidi namun dengan variasi pada setiap sesinya, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Sesi intervensi

Sesi	Perlakuan
I	Pada sesi pertama, peneliti memperkenalkan permainan congklak lidi kepada para subjek sembari menyampaikan aturan-aturan permainan congklak lidi. Agar subjek lebih mudah memahami peraturannya, peneliti kemudian mempraktikkan cara memainkan permainan congklak lidi sembari mengingatkan aturan permainannya. Setelah itu peneliti mempersilahkan satu per satu subjek untuk mencoba sendiri pengalaman memainkan permainan congklak lidi.
II	Pada sesi kedua, peneliti menunjukkan pada subjek bahwa peneliti membawa lebih banyak congklak lidi hingga cukup untuk semua subjek memainkannya secara bersamaan. Kemudian peneliti memberikan instruksi pada subjek untuk membuat dua barisan lalu membagikan congklak lidi hanya kepada dua orang subjek yang berada di barisan paling depan. Dalam sesi ini, peneliti menekankan pada subjek bahwa dalam permainan congklak lidi, diperlukan kesabaran, termasuk juga kesabaran saat antre dan menunggu giliran untuk bermain. Sehingga peneliti menyampaikan pengajaran bahwa subjek harus memiliki kesabaran dalam menunggu gilirannya walaupun sebenarnya congklak lidi yang tersedia cukup untuk seluruh subjek. Setelah semua subjek mendapat giliran, peneliti kemudian membagikan congklak lidi kepada seluruh subjek dan mempersilahkan subjek untuk bermain secara individu. Pada saat ini, peneliti melakukan observasi dan mengamati permainan yang dilakukan para subjek sambil menjawab pertanyaan-pertanyaan dari subjek seputar congklak lidi dan lainnya.
III	Pada sesi ketiga, subjek diminta untuk memainkan congklak lidi secara individu seperti pada sesi kedua, namun sebelum membagikan congklak lidi kepada masing-masing subjek, peneliti meminta satu orang subjek laki-laki dan satu subjek perempuan yang dinilai lebih lihai dalam memainkan congklak lidi (hasil observasi) untuk mendemonstrasikan kemampuan mereka di depan para subjek kelompok eksperimen. Hal ini bertujuan untuk memotivasi para subjek dan menumbuhkan semangat kompetitif untuk bisa melakukan hal yang sama. Setelah itu peneliti membagikan congklak lidi untuk dimainkan oleh semua subjek. Pada sesi ini, peneliti memfokuskan materi pada kemampuan <i>decision making</i> atau pengambilan keputusan para subjek. Peneliti memperhatikan setiap anak satu persatu dan ketika subjek kesulitan dan akhirnya gagal karena membuat lidi yang lain bergoyang, peneliti mengambil lidi terakhir yang dicungkil oleh subjek kemudian meletakkannya kembali ke posisi terakhir sebelum dicungkil. Kemudian peneliti memberikan stimulus dan petunjuk agar subjek memikirkan lidi mana yang seharusnya ia cungkil terlebih dahulu agar lidi lainnya tidak bergoyang.

IV	<p>Pada sesi keempat, peneliti membagi subjek menjadi dua kelompok. Setiap kelompok memiliki 5 orang anggota dan diinstruksikan untuk melakukan hom pim pa di dalam kelompok tersebut dengan tujuan menentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu. Pemenang hom pim pa kemudian ditempatkan di depan dan diikuti pemenang kedua hom pim pa yang berbaris di belakang pemenang pertama dan begitu seterusnya. Kemudian peneliti membagikan congklak lidi dan mempersilahkan subjek untuk bermain secara berkelompok, yakni ketika pemain pertama gagal maka akan dilanjutkan oleh pemain berikutnya yang berbaris di belakangnya dan begitu seterusnya hingga lidi habis. Pada sesi ini, peneliti memfokuskan materi pada kemampuan <i>problem solving</i> pada subjek, sehingga pada saat subjek sedang bermain, peneliti memberi contoh kasus lidi yang menumpuk dan tidak menyebar (karena kebetulan terdapat subjek yang mengalami kesulitan serupa). Peneliti kemudian menanyakan pada seluruh subjek, apa yang kira-kira harus dilakukan jika lidi tidak menyebar dan malah bertumpuk? Pertanyaan ini ditujukan agar subjek memikirkan strategi apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.</p>
V	<p>Pada sesi kelima, peneliti menginstruksikan para subjek untuk berbaris pada kelompoknya masing-masing namun urutan berbarisnya diubah sehingga yang mendapat giliran terakhir pada sesi keempat akan mendapat giliran pertama pada sesi ini. Setelah semua berada pada kelompoknya, peneliti membagikan congklak lidi namun jumlah lidi ditambahkan sebanyak dua kali lipat dari sebelumnya. Setelah masing-masing kelompok sudah siap dan mendapatkan congklak lidi, peneliti menginstruksikan subjek untuk bermain secara berkelompok sebagaimana saat sesi ke-empat, yakni ketika pemain pertama gagal maka akan digantikan dengan pemain kedua yang berada di belakangnya dan begitu seterusnya. Fokus utama pada sesi ini adalah menekankan pada tingkat fokus para subjek kepada tujuan akhir. Sebelum memulai kegiatan, peneliti menekankan kepada para subjek bahwa pemenang permainan congklak lidi bukan lah mereka yang tercepat dalam mengumpulkan lidi, melainkan yang berhasil mengumpulkan lidi lebih banyak hingga selesai tanpa membuat lidi lainnya bergoyang. Hal ini tentunya agar subjek tetap fokus dan tidak terburu-buru.</p>
VI	<p>Pada sesi keenam, peneliti mengadakan lomba kecil-kecilan sebagai variasi sekaligus untuk mengapresiasi para subjek karena telah berpartisipasi dengan baik dari sesi pertama. Kegiatan pertama merupakan lomba individual yang akan dinilai dari jumlah lidi yang berhasil dikumpulkan subjek secara individu. Kemudian kegiatan kedua merupakan lomba berkelompok yang penilaiannya juga berdasarkan pada jumlah lidi yang berhasil dikumpulkan secara berkelompok. Pemenang kemudian akan diberikan hadiah baik secara individu maupun berkelompok. Setelah kegiatan, peneliti memberikan <i>feedback</i> untuk <i>me-refresh</i> kembali semua nilai yang telah subjek pelajari dari permainan congklak lidi.</p>

Kemudian tahap berikutnya adalah *post-test* yang dilakukan seperti *pre-test* dengan menanyakan apakah subjek menginginkan *marshmallow* sekarang, nanti, atau besok. Tahap terakhir adalah analisis data menggunakan *software* SPSS versi 25. Data yang diuji adalah uji *descriptive statistic* hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mendeskripsikan dan menggambarkan skor rata-rata subjek, kemudian dilanjutkan dengan uji *Wilcoxon* pada hasil *pre-test* dan *post-test* yang membandingkan skor untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

HASIL PENELITIAN

Karakteristik Subjek

Total jumlah subjek dalam penelitian ini adalah sebanyak 20 orang siswa, yang kemudian dibagi menjadi 2 kelompok yakni kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Subjek diambil dari TK yang sama namun berasal dari dua kelas yang berbeda; kelompok kontrol diambil dari siswa TKB kelas A sementara kelompok eksperimen diambil dari siswa TKB kelas B. Usia subjek beragam mulai dari 4 hingga 6 tahun. Berikut data-data karakteristik subjek (usia dan jenis kelamin).

Tabel 4 Karakteristik Subjek Penelitian

Usia	Kontrol		Eksperimen		Total	%
	Laki-laki	Perempuan	Laki-laki	Perempuan		
4	1	-	-	-	1	5%
5	1	2	1	3	7	35%
6	4	2	4	2	12	60%
Total	6	4	5	5	20	
%	30%	20%	25%	25%		100%

Berdasarkan tabel di atas, subjek berjumlah 20 orang dengan subjek berusia 4 tahun sebanyak 1 orang (5%), usia 5 tahun berjumlah 7 orang (35%), dan subjek berusia 6 tahun sebanyak 12 orang (60%). Berdasarkan jenis kelamin, subjek laki-laki berjumlah total 11 orang dengan 6 orang (30%) berada dalam kelompok kontrol sedangkan 5 orang lainnya (25%) berada pada kelompok eksperimen. Subjek berjenis kelamin perempuan berjumlah total 9 orang dengan 4 orang (20%) berada pada kelompok kontrol sedangkan 5 orang lagi (25%) berada pada kelompok eksperimen.

Hasil Uji Hipotesis

Setelah mendapatkan data dari *pre-test* dan *post-test* maka selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon* karena data yang dikumpulkan tidak berdistribusi normal. Uji *Wilcoxon* dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji *Wilcoxon* pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5 Wilcoxon Sign Rank Test

Kelompok		N	Mean Rank	Sum of Ranks	Z	Asymp. Sig. 2-Tailed (p)
Post-test Eksperimen – Pre-test Eksperimen	Negative Ranks	1 ^a	7.50	7.50	-2.101	.036
	Positive Ranks	9 ^b	5.28	47.50		
	Ties	0 ^c				
	Total	10				
Post-test Kontrol – Pre-test Kontrol	Negative Ranks	2 ^d	4.50	9.00	-.333	.739
	Positive Ranks	4 ^e	3.00	12.00		
	Ties	4 ^f				
	Total	10				

Keterangan:

- a. *Post-test* Eksperimen < *Pre-test* Eksperimen
- b. *Post-test* Eksperimen > *Pre-test* Eksperimen
- c. *Post-test* Eksperimen = *Pre-test* Eksperimen
- d. *Post-test* Kontrol < *Pre-test* Kontrol
- e. *Post-test* Kontrol > *Pre-test* Kontrol
- f. *Post-test* Kontrol = *Pre-test* Kontrol

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat *Negative Ranks* pada kelompok eksperimen menunjukkan N=1, yang berarti terdapat 1 orang subjek yang mengalami penurunan nilai rata-rata dari *pre-test* ke *post-test* atau sederhananya nilai rata-rata *post-test* subjek tersebut lebih rendah dari nilai rata-rata *pre-test* nya. *Mean Rank* menunjukkan rata-rata penurunan tersebut, yakni sebesar 7,50. Begitu pula nilai total dari penurunan tersebut atau *Sum of Ranks* juga menunjukkan angka 7,50 karena hanya 1 orang subjek yang mengalami penurunan rata-rata. *Positive Ranks* pada kelompok eksperimen menunjukkan N=9, yang berarti terdapat 9 orang subjek yang mengalami peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* ke *post-test*. *Mean Rank* menunjukkan rata-rata peningkatan tersebut, yakni sebesar 5,28. *Sum of Ranks* menunjukkan jumlah total dari peningkatan tersebut, yakni sebesar 47,50. *Ties* pada kelompok eksperimen menunjukkan N=0, yang berarti tidak ada subjek yang nilai rata-ratanya sama dari *pre-test* ke *post-test*.

Sedangkan pada kelompok kontrol, *Negative Ranks* menunjukkan N=2, yang berarti terdapat 2 orang subjek yang mengalami penurunan nilai rata-rata. *Mean Rank* menunjukkan rata-rata penurunan tersebut, yakni sebesar 4,50. Sementara nilai total dari penurunan tersebut atau *Sum of Ranks* menunjukkan angka 9,00. *Positive Ranks* pada kelompok kontrol menunjukkan N=4, yang berarti terdapat 4 orang subjek yang mengalami peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* ke *post-test*. *Mean Rank* menunjukkan rata-rata peningkatan tersebut, yakni sebesar 3,00. *Sum of Ranks* menunjukkan jumlah total dari peningkatan tersebut, yakni sebesar 12,00. *Ties* pada kelompok kontrol menunjukkan N=4, yang berarti ada 4 orang subjek yang nilai rata-ratanya sama dari *pre-test* ke *post-test*.

Beralih pada kolom berikutnya, berikutnya yakni melakukan uji hipotesis *Wilcoxon*. Uji hipotesis *Wilcoxon* dapat dilakukan dengan membandingkan nilai p atau Asymp. Sig. (*2-Tailed*) kelompok eksperimen pada tabel hasil uji *Wilcoxon* dengan nilai α (0,05). Dasar pengambilan hipotesis

berdasarkan uji *Wilcoxon* adalah jika nilai $p < \alpha$, maka hipotesis dapat diterima. Sebaliknya, jika nilai $p > \alpha$, maka hipotesis ditolak. Berdasarkan tabel *output* uji *Wilcoxon*, nilai $p < \alpha$, yakni $0,036 < 0,05$ yang berarti bahwa hipotesis diterima, yakni terdapat peningkatan nilai rata-rata antara *pre-test* ke *post-test*. Dengan kata lain, hasil analisis menunjukkan bahwasanya terdapat pengaruh permainan congklak lidi terhadap kemampuan penundaan kepuasan anak usia prasekolah. Kemudian untuk melihat apakah ada perbedaan hasil perlakuan permainan congklak lidi terhadap hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka dilakukan uji *Mann-Whitney* sebagai berikut.

Tabel 6 Uji *Mann-Whitney*

	Skor Post-test
Mann-Whitney U	34.500
Wilcoxon W	89.500
Z	-1.276
Asymp. Sig. (2-Tailed) (p-value)	.202
Exact Sig. [2*(1-Tailed Sig.)]	.247

Dasar pengambilan hipotesis berdasarkan uji *Mann-Whitney* adalah jika nilai p (Asymp. Sig. (2-Tailed)) $< \alpha$, maka terdapat perbedaan hasil perlakuan terhadap rata-rata nilai *post-test* kedua kelompok. Sebaliknya, jika nilai $p > \alpha$, maka tidak terdapat perbedaan hasil perlakuan terhadap rata-rata nilai *post-test* kedua kelompok. Berdasarkan tabel *output* uji *Mann-Whitney* di atas, nilai $p > \alpha$, yakni $0,202 > 0,05$ yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan hasil perlakuan terhadap nilai rata-rata *post-test* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Namun demikian, peneliti beranggapan bahwa hasil uji *Mann-Whitney* tidak valid untuk digunakan dalam penelitian ini. Hal ini disebabkan oleh skor rata-rata yang diperoleh kelompok kontrol dalam *pre-test* tergolong cukup tinggi, sehingga walaupun ketika *post-test* skor rata-rata kelompok kontrol hanya meningkat sebesar 3,33%, namun jika dibandingkan dengan skor *post-test* kelompok eksperimen memang selisihnya hanya sebesar 0,4 atau sekitar 13,32%. Padahal selisih skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol sebesar 1,2 atau sekitar 40%.

Uji *Wilcoxon* sebelumnya juga mengungkap bahwa rata-rata subjek kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor dari *pre-test* ke *post-test*. Hal ini bisa terjadi karena uji *Wilcoxon* membandingkan data yang berpasangan (*pre-test* dengan *post-test*) sehingga memungkinkan uji *Wilcoxon* untuk melihat peningkatan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sedangkan uji *Mann-Whitney* membandingkan data yang tidak berpasangan (*post-test* kelompok eksperimen dengan *post-test* kelompok kontrol) sehingga uji *Mann-Whitney* menentukan ada tidaknya perbedaan hasil perlakuan berdasarkan selisih skor *post-test* kelompok eksperimen dengan *post-test* kelompok kontrol yang terbilang dekat yang mengakibatkan hasil uji *Wilcoxon* bertolak belakang dengan hasil uji *Mann-Whitney*. Oleh karena itu, dalam kasus ini peneliti berasumsi bahwa uji *Mann-Whitney* tidak valid untuk mengukur hasil perlakuan dalam penelitian ini.

Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Setelah memaparkan hasil uji *Wilcoxon*, di bawah ini peneliti akan memaparkan perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok Eksperimen dan hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok kontrol.

Tabel 7 Subjek Berdasarkan Skor Penundaan Kepuasan

Skor	Kelompok Eksperimen				Kelompok Kontrol			
	Pre-test		Post-test		Pre-test		Post-test	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	8	80%	1	10%	5	50%	2	20%
2	1	10%	3	30%	0	-	5	50%
3	1	10%	6	60%	5	50%	3	30%

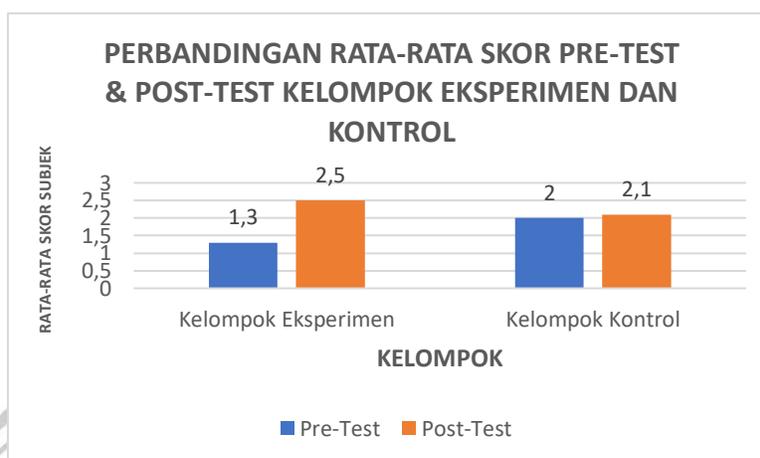
Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat pembagian jumlah dan persentase subjek berdasarkan skor penundaan kepuasan yang diperoleh pada *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah melakukan pembagian subjek berdasarkan skor, peneliti kemudian melakukan uji *descriptive statistics* hasil *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8 Descriptive Statistics Kelompok Eksperimen & Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Eksperimen	10	1	3	1.30	.675
Post-test Eksperimen	10	1	3	2.50	.707
Pre-test Kontrol	10	1	3	2.00	1.054
Post-test Kontrol	10	1	3	2.10	.738
Valid N (listwise)	10				

Berdasarkan tabel *Descriptive Statistics* Kelompok Eksperimen & Kontrol di atas, rata-rata skor *pre-test* kelompok eksperimen adalah 1,30 dengan standar deviasi 0,675. Sedangkan rata-rata skor *post-test* pada kelompok eksperimen adalah 2,50 dengan standar deviasi 0,707. Hasil rata-rata *pre-test* 1,30 < *post-test* 2,50. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata yang signifikan pada subjek dari kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol, dapat dilihat bahwa skor rata-rata *pre-test* sebesar 2,00 dengan standar deviasi sebesar 1,054. Sedangkan rata-rata skor *post-test* pada kelompok kontrol adalah 2,10 dengan standar deviasi 0,738. Dapat juga dilihat peningkatan pada kelompok kontrol walaupun hanya sebesar 0,1. Untuk lebih memudahkan melihat perbandingan rata-rata skor *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, peneliti menyajikan data di atas dalam bentuk bagan sebagai berikut.

Gambar 2 Bagan Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test* Kedua Kelompok



Berdasarkan bagan di atas dapat dilihat terdapat peningkatan skor rata-rata *pre-test* ke *post-test* sebesar 1,2 atau sebesar 40% pada subjek kelompok eksperimen dari 1,3 (43,3%) menjadi 2,5 (83,25%). Sedangkan pada kelompok kontrol terdapat peningkatan skor rata-rata sebesar 0,1 atau sebesar 3,33% dari 2,0 (66,6%) menjadi 2,1 (69,9%).

DISKUSI

Berdasarkan interpretasi hasil dan uji hipotesis yang telah dilakukan, pada segmen ini peneliti akan melakukan diskusi terkait hasil penelitian mengenai pengaruh permainan congklak lidi terhadap kemampuan penundaan kepuasan anak usia prasekolah. Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi pengaruh permainan tradisional, khususnya congklak lidi terhadap kemampuan penundaan kepuasan anak usia prasekolah. Permainan congklak lidi dinilai mampu mendukung pengembangan kemampuan penundaan kepuasan karena memiliki indikator perilaku yang sejalan dengan penundaan kepuasan itu sendiri.

Permainan tradisional yang satu ini melibatkan konsentrasi, pengambilan keputusan, kesabaran (Iswinarti, 2017), dan juga merupakan permainan tradisional dengan tingkat *problem solving* tertinggi (Iswinarti & Suminar, 2019) di mana anak-anak perlu mempertimbangkan langkah-langkah dan strategi dengan cermat untuk mencapai tujuan akhir permainan. Nilai-nilai dalam permainan congklak lidi tersebut memungkinkan mereka untuk belajar menunda kepuasan instan demi keuntungan yang lebih besar di masa depan. Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan congklak lidi cenderung menunjukkan peningkatan dalam kemampuan penundaan kepuasan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *post-pest* penundaan kepuasan pada kelompok eksperimen yang cukup signifikan. Berbekal hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional congklak lidi terbukti dapat meningkatkan *delay of gratification* atau kemampuan penundaan kepuasan pada anak usia prasekolah yang dalam penelitian ini berusia 4-6 tahun.

Penelitian-penelitian sebelumnya yang meneliti variabel congklak lidi belum ada yang mengaitkannya dengan kemampuan penundaan kepuasan. Seperti pada penelitian Syamsiyah dan Iswinarti (2022) yang mengaitkan congklak lidi dengan efikasi diri siswa Sekolah Dasar, penelitian

Iswinarti dan Saraswati (2022) yang mengaitkan congklak lidi dengan pembangunan karakter anak SD, congklak lidi dengan konsentrasi anak SD (Iswinarti & Kusuma, 2024), dan penelitian skripsi yang mengaitkan congklak lidi dengan kemampuan motorik halus. Beda halnya dengan penelitian ini yang menggunakan subjek usia prasekolah (4-6 tahun), mayoritas penelitian sebelumnya mengenai permainan tradisional congklak lidi menggunakan subjek pada rentang usia Sekolah Dasar. Selain karena lebih mengerti terhadap instruksi yang diberikan, anak usia Sekolah Dasar dinilai lebih diunggulkan dalam semua aspek, baik itu motorik, kognitif, regulasi emosi, serta pengambilan keputusan.

Beralih pada penelitian-penelitian sebelumnya yang mengangkat topik seputar penundaan kepuasan pun belum ada yang mengaitkannya dengan permainan tradisional khususnya congklak lidi. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih menyorot kepada aspek-aspek dalam diri manusia itu sendiri terhadap kemampuan penundaan kepuasan atau sebaliknya. Contohnya seperti perbedaan gender terhadap penundaan kepuasan (Silverman, 2021), persepsi waktu terhadap penundaan kepuasan (Burns et al., 2021), ekonomi/finansial keluarga terhadap kemampuan anak dalam menunda kepuasan (Assari, 2020), atau penundaan kepuasan terhadap gaya hidup dan kepuasan hidup (Gschwandtner et al., 2021). Selain itu, terdapat pula penelitian-penelitian sebelumnya yang memodifikasi *Marshmallow Test* untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan anak untuk menunda kepuasan seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Imuta (2014), Michaelson & Munakata (2016), dan juga Shimoni et al. (2016).

Berbekal dari analisis terhadap penelitian-penelitian sebelumnya baik mengenai congklak lidi maupun penundaan kepuasan itu sendiri, peneliti menilai hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa permainan congklak lidi dapat meningkatkan kemampuan penundaan kepuasan pada anak usia prasekolah merupakan *outcome* yang terbilang masih segar dan baru dalam ranah ini karena mengangkat media permainan tradisional dalam upaya meningkatkan kemampuan penundaan kepuasan anak usia prasekolah. Meski begitu, bukan berarti penelitian ini merupakan satu-satunya yang menawarkan metode dalam meningkatkan kemampuan penundaan kepuasan pada anak. Tentunya terdapat penelitian-penelitian sebelumnya yang juga menawarkan metode-metode selain congklak lidi, misalnya menggunakan metode *attention training* (Murray et al., 2018), atau menggunakan permainan papan/*board game* (Anzman-Frasca et al., 2020), atau yang lebih menarik lagi dengan menggunakan program berkebutan untuk meningkatkan kemampuan penundaan kepuasan (McFarland et al., 2023). Dengan permainan pembeda yakni permainan congklak lidi sebagai medianya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang keilmuan psikologi khususnya terkait permainan congklak lidi dan kemampuan penundaan kepuasan anak usia prasekolah.

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap subjek, peneliti menemukan banyak hal menarik. Pada sesi *pre-test*, subjek pada kelompok eksperimen memiliki skor rata-rata yang lebih rendah (1,3 poin) dari kelompok kontrol (2,0 poin). Terdapat selisih yang cukup jauh yakni sebesar 0,7 poin atau sekitar 23,1%. Dalam tes yang digunakan pada penelitian ini, pemilihan pilihan “besok” (skor 3) yang dilakukan subjek merupakan indikator besar yang dapat menunjukkan seberapa baik subjek tersebut dalam menunda kepuasan. Pada sesi *pre-test*, hanya satu orang anak dari kelompok eksperimen yang memilih pilihan “besok” (skor 3) yakni untuk menahan keinginannya mendapatkan makanan ringan sekarang dan menunggu hingga keesokan harinya untuk mendapatkan makanan ringan sebanyak 3 kali lipat. Sedangkan pada kelompok kontrol, terdapat 5 orang anak yang memilih pilihan “besok” (skor 3). Hal tersebut dapat terjadi karena beberapa hal.

Sebelumnya perlu diketahui bahwa Tsurayya Kids memiliki program tahfizh atau menghafal Al-Quran yang mana setiap harinya para siswa dibimbing untuk menghafalkan Al-Quran. Menghafal Al-Quran merupakan aktivitas yang tidak semudah itu untuk dilakukan, karena menghafal Al-Quran menuntut penghafalnya untuk memiliki konsentrasi yang tinggi serta daya ingat yang kuat (Adriani et al., 2024), sehingga dapat dikatakan bahwa fungsi kognitif memiliki pengaruh besar dalam menghafal Al-Quran.

Peneliti melakukan observasi dan menemukan bahwa 3 dari 5 subjek kelompok kontrol yang memilih pilihan “besok” merupakan siswa dari kelas tahfizh tertinggi di Tsurayya Kids yang artinya hafalan Al-Quran yang dimiliki ke tiga subjek tersebut merupakan yang terbanyak di antara teman-temannya. Peneliti menyinggung seputar hafalan yang dimiliki subjek dikarenakan sebagaimana dijelaskan di atas, menghafal Al-Quran melibatkan kemampuan kognitif yang baik. Dalam kasus penghafal Al-Quran, seberapa banyak hafalannya mencerminkan seberapa baik kemampuan kognitifnya. Hal ini sejalan dengan faktor yang memengaruhi kemampuan penundaan kepuasan, di mana fungsi kognitif merupakan salah satu faktor besar yang dapat memprediksi kemampuan penundaan kepuasan. Teori tersebut diperkuat dengan hasil *post-test* di mana ke tiga subjek tersebut tidak merubah pilihannya dan tetap memilih pilihan “besok” sedangkan dua subjek lainnya mengalami penurunan skor.

Pada kelompok eksperimen, skor yang didapat pada sesi *post-test* mengalami peningkatan pada seluruh subjek kecuali satu orang subjek, yakni subjek yang memilih pilihan “besok” pada sesi *pre-test*. Subjek tersebut mengalami penurunan poin setelah diberikan perlakuan dari 3 poin menjadi 1 poin. Namun penurunan yang terjadi pada subjek ini tidak bisa dikatakan sebagai ketidakberhasilan intervensi yang telah diberikan kepada subjek, karena alasan subjek tersebut memilih pilihan “sekarang” (skor 1) pada saat *post-test* adalah dikarenakan giginya yang sedang sakit, sehingga subjek tersebut berpikiran untuk memperoleh satu buah makanan ringan saja dengan memilih pilihan “sekarang” (skor 1). Sedangkan subjek eksperimen yang lainnya memiliki alasan yang beragam ketika ditanya mengenai alasan pemilihan mereka yang menyebabkan kenaikan skor mereka mulai dari “ingin bersabar”, “ingin mendapatkan makanan ringan yang lebih banyak”, hingga “ingin berbagi dengan adik setelah pulang sekolah besok”, yang pada intinya semua jawaban tersebut merupakan inti dari perlakuan atau intervensi yang telah dilakukan meliputi kemampuan menunggu, kemampuan untuk fokus pada tujuan akhir, serta kemampuan *problem solving* dan *decision making*.

Perlu digaris bawahi bahwasanya fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan congklak lidi terhadap kemampuan penundaan kepuasan anak usia prasekolah sehingga hasil penelitian ini merupakan hasil maksimal yang bisa peneliti dapatkan sekaligus memunculkan keterbatasan dalam penelitian ini. Keterbatasan-keterbatasan tersebut dapat diminimalisir dan dilengkapi pada penelitian lanjutan. Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, perbedaan kemampuan dalam menunda kepuasan terjadi karena berbagai faktor dan latar belakang. Alangkah lebih baik apabila penelitian berikutnya dapat mengklasifikasikan subjek berdasarkan faktor-faktor tersebut, terutama lingkungan keluarga (keadaan finansial/pendapatan orang tua dan pola asuh) serta lingkungan sekolah dan pertemanan. Walaupun banyak media-media yang efektif seperti congklak lidi dalam meningkatkan kemampuan anak, terdapat faktor lebih besar yang mendukung pembentukan kemampuan penundaan kepuasan pada anak.

Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa lingkungan keluarga memainkan peran kunci dalam pembentukan keterampilan dalam perkembangan anak (Baumrind, 1966) termasuk di dalamnya kemampuan penundaan kepuasan pada anak-anak. Keluarga yang memberikan dukungan emosional, memberikan aturan yang konsisten, dan memfasilitasi komunikasi terbuka cenderung memiliki anak-anak yang lebih mampu menunda kepuasan demi mencapai tujuan jangka panjang. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana interaksi antara anggota keluarga dan anak dalam konteks permainan congklak lidi dapat memengaruhi proses pembelajaran dan pengembangan anak.

Selain lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan pertemanan juga memiliki dampak yang signifikan dalam pembentukan keterampilan sosial dan emosional anak. Program pendidikan yang menyediakan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan belajar melalui permainan dapat memperkuat keterampilan penundaan kepuasan. Lingkungan sekolah dan pertemanan juga dapat menjadi tempat di mana anak-anak belajar tentang aturan, bekerja sama, dan mengelola konflik, yang semuanya merupakan keterampilan yang relevan dalam konteks permainan congklak lidi. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi bagaimana permainan tradisional seperti congklak lidi dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan prasekolah dan aktivitas bermain untuk mendukung perkembangan keterampilan sosial anak.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan temuan dari riset yang telah dilakukan peneliti, terbukti bahwa hipotesis yang diajukan yakni terdapat pengaruh yang positif dari permainan congklak lidi terhadap kemampuan penundaan kepuasan pada anak usia prasekolah (4-6 tahun) dapat diterima sekaligus dapat menjawab tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh permainan congklak lidi terhadap penundaan kepuasan anak usia prasekolah. Temuan ini tentunya diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan psikologi sebagai ilmu khususnya dalam hal media permainan tradisional dan penundaan kepuasan.

Penelitian ini tentunya masih jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak keterbatasan yang kemudian berimplikasi pada peluang bagi peneliti-peneliti selanjutnya turut andil dalam melengkapi keterbatasan dalam penelitian ini. Salah satu keterbatasan dalam penelitian ini adalah waktu yang terbatas sehingga memunculkan keterbatasan lain seperti kurangnya klasifikasi atau pengelompokan subjek. Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, perbedaan kemampuan dalam menunda kepuasan terjadi karena berbagai faktor dan latar belakang. Alangkah lebih baik apabila penelitian berikutnya dapat mengklasifikasikan subjek berdasarkan faktor-faktor tersebut, terutama keadaan finansial/pendapatan orang tua dan juga pola asuh.

REFERENSI

- Adriani, D., Amani, P., Putri, M. A., Imran, Y., & Fauzi, A. (2024). Menghafal Al-Quran: Tinjauan fungsi kognitif. *Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah Lembaga Penelitian Universitas Trisakti*, *9(1)*, 147-151. <https://doi.org/10.25105/pdk.v9i1.17487>.
- Anzman-Frasca, S., Singh, A., Curry, D., Tauriello, S., Epstein, L. H., Faith, M. S., . . . Pape, D. (2020). Evaluating a board game designed to promote young children's delay of gratification. *Frontiers in Psychology*, *11*, 1-11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.581025>.
- Assari, S. (2020). Social determinants of delayed gratification among american children. *Caspian Journal of Neurological Sciences*, *6(3)*, 181-189. <http://cjns.gums.ac.ir/article-1-344-en.html>.
- Ayduk, O., Mendoza-Denton, R., Mischel, W., Downey, G., Peake, P. K., & Rodriguez, M. (2000). Regulating the interpersonal self: strategic self-regulation for coping with rejection sensitivity. *Journal of Personality and Social Psychology*, *79(5)*, 776-792. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.79.5.776>.
- Baumgartner, S. E., Weeda, W. D., van der Heijden, L. L., & Huizinga, M. (2014). The relationship between media multitasking and executive function in early adolescents. *The Journal of Early Adolescents*, *34(8)*, 1120-1144.
- Baumrind, D. (1966). Effects of authoritative parental control on child behavior. *Child Development*, *37(4)*, 887-907. <https://doi.org/10.2307/1126611>.
- Bembenutty, H. (2021). Sustaining motivation and academic delay of gratification: analysis and applications. *Theory Into Practice*, 1-31. <https://doi.org/10.1080/00405841.2021.1955555>.
- Bjorklund, D. F., & Blasi, C. H. (2019). *Child and adolescent development: an integrated approach*. Wadsworth Cengage Learning.
- Burns, P., O'Connor, P. A., Atance, C., & McCormack, T. (2021). More later: Delay of gratification and thought about the future in children. *Child Development*, *92(4)*, 1554-1573. <https://doi.org/10.1111/cdev.13521>.
- Chandak, S. R. (2022). Challenges of teaching moral and ethical values in an age of instant gratification. *IMPACT: International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature*: *10(10)*, 25-28.
- Conger, R. D., Conger, K. J., & Martin, M. J. (2010). Socioeconomic status, family processes, and individual development. *Journal of Marriage and Family*, *72(3)*, 685-704. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3737.2010.00725.x>.
- Dawd, A. M. (2017). Delay of gratification: predictors and measurement issues. *Acta Psychopathologica*, *3(81)*, 1-7. <http://dx.doi.org/10.4172/2469-6676.100153>.
- Ding, N., Frohnwieser, A., Miller, R., & Clayton, N. S. (2021). Waiting for the better reward: comparison of delay of gratification in young children across two cultures. *Plos One*, *16(9)*, 1-25. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0256966>.
- Duckworth, A. L., Taxer, J. L., Eskreis-Winkler, L., Galla, B. M., & Gross, J. J. (2019). Self-control and academic achievement. *Annual Review of Psychology*, *70*, 373-399. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-103230>.

- Duckworth, A. L., Tsukayama, E., & Kirby, T. A. (2013). Is it really self-control? Examining the predictive power of the delay of gratification task. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 39(7), 843-855. <https://doi.org/10.1177/0146167213482589>.
- Galla, B. M., & Duckworth, A. L. (2015). More than resisting temptation: Beneficial habits mediate the relationship between self-control and positive life outcomes. *Journal of Personality and Social Psychology*, 109(3), 508-525. <https://doi.org/10.1037/pspp0000026>.
- Gschwandtner, A., Jewell, S., & Kambhampati, U. S. (2022). Lifestyle and life satisfaction: The role of delayed gratification. *Journal of Happiness Studies*, 23, 1043–1072.
- Hurlock, E. B. (1993). *Perkembangan anak jilid I. Terjemahan*. Jakarta: Erlangga.
- Imuta, K., Hayne, H., & Damian, S. (2014). I want it all and i want it now: Delay of gratification in preschool children. *Developmental Psychobiology*, 56(7), 1541–1552. <https://doi.org/10.1002/dev.21249>.
- Iswinarti. (2017). *Permainan tradisional: Prosedur dan analisis manfaat psikologis*. Malang: UMM PRESS.
- Iswinarti, & Kusuma, T. Y. (2024). The effect of traditional games congklak lidi and sumbar suru on the concentration level of grade 3 SD student. *KnE Social Sciences*, 9(5), 407-422. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i5.15191>.
- Iswinarti, & Saraswati, P. (2022). Penerapan permainan tradisional congklak lidi sebagai media membangun karakter anak sekolah dasar. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(4), 86-91. <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i4.23327>.
- Iswinarti, & Suminar, D. R. (2019). Improving children's problem-solving skills through Javanese traditional games. *Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 578-589. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.25331>.
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner Jr, R. L. (2015). Exposure and use of mobile media devices by young children. *Pediatrics*, 136(6), 1044-1050. <https://doi.org/10.1542/peds.2015-2151>.
- Lillard, A., & Peterson, J. (2010). The immediate impact of different types of television on young children's executive function. *Pediatrics*, 128(4), 644-649. <http://dx.doi.org/10.1542/peds.2010-1919>.
- McFarland, A., Sommerfeld, A., Waliczek, T. M., & Zajicek, J. (2023). Use of gardening programs as an intervention to increase children's ability to delay gratification. *HortTechnology*, 33(1), 131-137. <https://doi.org/10.21273/HORTTECH05135-22>.
- Michaelson, L. E., & Munakata, Y. (2016). Trust matters: Seeing how an adult treats another person influences preschoolers' willingness to delay gratification. *Developmental Science*, 19(6), 1011-1019. <https://doi.org/10.1111/desc.12388>.
- Mischel, W., Ebbesen, E. B., & Raskoff Zeiss, A. (1972). Cognitive and attentional mechanisms in delay of gratification. *Journal of Personality and Social Psychology*, 21(2), 204-218. <https://doi.org/10.1037/h0032198>.

- Mischel, W., Shoda, Y., & Peake, P. K. (1988). The nature of adolescent competencies predicted by preschool delay of gratification. *Journal of Personality and Social Psychology*, *54*(4), 87-96. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.54.4.687>.
- Mischel, W., Shoda, Y., & Rodriguez, M. L. (1989). Delay of gratification in children. *Science*, *244*(4907), 933-938. <https://doi.org/10.1126/science.2658056>.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Bandung: Salam Insan Mulia.
- Murray, J., Scott, H., Connolly, C., & Wells, A. (2018). The attention training technique improves children's ability to delay gratification: A controlled comparison with progressive relaxation. *Behaviour Research and Therapy*, *104*, 1-6. <https://doi.org/10.1016/j.brat.2018.02.003>.
- Pakpahan, A. F., Prasetio, A., Negara, E. S., Gurning, K., Situmorang, R. F., Tasnim, . . . Rantung, G. A. (2021). *Metodologi penelitian ilmiah*. Yayasan kita menulis.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *5*(2), 106-117.
- Protzko, J. (2020). Kids these days! Increasing delay of gratification ability over the past 50 years in children. *Intelligence*, *80*, 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2020.101451>.
- Ridha, N. (2017). Proses penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian. *Jurnal Hikmah*, *14*(1), 62-70.
- Rybanska, V., McKay, R., Jong, J., & Whitehouse, H. (2018). Rituals improve children's ability to delay gratification. *Child Development*, *89*(2), 349-359. <https://doi.org/10.1111/cdev.12762>.
- Santoso, S. (2014). *Statistik parametrik: Konsep dan aplikasi dengan SPSS*. Bogor: PT Elex Media Komputindo.
- Schwarz, J. C., Schrager, J. B., & Lyons, A. E. (1983). Delay of gratification by preschoolers: evidence for the validity of the choice paradigm. *Society for Research in Child Development*, *54*(3), 620-625. <https://doi.org/10.2307/1130048>.
- Shimoni, E., Asbe, M., Eyal, T., & Berger, A. (2016). Too proud to regulate: The differential effect of pride versus joy on children's ability to delay gratification. *Journal of experimental child psychology*, *141*, 275-282. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2015.07.017>.
- Shoda, Y., Mischel, W., & Peake, P. K. (1990). Predicting adolescent cognitive and self-regulatory competencies from preschool delay of gratification: Identifying diagnostic conditions. *Developmental Psychology*, *Vol. 26*(6), 978-986. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.26.6.978>.
- Silverman, I. W. (2021). Gender differences in inhibitory control as assessed on simple delay tasks in early childhood: A meta-analysis. *International Journal of Behavioral Development*, *45*(6), 533-544. <https://doi.org/10.1177/01650254211020385>.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsiyah, F., & Iswinarti. (2022). Pengaruh permainan tradisional congklak lidi dan sumbar suru terhadap efikasi diri siswa sekolah dasar. *Psychological Journal: Science and Practice*, *2*(2), 116-121. <https://doi.org/10.22219/pjssp.v2i2.23646>.

Vandewater, E. A., Victoria, R. J., Wartella, E. A., & Huang, X. (2007). Digital childhood: Electronic media and technology use among infants, toddlers, and preschoolers. *Pediatrics*, *119*(5), e1006-e1015. <http://dx.doi.org/10.1542/peds.2006-1804>.

Yamin, M., & Sanan, J. S. (2010). *Panduan pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Zayas, V., Mischel, W., & Gayathri, P. (2014). Mind and brain in delay of gratification. In V. F. Reyna, & V. Zayas, *The neuroscience of risky decision making* (pp. 145-176). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/14322-007>.





LAMPIRAN

Hasil Uji Hipotesis

1. Hasil Uji *Wilcoxon*

Kelompok		N	Mean Rank	Sum of Ranks	Z	Asymp. Sig. 2-Tailed (p)
<i>Post-test</i> Eksperimen – <i>Pre-test</i> Eksperimen	Negative Ranks	1 ^a	7.50	7.50	-2.101	.036
	Positive Ranks	9 ^b	5.28	47.50		
	Ties	0 ^c				
	Total	10				
<i>Post-test</i> Kontrol – <i>Pre-test</i> Kontrol	Negative Ranks	2 ^d	4.50	9.00	-.333	.739
	Positive Ranks	4 ^e	3.00	12.00		
	Ties	4 ^f				
	Total	10				

2. Hasil Uji *Mann-Whitney*

	Skor <i>Post-test</i>
<i>Mann-Whitney</i> U	34.500
<i>Wilcoxon</i> W	89.500
Z	-1.276
Asymp. Sig. (2-Tailed) (p-value)	.202
Exact Sig. [2*(1-Tailed Sig.)]	.247

Alat Ukur Penundaan Kepuasan

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin	<i>Delay of Gratification Score</i>		
				Sekarang (1)	Nanti (2)	Besok (3)
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

Modul Permainan Congklak Lidi untuk *Delay of Gratification*



A. Latar Belakang

Memperoleh sesuatu secara instan dan cepat memberikan rasa puas tersendiri. Namun memperoleh sesuatu dengan kuantitas atau kualitas yang lebih tinggi pun sama memuaskannya, atau bahkan lebih memuaskan. Kedua kondisi tersebut merupakan preferensi dari masing-masing individu. Dalam kehidupan sehari-hari, tak jarang kita dihadapkan pada kondisi di mana kita harus memilih atau membuat keputusan. Keputusan yang kita ambil biasanya dipengaruhi oleh keinginan kita. Adakalanya kita harus mengambil keputusan antara memuaskan keinginan saat ini juga atau mengunggu demi memperoleh hasil yang lebih maksimal di masa yang akan datang. Oleh karenanya, pengambilan keputusan kita dalam mencapai kepuasan dibagi menjadi dua kategori: kepuasan instan (*instant gratification*) dan kepuasan tertunda (*delayed gratification*).

Instant gratification mengacu pada keinginan untuk mendapatkan kesenangan atau kepuasan tanpa penundaan (Dawd, 2017). Biasanya dengan mengorbankan kepuasan yang lebih besar di masa depan dan lebih memilih mendapatkan kepuasan pada saat itu juga. Di sisi lain, *delayed gratification* atau kepuasan tertunda merupakan kemampuan untuk menahan godaan dari kepuasan sesaat demi mendapatkan kepuasan yang lebih besar atau diinginkan di masa mendatang walaupun harus bersabar dan menunggu (Zayas, Mischel, & Gayathri, 2014).

Adapun *delayed gratification* secara khusus dipopulerkan melalui sebuah studi terkenal oleh seorang psikolog bernama Walter Mischel dari Stanford University. Mischel (1972) melakukan eksperimen yang kemudian kita kenal sebagai “*Stanford Marshmallow Test*”. Dalam tes ini, anak akan ditempatkan pada sebuah ruangan dengan seorang instruktur kemudian disugahi sebuah *marshmallow*, lalu anak diberitahu bahwa instruktur akan keluar sebentar dari ruangan. Selama instruktur tersebut keluar, si anak diperbolehkan memakan *marshmallow* tersebut. Namun jika ia menunggu hingga instruktur kembali ke ruangan, maka anak akan mendapatkan tambahan satu buah *marshmallow*. Setelah eksperimen tersebut, tepat 18 tahun setelahnya Mischel dkk melakukan studi *follow up* dari penelitian sebelumnya (Shoda, Mischel, & Peake, 1990). Hasil studi *follow up* tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menunda kepuasan pada 18 tahun yang lalu berkaitan erat dengan kehidupan yang lebih baik di masa mendatang. Anak yang mampu menunda kepuasannya cenderung memiliki berat

badan yang lebih sehat, pencapaian akademik yang lebih tinggi, berkemungkinan rendah menggunakan narkoba, dan banyak aspek positif lainnya dalam hidup (Protzko, 2020). Hal tersebut bisa terjadi karena penundaan kepuasan tidak berkaitan dengan inteligensi maupun jenis *reward* yang ditawarkan, melainkan berkaitan erat dengan kontrol diri (Duckworth, Tsukayama, & Kirby, 2013). Menurut Galla dan Duckworth (2015), kontrol diri dan kebiasaan yang baik berkaitan erat dengan kehidupan (*life outcomes*) yang baik pula di masa mendatang. Oleh karena itu, penting kiranya untuk melatih kemampuan penundaan kepuasan sejak usia dini.

Salah satu cara untuk melatih kemampuan penundaan kepuasan pada anak usia prasekolah adalah dengan menggunakan sarana permainan. Anak usia dini khususnya prasekolah merupakan anak-anak yang mulai memasuki tahap bermain menggunakan mainan atau disebut *toy stage* (Hurlock, 1993). Di usia ini, anak sangat senang memainkan mainannya. Maka dari itu mainan yang sesuai akan mampu meningkatkan kemampuan penundaan kepuasan pada anak. Congklak lidi dianggap sebagai salah satu permainan yang mampu meningkatkan kemampuan penundaan kepuasan pada anak. Pasalnya, congklak lidi dapat melatih serta meningkatkan kesabaran dan kontrol diri pada anak (Iswinarti, 2017), yang kedua hal tersebut erat kaitannya dengan penundaan kepuasan.

B. Sasaran

Dalam penelitian ini, proses pelaksanaan permainan congklak lidi ditujukan kepada siswa-siswi TK-A dan TK-B Tsurayya Kids dengan rentang usia 4-6 tahun.

C. Tujuan Penyusunan

Adapun tujuan dari penyusunan modul ini adalah untuk menjadi acuan dalam memberikan intervensi menggunakan media permainan congklak lidi untuk meningkatkan kemampuan penundaan kepuasan pada anak usia prasekolah.

D. Panduan Pelaksanaan

1. Cara Pembagian Kelompok

Tata cara pembagian kelompok dalam permainan ini yaitu:

- a. Pemain dibagi menjadi 2 kelompok.
- b. Setiap kelompok beranggotakan 4-5 orang pemain.

- c. Anggota kelompok dibagi secara acak oleh instruktur. Tujuannya adalah untuk melatih anak agar mampu bekerja sama dengan siapa pun.

2. Prosedur dan Aturan Permainan Tradisional Congklak Lidi

Alat Bantu Permainan

- 1 set congklak lidi (36 lidi warna dan 3 lidi penyungkil/cangkul lidi)



- Tiket (sebagai token yang dapat ditukarkan dengan hadiah)



- 1 buah peluit



Prosedur Permainan Congklak Lidi

- a. Setiap kelompok menentukan pemain yang akan bermain terlebih dahulu dengan cara “hom pim pa” kemudian duduk berbaris sesuai urutan “hom pim pa” pada kelompoknya masing-masing.
- b. Pemain pertama menggenggam tumpukan lidi dengan posisi ujung lidi menempel di lantai. Ketika peluit dibunyikan oleh instruktur, pemain pertama langsung membuka genggamannya dan otomatis lidi pun berhamburan di lantai (ada pula yang bertumpuk).
- c. Pemain mengumpulkan lidi-lidi tersebut dengan menggunakan cangkul lidi, namun ketika mengambil lidi yang dituju, lidi lainnya tidak boleh sampai bergerak ataupun tersenggol. Jika lidi lain tersenggol, maka pemain tersebut digantikan oleh pemain kedua di kelompoknya. Begitu seterusnya hingga pemain terakhir.
- d. Pemain yang berhasil mengumpulkan semua lidi tanpa menyentuh lidi lainnya adalah pemenangnya.
- e. Pemain yang menang akan memperoleh tiket yang nantinya akan diakumulasikan dengan tiket dari setiap anggota kelompoknya dan dapat ditukarkan dengan hadiah setelah permainan berakhir.
- f. Permainan dilakukan sebanyak 2 putaran (setiap orang mendapat 2 kali kesempatan bermain).

E. Langkah-Langkah Kegiatan

Langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti pada kegiatan ini yaitu:

Sesi I

Tujuan

- Perkenalan antara peneliti dengan para subjek
- Memperkenalkan permainan congklak lidi
- Mensimulasikan cara bermain congklak lidi

Uraian

- a. Pembukaan
 - Mengucapkan salam dan terima kasih
 - Menanyakan apakah subjek sudah siap mengikuti kegiatan

b. Kegiatan

- Peneliti memperkenalkan congklak lidi kepada subjek
- Peneliti menjelaskan aturan bermain congklak lidi
- Peneliti mencontohkan cara bermain congklak lidi
- Peneliti mempersilahkan subjek untuk mencoba memainkan congklak lidi

c. *Feedback*

- Peneliti memberikan pertanyaan *Feedback* kepada subjek:
 1. Apakah adik-adik sudah paham cara bermain congklak lidi?
 2. Bagian mana yang adik-adik masih kurang pahami?
- Peneliti memberikan motivasi kepada subjek

d. Penutup

- Peneliti mengucapkan terima kasih kepada subjek

Sesi II

Tujuan

- Melakukan simulasi permainan congklak lidi
- Menyampaikan materi berupa nilai kesabaran dalam permainan congklak lidi
- Melihat pemahaman subjek tentang cara bermain congklak lidi

Uraian

a. Kegiatan

- Peneliti menanyakan apakah subjek masih ingat tata cara bermain congklak lidi
- Peneliti mencontohkan dan menjelaskan kembali aturan dan tata cara bermain congklak lidi
- Peneliti mengarahkan subjek untuk membuat dua barisan
- Peneliti membagikan congklak lidi hanya kepada dua orang subjek yang berada di barisan paling depan. menekankan pada subjek bahwa dalam permainan congklak lidi, diperlukan kesabaran, termasuk juga kesabaran saat antre dan menunggu giliran untuk bermain.
- Setelah semua subjek mendapat giliran, peneliti kemudian membagikan congklak lidi kepada seluruh subjek dan mempersilahkan subjek untuk bermain secara individu.

- Peneliti melakukan observasi dan mengamati permainan yang dilakukan para subjek sambil menjawab pertanyaan-pertanyaan dari subjek seputar congklak lidi dan lainnya.
- b. *Feedback*
- Peneliti memberikan pertanyaan *feedback* kepada subjek:
 1. Bagaimana rasanya bermain congklak lidi?
 2. Siapa tadi yang waktu bermain antre dan menunggu giliran bermainnya dengan sabar?
 3. Di bagian mana yang menjadi bagian tersulit bagi adik-adik?
 4. Apa yang harus adik-adik lakukan jika kesulitan dalam bermain?
 - Peneliti meberikan me-*refresh* kembali pentingnya kesabaran dalam permainan congklak lidi dan memberikan arahan kepada subjek untuk meningkatkan semangat berkompetisi pada sesi berikutnya
- c. Penutup
- Peneliti mengucapkan terima kasih kepada subjek

Sesi III

Tujuan

- Menumbuhkan semangat kompetitif subjek
- Memberikan materi mengenai nilai kemampuan pengambilan keputusan dalam permainan congklak lidi
- Merefleksikan permainan congklak lidi

Uraian

a. Kegiatan

- Peneliti meminta subjek untuk memainkan congklak lidi secara individu seperti pada sesi ke-dua
- Sebelum membagikan congklak lidi kepada masing-masing subjek, peneliti meminta satu orang subjek laki-laki dan satu subjek perempuan yang dinilai lebih lihai dalam memainkan congklak lidi (hasil observasi) untuk mendemonstrasikan kemampuan mereka di depan para subjek kelompok eksperimen.
- Peneliti membagikan congklak lidi untuk dimainkan oleh semua subjek.

- Peneliti memperhatikan setiap anak satu persatu dan ketika subjek kesulitan dan akhirnya gagal karena membuat lidi yang lain bergoyang, peneliti mengambil lidi terakhir yang dicungkil oleh subjek kemudian meletakkannya kembali ke posisi terakhir sebelum dicungkil.
 - Peneliti kemudian memberikan stimulus dan petunjuk agar subjek memikirkan lidi mana yang seharusnya ia cungkil terlebih dahulu agar lidi lainnya tidak bergoyang.
- b. *Feedback*
- Peneliti memberikan pertanyaan *feedback* kepada subjek:
 1. Bagaimana adik-adik, apakah kegiatan kita hari ini seru?
 2. Apa hal penting yang adik-adik pelajari hari ini?
 3. Kira-kira jika lidi kita bertumpuk, lidi mana dulu ya yang harus kita cungkil?
(sambil menunjukkan contoh tumpukan lidi)
 - Peneliti *me-refresh* materi mengenai pemilihan lidi yang tepat sebagai bentuk pembelajaran pengambilan keputusan atau *decision making* yang baik kemudian motivasi untuk meningkatkan semangat subjek dalam permainan pada sesi berikutnya
- c. Penutup
- Peneliti mengucapkan terima kasih kepada subjek

Sesi IV

Tujuan

- Melaksanakan permainan congklak lidi berkelompok
- Menyampaikan materi terkait *problem solving* dalam permainan congklak lidi
- Merefleksikan permainan congklak lidi

Uraian

- a. Kegiatan Kelompok
- Peneliti membagi subjek menjadi dua kelompok yang beranggotakan 5 orang masing-masing kelompok
 - Peneliti menginstruksikan subjek untuk melakukan hom pim pa dengan anggota kelompoknya sendiri yang bertujuan untuk menentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu.

- Pemenang hom pim pa kemudian ditempatkan di depan dan diikuti pemenang kedua hom pim pa yang berbaris di belakang pemenang pertama dan begitu seterusnya.
 - peneliti membagikan congklak lidi dan mempersilahkan subjek untuk bermain secara berkelompok, yakni ketika pemain pertama gagal maka akan dilanjutkan oleh pemain berikutnya yang berbaris di belakangnya dan begitu seterusnya hingga lidi habis.
 - Pada saat subjek sedang bermain, peneliti menarik perhatian subjek dengan memberi contoh kasus lidi yang menumpuk dan tidak menyebar.
 - Peneliti kemudian menanyakan pada seluruh subjek, apa yang kira-kira harus dilakukan jika lidi tidak menyebar dan malah bertumpuk? Pertanyaan ini ditujukan agar subjek memikirkan strategi apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.
 - Peneliti memulai permainan dengan aba-aba peluit.
- b. *Feedback*
- Peneliti memberikan pertanyaan *feedback* pada subjek:
 1. Bagaimana perasaan adik-adik setelah bermain hari ini?
 2. Apakah lebih seru bermain secara berkelompok?
 3. Apa pelajaran yang adik-adik dapatkan dari kegiatan kita pada hari ini?
 4. Apa yang adik-adik dapat lakukan jika lidi yang adik mainkan menumpuk dan tidak menyebar?
 - Peneliti memberikan contoh masalah lain dalam permainan congklak lidi seperti jika kayu pencungkil kurang bengkok dan menanyakan kembali apa yang akan para subjek lakukan jika menemui masalah seperti itu untuk menstimulasi kemampuan penyelesaian masalah pada subjek.
- c. Penutup
- Peneliti mengucapkan terima kasih kepada subjek

Sesi V

Tujuan

- Melaksanakan permainan congklak lidi berkelompok
- Menyampaikan materi terkait pentingnya fokus dalam permainan congklak lidi

- Merefleksikan permainan congklak lidi

Uraian

d. Kegiatan Kelompok

- Peneliti menginstruksikan para subjek untuk berbaris pada kelompoknya masing-masing namun urutan berbarisnya diubah sehingga yang mendapat giliran terakhir pada sesi ke-empat akan mendapat giliran pertama pada sesi ini.
- Peneliti membagikan congklak lidi namun jumlah lidi ditambahkan sebanyak dua kali lipat dari sebelumnya.
- Peneliti menginstruksikan subjek untuk bermain secara berkelompok sebagaimana saat sesi ke-empat, yakni ketika pemain pertama gagal maka akan digantikan dengan pemain kedua yang berada di belakangnya dan begitu seterusnya.
- Sebelum memulai kegiatan, peneliti menekankan kepada para subjek bahwa pemenang permainan congklak lidi bukan lah mereka yang tercepat dalam mengumpulkan lidi, melainkan yang berhasil mengumpulkan lidi lebih banyak hingga selesai tanpa membuat lidi lainnya bergoyang. Hal ini tentunya agar subjek tetap fokus dan tidak terburu-buru.

e. *Feedback*

- Peneliti memberikan pertanyaan *feedback* pada subjek:
 1. Bagaimana perasaan adik-adik setelah bermain hari ini?
 2. Apa syarat menjadi pemenang permainan congklak lidi?
 3. Kalau berhasil mengumpulkan lidi paling cepat namun lidi lainnya bergoyang semua apakah bisa dianggap menang adik-adik?
- Peneliti menyampaikan tentang pentingnya fokus pada tujuan akhir dalam permainan congklak lidi, yaitu mengumpulkan lidi sebanyak-banyaknya atau hingga habis, bukan mengumpulkan lidi secepat-cepatnya namun membuat lidi yang lain bergoyang.

f. Penutup

- Peneliti mengucapkan terima kasih kepada subjek

Sesi VI

Tujuan

- Melaksanakan lomba congklak lidi individu dan berkelompok
- Menyampaikan materi terkait pentingnya seluruh materi yang disampaikan pada setiap sesi mulai dari kemampuan menunggu (sabar), kemampuan mengambil keputusan, kemampuan penyelesaian masalah, serta kemampuan untuk fokus pada tujuan akhir/tujuan jangka panjang yang semuanya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- Merefleksikan permainan congklak lidi

Uraian

g. Kegiatan

- Peneliti menunjukkan hadiah apa saja yang tersedia dan memberitahukan berapa tiket yang mereka butuhkan untuk menukarnya dengan hadiah-hadiah tertentu. Hal ini bertujuan untuk membangkitkan kembali semua pembelajaran yang sudah diterima subjek selama 5 sesi sebelumnya, agar subjek menentukan sendiri hadiah mana yang ia inginkan, strategi apa yang harus ia lakukan untuk mendapatkan hadiah tersebut, harus bersabar agar tidak membuat lidi lainnya bergoyang dan akhirnya menyebabkan kekalahan, serta fokus pada tujuannya (hadiah yang ia mau) agar tidak kalah dalam perlombaan.
- Kegiatan pertama merupakan lomba individual yang akan dinilai dari jumlah lidi yang berhasil dikumpulkan subjek secara individu.
- Kegiatan ke-dua merupakan lomba berkelompok yang penilaiannya juga berdasarkan pada jumlah lidi yang berhasil dikumpulkan secara berkelompok.
- Peneliti mengumumkan pemenang dari lomba.

h. *Feedback*

- Peneliti memberikan pertanyaan *feedback* pada subjek:
 1. Bagaimana perasaan adik-adik setelah berlomba hari ini?
 2. Siapa tadi yang mengumpulkan lidi terbanyak?
 3. Apa yang adik dan kelompok adik lakukan sehingga bisa menjadi pemenang?
- Peneliti mempersilahkan subjek untuk menukarkan tiket yang berhasil diperoleh baik secara individu maupun berkelompok
- Peneliti membagikan hadiah kepada para pemenang

- Peneliti *me-refresh* kembali semua nilai yang telah subjek pelajari dari permainan congklak lidi dan mengaitkannya dengan keuntungan yang didapat dari menerapkan hal-hal tersebut pada lomba. Peneliti menunjukkan pada subjek bahwa mereka yang memiliki kesabaran, mampu mengambil keputusan dengan tepat, mampu menyelesaikan masalah dengan baik, serta yang mampu untuk fokus pada tujuannya akan berhasil menjadi pemenang dan mendapatkan hadiah yang lebih banyak dan ia sukai.
- i. Penutup
- Peneliti mengucapkan terima kasih kepada subjek karena telah membantu berpartisipasi dalam penelitian.

Tabel Rincian Pelaksanaan Permainan

Sesi	Kegiatan	Tujuan	Keterangan
1	Memberikan gambaran permainan	Memperkenalkan permainan congklak lidi dan cara memainkannya serta mempersilahkan subjek untuk mencoba bermain	-
2	Melakukan simulasi permainan congklak lidi	Melihat pemahaman subjek mengenai cara bermain congklak lidi dengan cara mempersilahkan subjek mencoba bermain secara langsung dan menyampaikan materi tentang pentingnya kesabaran dalam permainan congklak lidi	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan 12 lidi • Setiap anak memiliki 2 kali kesempatan bermain
3	Memainkan congklak lidi secara individu dan menyampaikan materi <i>decision making</i>	Menumbuhkan semangat kompetitif subjek dan memberikan materi mengenai nilai kemampuan pengambilan keputusan dalam permainan congklak lidi	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan 12 lidi • Setiap anak memiliki 2 kali kesempatan bermain
4	Memainkan congklak lidi berkelompok	Melaksanakan permainan congklak lidi berkelompok dan menyampaikan materi terkait <i>problem solving</i> dalam permainan congklak lidi	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan 24 lidi • Setiap anak memiliki 2 kali kesempatan bermain

5	Memainkan congklak lidi berkelompok	Melaksanakan permainan congklak lidi berkelompok dan menyampaikan materi terkait pentingnya fokus dalam permainan congklak lidi	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan 24 lidi • Setiap anak memiliki 2 kali kesempatan bermain
6	Lomba permainan congklak lidi secara individu dan kelompok	Melaksanakan lomba congklak lidi individu dan berkelompok sekaligus menyampaikan materi terkait pentingnya seluruh materi yang disampaikan pada setiap sesi mulai dari kemampuan menunggu (sabar), kemampuan mengambil keputusan, kemampuan penyelesaian masalah, serta kemampuan untuk fokus pada tujuan akhir/tujuan jangka panjang yang semuanya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.	<p>Individu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan 12 lidi • Setiap anak memiliki 2 kali kesempatan bermain <p>Kelompok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan 24 lidi • Setiap anak memiliki 2 kali kesempatan bermain

Referensi

- Dawd, A. M. (2017). Delay of Gratification: Predictors and Measurement Issues. *Acta Psychopathologica, Vol.3 No. S2:81*, 1-7. <http://dx.doi.org/10.4172/2469-6676.100153>.
- Duckworth, A. L., Tsukayama, E., & Kirby, T. A. (2013). Is It Really Self-Control? Examining the Predictive Power of the Delay of Gratification Task. *Personality and Social Psychology Bulletin, Vol. 39(7)*, 843-855. <https://doi.org/10.1177/0146167213482589>.
- Galla, B. M., & Duckworth, A. L. (2015). More Than Resisting Temptation: Beneficial Habits Mediate the Relationship Between Self-Control and Positive Life Outcomes. *Journal of Personality and Social Psychology, Vol. 109(3)*, 508-525. <https://doi.org/10.1037/pspp0000026>.
- Hurlock, E. B. (1993). *Perkembangan anak jilid I. Terjemahan*. Jakarta: Erlangga.
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM PRESS.
- Mischel, W., Ebbsen, E. B., & Raskoff Zeiss, A. (1972). Cognitive and attentional mechanisms in delay of gratification. *Journal of Personality and Social Psychology, Vol. 21(2)*, 204-218. <https://doi.org/10.1037/h0032198>.
- Protzko, J. (2020). Kids These Days! Increasing delay of gratification ability over the past 50 years in children. *Intelligence, Vol.80*, 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2020.101451>.
- Shoda, Y., Mischel, W., & Peake, P. K. (1990). Predicting adolescent cognitive and self-regulatory competencies from preschool delay of gratification: Identifying diagnostic conditions. *Developmental Psychology, Vol. 26(6)*, 978-986. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.26.6.978>.
- Zayas, V., Mischel, W., & Gayathri, P. (2014). Mind and brain in delay of gratification. In V. F. Reyna, & V. Zayas, *The neuroscience of risky decision making* (pp. 145-176). American Psychological Association. <https://doi.org/10.1037/14322-007>.

Dokumentasi





Uji Verifikasi dan Plagiasi



LABORATORIUM FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
 Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang 65144 Telp. 0341-464318

SURAT KETERANGAN

No: E.6.a/376/Lab-Psi/UMM/V/2024

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini Tim Divisi Psikometri Laboratorium Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Thariq Mahfuzh
 NIM : 202010230311003
 Dosen Pembimbing : 1) Prof. Iswinarti, M.Si
 2)

Yang bersangkutan telah melakukan :

1. Verifikasi Analisa Data.
 Hasil: Lulus /~~Perbaikan~~
2. Cek Plagiasi
 Hasil: Lulus/Perbaikan
 Dengan keterangan sebagai berikut:

No	Judul Skripsi	Batas Maksimal	Hasil
1	Pengaruh Permainan Congklak Lidi Terhadap Kemampuan Penundaan Kepuasan Anak Usia Prasekolah	25%	2%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 7 Mei 2024
 Petugas Cek

 Navy Tri Indah Sari, M.Si

