



UIN SUSKA RIAU

**PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN *TRUTH OR DARE*
TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI RA GRIYA BINA WIDYA
KECAMATAN TUAH MADANI
KOTA PEKANBARU**

SKRIPSI



DI SUSUN OLEH:

JIHAN NUR DZAKIYYAH

12110921268

UIN SUSKA RIAU

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

1447H/2025

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilang mengumumkan dan memperanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

menyebutkan sumber:
jiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.



2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak mengijken kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penerapan Permainan Truth Or Dare Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru* yang ditulis oleh Jihan Nur Dzakiyyah, NIM. 12110921268 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 28 Dzulhijjah 1446 H
24 Juni 2025M

Menyetujui:

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing


Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag
NIP. 197305142001122002


Dr. Dra. Eniwati Khadir, M.Ag
NIP. 196010281989032001



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Penerapan Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Griya Bina Widya Perum Griya Bina Widya Unri Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru yang di tulis oleh Jihan Nur Dzakiyyah, NIM. 12110921268 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memproleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 08 Muhamarram 1447 H
04 Juli 2025 M

Mengesahkan

Sidang Munaqasyah

Pengaji I

Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag

Pengaji II

(Foto)

Wardani Purnama Sari, S.Pd., M.Pd.E.

Pengaji III

Dra. Sarah, M.Pd

Pengaji IV

Nurhayati, M.Pd

Dekan,





UIN SUSKA RIAU

- b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbaik sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Jihan Nur Dzakiyyah
Tempat/ Tanggal Lahir : Pekanbaru/ 15 Februari 2003
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Pemainan Truth Or Dare Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini saya nyatakan bebas plagiat
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai praturan perundang-undangan

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 24 Juni 2025





UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillaahirabbil'aalamin. Bersyukur kepada Allah SWT yang telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya, pedoman kita Al-Qur'an yang mulia, dan agama kita adalah agama yang baik, atas berkat rahmat dan karunia-Nya yang mengizinkan skripsi ini terselesaikan. Sholawat serta salam kita hadiahkan kepada junjungan Nabi besar kita yang diberi gelar penutup para Nabi yaitu Rasulullah SAW yang telah mengantarkan umatnya dari zaman jahiliyah hingga pada dunia ilmu pengetahuan yang dirasakan saat ini. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru” adalah hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penyusunan skripsi ini telah mendapatkan dorongan, bimbingan dan dukungan semangat dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ucapan terimakasih yang teramat sangat kepada kedua orang tua yaitu Abah Nurmansyah dan Mama Dahlia, yang selalu melangitkan doa-doanya, membimbing, menasehati, mendukung serta memberikan kasih sayang yang tulus atas segala ikhtiar yang peneliti lakukan dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti juga ingin menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.SI, AK. selaku Rektor Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. H. Raihani,M.Ed., Ph. D selaku Wakil Rektor I, Dr. Alex Wenda,St,M.Eng selaku Wakil Rektor II, Dr. Haris Simaremare,M.T. selaku Wakil Rektor III. beserta seluruh staff.

Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. H. Zarkasih, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Prof. Zubaidah Amir,



UN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2.

MZ. M.Pd. selaku Wakil Dekan II, Prof. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons. selaku wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh staff.

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag. selaku ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Nurkamelia Mukhtar AH., M.Pd. selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini beserta staff.

Dr. Dra. Eniwati Khadir, M.Ag, selaku pembimbing skripsi

Dr. Zuhairansyah Arifin, S. Ag. M.Ag, selaku Pembimbing Akademik

Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Eva Deliza, S.Pd. selaku Kepala Sekolah beserta Nurul Istiqomah, S.Pd, Lala Junisa Putri, Arista Novita Sari, S.Pd, dan Putri Mardiyanti selaku guru di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru

8. Seluruh keluarga besar Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini terkhusus angkatan 2021 (kelas B)

Pekanbaru, 24 Juni 2025
Yang membuat pernyataan

Jihan Nur Dzakiyyah
NIM. 12110921268

UIN SUSKA RIAU



UN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN



Alhamdulillahirabbil 'aalamiin..... Ya Rabb...

Alhamdulillahilladzi bini 'matihi tatimmush shoolhaat.

Bersyukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman, nikmat sehat, rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan amanah ini dengan mengucapkan alhamdulillah. Bersholawat kepada Rasulullah SAW. Dengan rasa syukur yang amat dalam penulis persembahkan tulisan ini kepada semua orang yang penulis sayangi. Terkhusus persembahan untuk kedua orang tua yang sangat saya cintai Abah Nurmansyah dan Mama Dahlia, yang telah memberikan kasih sayang, selalu mendoakan, mendukung, menasehati, dan selalu bersamai setiap langkahku, yang mana Ridho Allah SWT terletak pada Ridho keduanya, tak mampu ku membalaas semua jasa-jasamu, orang yang paling berharga dihidupku, hanya allah lah yang bisa membalaasanya dan semoga diberikan sebaik-baiknya balasan yaitu berkumpul kembali dalam syurga-Nya, aaamin. Abangku Rezki nur Ichsan, S.E Dan seluruh keluarga besar yang sudah mendukung dan mendoakan.

Teman-teman seperjuangan PIAUD angkatan 2021 khususnya kelas B. Terimakasih atas kebersamaannya, semangatnya, motivasinya, juga telah memberikan kesan baik dan membuat sepenggal cerita dari awal masuk jenjang kuliah hingga akhir dari kuliah ini, penulis berharap dengan selesainya tulisan ini tidak membuat pertemuan kita ikut selesai.

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Jihān Nūr Dzakiyyah (2025) : Pengaruh Permainan *Truth Or Dare* Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru

Penelitian bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh yang signifikan pada pengaruh permainan *truth or dare* terhadap peningkatan kepercayaan diri anak di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru. Jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen desain *one group pretest posttest*. Subjek penelitian adalah guru dan anak usia dini di RA Griya Bina Widya, objek penelitian ini adalah pengaruh penerapan permainan *truth or dare* terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia 5-6 Tahun. Populasi pada penelitian ini adalah anak RA Griya Bina Widya. Teknik pengumpulan penelitian menggunakan purposive sampling, dimana jumlah sampel yang diambil 19 anak. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan SPSS Ver. 23 dengan uji *Paired Sampel t-test*. Hasil penelitian terdapat temuan berupa: 1) Anak mampu dalam bermain permainan *truth or dare* dengan senang, 2) Anak mampu melakukan hompimpa sebelum permainan dimulai, 3) Anak mampu menunjukkan rasa bangga dalam menyelesaikan tantangan, 4) Anak mampu menyelesaikan hukuman yang diinginkan, 5) Anak mampu bereksplorasi, 6) Anak tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kepercayaan diri anak di RA Griya Bina Widya sebesar 46,68% dikategori sedang dengan rumus gain ternormalisasi. Hasil uji t statistic nilai sig. $0,108 < 0,05$ dengan $t_{hitung} = 1.954 < t_{tabel} 1.79588$. Maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima sehingga ada pengaruh permainan merias wajah terhadap perkembangan seni anak di RA Griya Bina Widya.

Kata Kunci: *Peningkatan Kepercayaan Diri, Permainan Truth Or Dare, Anak Usia Dini*

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

© H.

Hak Ci

1. Dila

a. P

- b. Pengutipan tidak mengijinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbaik sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

ABSTRACT

Jihan Nur Dzakiyyah (2025): The Effect of Truth or Dare Game toward Increasing Self-Confidence of 5-6 Years Old Children at Islamic Kindergarten of Griya Bina Widya, Griya Bina Widya Unri Housing, Tuah Madani District, Pekanbaru City

This research aimed at finding out whether there was or not a significant effect of Truth or Dare game toward increasing children self-confidence at Islamic Kindergarten of Griya Bina Widya, Griya Bina Widya Unri Housing, Tuah Madani District, Pekanbaru City. It was quantitative research with experimental method and one group pretest posttest design. The subjects of this research were teachers and young children at Islamic Kindergarten of Griya Bina Widya, the object of this research was the effect of Truth or Dare game toward increasing self-confidence of 5-6 years old children. Children at Islamic Kindergarten of Griya Bina Widya were the population of this research. Purposive sampling technique was used in this research, and the samples selected were 19 children. Observation and documentation were the techniques of collecting data. Analyzing data was done by using SPSS Ver. 23 with paired sample t-test. The research findings showed that 1) children were able to play Truth or Dare game happily, 2) they were able to do *homimpia* before the game starts, 3) they were able to show pride in completing challenges, 4) They were able to complete the desired punishment, 5) they were able to explore, and 6) they do not talk to themselves when the teacher was teaching. The research findings showed that there was an increase in children self-confidence at Islamic Kindergarten of Griya Bina Widya 46.68% in moderate category with normalized gain formula. The results of the statistic t-test showed that sig. was 0.108 lower than 0.05, and $t_{observed}$ was -1.954 lower than t_{table} 1.79588. So, Null hypothesis was rejected, and Alternative hypothesis was accepted, and there was an effect of Truth or Dare game toward the development of children self-confidence at Islamic Kindergarten of Griya Bina Widya.

Keywords: Increasing Self-Confidence, Truth or Dare Game, Early Childhood

Dipindai dengan CamScanner

luan suatu masalah.

yarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

خلاصة

ملخص

جهان نور ذكية، (٢٠٢٥): تأثير لعبة الحقيقة أم التحدي على تعزيز الثقة بالنفس لدى الأطفال في سن ٦-٥ سنوات في روضة أطفال غريا بنا وديا بمجمع غريا بنا وديا التابع لجامعة رياو، في منطقة تواه مدنی، بمدينة بکنبارو

هذا البحث يهدف إلى معرفة ما إذا كان هناك تأثير كبير للعبة الحقيقة أم التحدي على تعزيز الثقة بالنفس لدى الأطفال في سن ٦-٥ سنوات في روضة أطفال غريا بنا وديا بمجمع غريا بنا وديا التابع لجامعة رياو، في منطقة تواه مدنی، بمدينة بکنبارو. نوع هذا البحث هو بحث كمي باستخدام المنهج التجريبي بتصميم الاختبار القبلي والبعدي لمجموعة واحدة. وأفراد البحث معلمون وأطفال في سن الطفولة المبكرة بالروضة المذكورة، أما موضوع البحث فهو تأثير لعبة الحقيقة أم التحدي على تنمية الثقة بالنفس لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ٥ إلى ٦ سنوات. ومجتمع البحث أطفال في سن ٦-٥ سنوات في روضة أطفال غريا بنا وديا. وعدد عينة البحث ١٩ طفلا، تم اختيارهم بطريقة العينة المادفة. وقد جمعت البيانات باستخدام أسلوب الملاحظة والتوثيق، وتم تحليلها باستخدام برنامج الخدمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية الإصدار ٢٣ والاختبار الثاني لعينة مترابطة. أظهرت نتائج البحث عدة ملاحظات: ١) الأطفال استمتعوا باللعب بلعبة الحقيقة أم التحدي، ٢) استطاع الأطفال إجراء لعبة "هُيمِبا" قبل بدء اللعب، ٣) أظهر الأطفال شعورا بالفخر عند إتمام التحدي، ٤) استطاع الأطفال تنفيذ العقوبة المحددة، ٥) تمكّن الأطفال من الاستكشاف بحرية، ٦) لم يتحدث الأطفال مع أنفسهم أثناء شرح المعلم. أظهرت نتائج التحليل الإحصائي وجود زيادة في مستوى الثقة بالنفس لدى الأطفال بنسبة ٤٦,٦٨٪، وهي في الفئة المتوسطة، بناء على معادلة الزيادة المنظمة. وقد أظهرت نتائج الاختبار الثاني أن قيمة الدلالة $< 0,005$ ، مع قيمة t المحسوبة $-1,954 > t$ الجدولية $1,79588$ ، مما يعني رفض الفرضية المبدئية وقبول الفرضية البديلة، وبالتالي توجد علاقة دالة بين لعبة الحقيقة أم التحدي وتطور الثقة بالنفس لدى الأطفال في روضة غريا بنا وديا.



الكلمات الأساسية: تعزيز الثقة بالنفس، لعبة الحقيقة أم التحدي، الأطفال



UN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERSEMAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
خلاصہ	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Alasan Memilih Judul.....	4
C. Penegasan Istilah.....	4
D. Permasalahan.....	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Permainan <i>Truth Or Dare</i>	9
1. Pengertian Permainan <i>Truth Or Dare</i>	9
2. Tujuan Permainan <i>Turth Or Dare</i>	11
3. Langkah-Langkah Permainan <i>Truth Or Dare</i>	11
4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan <i>Truth Or Dare</i>	12
5. Kualitas dan Kelayakan Permainan <i>Truth Or Dare</i>	15
B. Peningkatan Kepercayaan Diri	17
1. Pengertian Kepercayaan Diri Anak Usia Dini	17
2. Ciri-Ciri Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak	18
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri Anak	19
4. Manfaat Kepercayaan Diri Anak Usia Dini.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian	22



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:	
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.	
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.	
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	
© Hak cipta milik UIN Suska Riau	
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	
BAB I PENDEKATAN	
A. Pendekatan Teoritis	
1. Teori Kognitif	1
2. Teori Permainan	1
B. Pendekatan Metodologis	
1. Pendekatan Kuantitatif	1
2. Pendekatan Kualitatif	1
C. Pendekatan Praktis	
1. Pendekatan Praktis	1
D. Pendekatan Kritis	
1. Pendekatan Kritis	1
E. Pendekatan Sosial-Kultural	
1. Pendekatan Sosial-Kultural	1
F. Pendekatan Psikologis	
1. Pendekatan Psikologis	1
G. Pendekatan Sosial-Politik	
1. Pendekatan Sosial-Politik	1
BAB II PEMERIKSAAN DAN PENGETAHUAN	
A. Pemeriksaan	
1. Pemeriksaan	1
B. Pengetahuan	
1. Pengetahuan	1
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu dan Lokasi Penelitian	23
C. Subjek dan Objek Penelitian	23
D. Populasi dan Sampel	23
1. Populasi	23
2. Sampel	24
E. Teknik Pengumpulan Data	24
1. Observasi	24
2. Wawancara	25
3. Dokumentasi	25
F. Instrumen Pengumpulan Data	26
1. Observasi	26
2. Wawancara	26
3. Dokumentasi	26
G. Teknik Analisis Data	27
1. Uji T	27
2. Uji Validitas	28
3. Uji Reliabilitas	28
BAB IV PENYAJIAN DAN HASIL PENELITIAN	29
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	29
B. Hasil Penelitian	34
C. Pengaruh Penerapan Permainan Truth Or Dare Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru	54
D. Pembahasan Hasil Penelitian	55
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 Langkah-langkah eksperimen.....	23
--	----

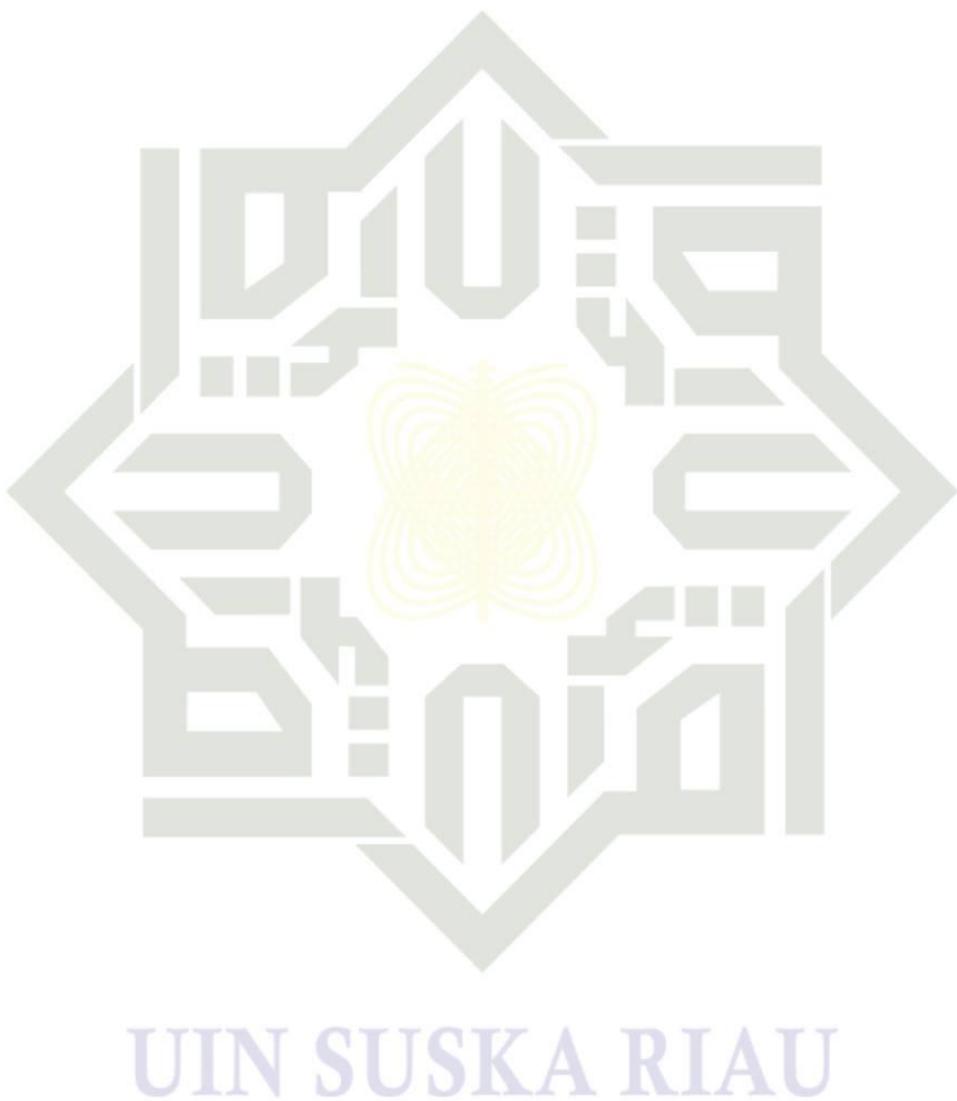
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diluar mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diluar mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





UN SUSKA RIAU

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Data Populasi Anak Kelompok B1 dan B2 RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru Tahun Ajaran 2024-2025.....	24
Tabel III.2 Dokumentasi Pengumpulan Data.....	27
Tabel IV.1 Data RA Griya Bina Widya Pekanbaru TA 2023/2024.....	29
Tabel IV.2 Data Guru di RA Griya Bina Widya TA 2024/2025.....	32
Tabel IV.3 Daftar Jumlah Anak didik di RA Griya Bina Widya Pekanbaru TA 2024/2025.....	32
Tabel IV.4 Jumlah Sampel Kelas Eksperimen Anak Didik di RA Griya Bina Widya Pekanbaru TA 2024/2025.....	32
Tabel IV.5 Daftar Sarana dan Prasarana di RA GRiya Bina Widya Pekanbaru TA 2024/2025.....	33
Tabel IV.6 Daftar Sarana dan Prasarana Di Ruangan Kepala Sekolah RA Griya Bina Widya Pekanbaru TA 2024/2025.....	33
Tabel IV.7 Daftar Sarana dan Prasarana Meja dan Kursi RA Griya Bina Widya Pekanbaru TA 2024/2025.....	34
Tabel IV.8 Hasil Observasi Guru saat pretest.....	35
Tabel IV.9 Gambaran Umum Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di RA Griya Bina Widya saat Pretest pada Kelas Eksperimen.....	36
Tabel IV.10 Rekapitulasi Peningkatan Kepercayaan diri Anak di RA Griya Bina Widya sebelum perlakuan (pretest) Kelas Eksperimen...	37
Tabel IV.11 Gambaran Umum Permainan Truth OR Dare di RA Griya Bina Widya saat diberikan Treatment pertama Berdasarkan Hasil Observasi Guru.....	39
Tabel IV.12 Gambaran Umum Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di RA Griya Bina Widya saat diberikan treatment pertama.....	40
Tabel IV.13 Persentase Peningkatan Kepercayaan Diri anak di RA Griya Bina Widya saat diberikan Treatment Pertama.....	41

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan karya tulis lainnya.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Tabel IV.14 Gambaran Umum Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di RA	
Griya Bina Widya saat diberikan treatment kedua.....	42
Tabel IV.15 Persentase Perkembangan Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di RA Griya Bina Widya saat diberikan Treatment Kedua.....	43
Tabel IV.16 Gambaran Umum Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di RA	
Griya Bina Widya saat diberikan treatment ketiga.....	44
Tabel IV.17 Persentase Perkembangan Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di RA Griya Bina Widya saat diberikan Treatment ketiga.....	45
Tabel IV.18 Gambaran Umum Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di RA	
Griya Bina Widya saat diberikan treatment keempat.....	46
Tabel IV.19 Persentase Perkembangan Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di RA Griya Bina Widya saat diberikan Treatment Keempat...	47
Tabel IV.20 Hasil Observasi Guru Saat Posttest.....	48
Tabel IV.21 Gambaran Umum Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di RA	
Griya Bina Widya saat posttest pada kelas eksperimen.....	49
Tabel IV.22 Persentase peningkatan kepercayaan diri anak di RA Griya	
Bina Widya sesudah diberikan Perlakuan (posttest) Kelas Eksperimen.....	50
Tabel IV.23 Reputulasi Peningkatan Kepercayaan Diri Anak di RA Griya	
Bina Widya Sebelum dan Sesudah diberikan Perlakuan dalam Permainan Truth Or Dare pada Kelas Eksperimen.....	50
Tabel IV.24 Uji Validitas.....	51
Tabel IV.25 Uji Reliabilitas.....	52
Tabel IV.26 Uji T.....	53
Tabel IV.27 Kategori Gain Ternormalisasi.	55

UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut Golden Age. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia 0 sampai 6 tahun. Namun, masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia 4 tahun adalah masa-masa yang paling menentukan. Periode ini, otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Oleh karena itu memberikan perhatian lebih terhadap anak di usia dini merupakan keniscayaan. Wujud perhatian diantaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tuanya sendiri maupun melalui Lembaga Pendidikan anak usia dini.¹

Pendidikan adalah suatu proses bagaimana mengubah kehidupan kehidupan seorang anak menjadi lebih baik, mandiri dan bertanggung jawab. lebih lanjut di sampaikan juga bahwa berkualitas atau tidaknya kehidupan dimasa depannya di tentukan oleh Pendidikan awal sebagai landasannya. Oleh sebab itu sebagai landasan utama seharusnya anak – anak di bekali dengan pengetahuan sikap dan perilaku yang baik. Sebagai makhluk ciptaan Tuhan yang termulia sudah sepantasnya anak – anak di bimbing dengan baik. Dengan pengamatan terhadap anak menjadi hal penting.²

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, sistem pendidikan di Indonesia terdiri atas pendidikan sebelum pendidikan dasar, pendidikan dasar pendidikan menengah pertama dan atas, serta pendidikan tinggi. Salah satu bentuk Lembaga pendidikan sebelum

¹Rani, A., & Kurnia, R. (2024). Pengembangan Media Roller Alphabet terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.8, no.1, hal.163

²Johana Kastanja¹, Sri Watini². “Implementasi Metode Bernyanyi Asyik dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A1 TK Negeri Pembina Nasional.” *jurnal pendidikan*, vol. 5, no.7, hal.2172



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pendidikan dasar adalah lembaga pendidikan anak usia dini.³ Jadi dapat disimpulkan Pendidikan suatu proses bagaimana mengubah kehidupan seorang anak menjadi lebih baik, mandiri dan bertanggung jawab. Oleh sebab itu sebagai landasan utama harusnya anak-anak dibekali dengan pengetahuan sikap dan perilaku yang baik.

Permainan kartu *truth or dare* merupakan permainan yang dilakukan secara kelompok dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Dimana menggunakan kartu ini dapat menarik keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.⁴ Permainan *Truth or Dare* adalah permainan yang sangat menantang. Hal ini dapat dilihat pada kata *truth* yang berarti kebenaran dan *dare* yang berarti tantangan. Permainan ini harus dimainkan setidaknya dua orang pemain. Pada permainan ini, terdapat seorang pemantik yang bertugas sebagai orang yang menjalankan permainan. Pemain yang namanya masuk ke dalam daftar tersangka akan diberi pilihan untuk memilih dua pilihan yaitu jujur atau tantangan. Pemain yang memilih jujur maka pemain lain akan menanya soal yang dibuat secara spontan. Pemain harus menjawab jujur semua pertanyaan yang diajukan kepadanya. Permainan ini bergilir terus-menerus sampai batas waktu yang sudah ditentukan.⁵ Jadi dapat disimpulkan permainan kartu *truth or dare* merupakan permainan yang dilakukan secara kelompok dengan menggunakan dua macam kartu yaitu kartu *Truth* dan *Dare*.

³Suryawahyuni Latief. (2020). Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Sebagai Pondasi Pembentukan Karakter Dalam Era Revolusi 4.0 Dan Society 5.0: Teknik Dan Keberlanjutan Pendidikan Karakter. *Jurnal Literasiologi*, vol. 3, no.2, hal.45

⁴Anwar, M., Syahrir, M., Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar, J., & Dg Tata Raya Makassar, J. (2022). Pengaruh Permainan Truth Or Dare Pada Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA SMAN 10 Pinrang (Studi pada Materi Pokok Termokimia). *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)*, vol.3,no.2, hal.40

⁵Aswan. (2023). Permainan Truthor Dare Berbantuan Spinthewheel: Strategi Pembelajaran Berbicara Untuk Pemelajar Bipa Korea Selatan. *LinguaFranca:Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*,vol.7, no.1, hal.5

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Percaya diri anak dapat menyelesaikan tugas sesuai tahapan perkembangan, memiliki keberanian meningkatkan prestasi diri, menjadi pribadi yang sehat dan mandiri.⁶ Rasa percaya mendorong manusia untuk menghadapi situasi di dalam pergaulan dan untuk menangani berbagai perihal dengan lebih mudah. Percaya diri tidak dikatakan secara nyata, tetapi orang-orang yang percaya diri akan lebih mudah menerima dirinya sendiri, siap menerima tantangan dalam arti mau mencoba sesuatu yang baru. Orang yang percaya diri cenderung tidak takut menyatakan penilaiannya di depan orang banyak.⁷

Kepercayaan diri merupakan satu aspek kepribadian yang paling penting pada seseorang. Kepercayaan diri merupakan atribut yang paling berharga pada diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat, dikarenakan dengan kepercayaan diri, seseorang mampu mengaktualisasikan segala potensi dirinya. Kepercayaan diri merupakan sesuatu yang urgen untuk dimiliki setiap individu. Kepercayaan diri diperlukan oleh siapa saja baik seorang anak maupun orangtua, dan secara individual maupun kelompok.⁸

Kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri, sehingga dalam Tindakan-tindakannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan keinginan dan tanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan belajar anak serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri. Terbentuknya kemampuan percaya diri adalah suatu proses belajar bagaimana merespon berbagai rangsangan dari luar dirinya melalui interaksi dengan lingkungannya.⁹

⁶Kurniasih, K., Supena, A., & Nurani, Y. (2021). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.5, no.2, hal. 2251

⁷Geovany Ginting, N. (2023). Membangun Kepercayaan Diri Anak Sejak Dini Dan Membangun Karakter Anak. *Jurnal Sains Student Research*, vol.1, no.1,hal.169

⁸Rahman, M. M. (2013). "Peran Orang Tua Dalam Membangun Kepercayaan Diri Pada Anak Usia Dini". *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*,vol.8, no.2, hal.376-377

⁹Amri, S., Kandang, J. W. S., & Bengkulu, L. (2018). Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Sma Negeri 6 Kota Bengkulu. In *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* (Vol. 03, Issue 02). <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti dapatkan dari RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru, terdapat anak-anak yang memiliki permasalahan mengenai kepercayaan diri anak, terutama anak-anak yang telah direkomendasikan oleh Guru. Permasalahan mereka meliputi, tidak terlalu banyak bicara selain dengan teman akrabnya, suka menyendiri, selalu merasa takut, tidak bisa mengontrol emosi, ragu-ragu ketika disuruh oleh guru, tidak bisa menyampaikan pendapat. Hal ini dibuktikan sendiri oleh peneliti ketika melakukan observasi dengan ikut serta dalam proses belajar mengajar. Dapat disimpulkan dalam penelitian RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru adapun permasalahan yang ditemui yaitu anak tidak terlalu banyak bicara selain dengan teman dekatnya, suka menyendiri, selalu merasa takut, tidak bisa mengontrol emosi, ragu-ragu Ketika disuruh oleh guru,tidak bisa menyampaikan pendapat.

B. Alasan Memilih Judul

- a. Pentingnya menanamkan permainan *truth or dare* pada anak usia 5-6 tahun.
- b. Mengetahui lebih lanjut peran permainan *truth or dare* terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun.

C. Penegasan Istilah**1. Anak Usia Dini**

Anak Dini Usia (PAUD) yang membatasi pengertian istilah anak usia dini pada anak usia 0 sampai 6 tahun. Dimana pada usia 0-6 tahun sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan otak yang sangat pesat (golden age), dimana pada masa golden age (masa keemasan) ini anak dibutuhkan perhatian khusus, karena stimulasi yang diberikan dapat mempengaruhi perkembangan otak anak dan kemampuan akademiknya untuk masa yang akan datang.¹⁰ Pada umur

¹⁰ Aqidatul Wahidah, I., Mega Purnamasari, Y., & Siber Syekh Nurjati, U. (2024). Media House Counting untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.4, no.2, hal.200

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini anak sangat peka serta potensial buat menekuni suatu, rasa mau ketahui anak sangat besar.¹¹

Hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.¹² Dapat disimpulkan masa anak usia dini adalah masa golden age atau masa kemasan. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya.

2. Permainan *Truth Or Dare*

Permainan kartu *truth or dare* merupakan permainan yang dilakukan secara kelompok dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Dimana menggunakan kartu ini dapat menarik keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh.¹³ Permainan *Truth or Dare* adalah permainan yang sangat menantang. Hal ini dapat dilihat pada kata *truth* yang berarti kebenaran dan *dare* yang berarti tantangan. Permainan ini harus dimainkan setidaknya dua orang pemain. Pada permainan ini, terdapat seorang pemantik yang bertugas sebagai orang yang menjalankan permainan. Pemain yang namanya masuk ke dalam daftar tersangka akan diberi pilihan untuk memilih dua pilihan yaitu

¹¹ Jantrika, S., & Marlina, S. (2021). Dampak Pembelajaran Saat Pandemi Dalam Menstimulasi Kemampuan Sosial Anak Di Tk Negeri Pembina 01 Pancung Soal Pesisir Selatan.Vol.5, No.1, hal.98

¹² Eva, F., Sari, D., Hayati, F., & Oktariana, R. (N.D.). Pengembangan Media Bercerita Untuk Menstimulasi Keterampilan Berbicara Anak Kelompok A Di Tkit Syeikh Abdurrauf Banda Aceh.Vol.2, no.2, hal.4

¹³Anwar, M., Syahrir, M., Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar, J., & Dg Tata Raya Makassar, J. (2022). Pengaruh Permainan Truth Or Dare Pada Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA SMAN 10 Pinrang (Studi pada Materi Pokok Termokimia). *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)*,vol.3,no.2, hal.40

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

jujur atau tantangan. Pemain yang memilih jujur maka pemain lain akan menanya soal yang dibuat secara spontan. Pemain harus menjawab jujur semua pertanyaan yang diajukan kepadanya. Permainan ini bergilir terus-menerus sampai batas waktu yang sudah ditentukan.¹⁴

3. Kepercayaan Diri Anak Usia Dini

Kepercayaan diri merupakan satu aspek kepribadian yang paling penting pada seseorang. Kepercayaan diri merupakan atribut yang paling berharga pada diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat, dikarenakan dengan kepercayaan diri, seseorang mampu mengaktualisasikan segala potensi dirinya. Kepercayaan diri merupakan sesuatu yang urgen untuk dimiliki setiap individu. Kepercayaan diri diperlukan oleh siapa saja baik seorang anak maupun orangtua, dan secara individual maupun kelompok.¹⁵

Kepercayaan diri merupakan aspek kepribadian, keyakinan akan kemampuan seseorang untuk mandiri dari pengaruh orang lain dan melakukan apa yang diinginkannya, bahagia, optimis, toleran dan bertanggung jawab. Faktor penyebab keraguan diri pada anak, kurangnya memberi kesempatan bagi anak, anak yang sering dipermalukan di depan umum karena kesalahannya, anak yang terus menerus mendapatkan hukum, dan pola asuh yang otoriter..¹⁶

¹⁴Aswan. (2023). Permainan Truth or Dare Berbantuan Spintthewheel: Strategi Pembelajaran Berbicara Untuk Pemelajar Bipa Korea Selatan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, vol.7, no.1, hal.5

¹⁵Rahman, M. M. (2013). “Peran Orang Tua Dalam Membangun Kepercayaan Diri Pada Anak Usia Dini”. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, vol.8, no.2, hal.376-377

¹⁶Geovany Ginting, N. (2023). Membangun Kepercayaan Diri Anak Sejak Dini Dan Membangun Karakter Anak. *Jurnal Sains Student Research*, vol.1, no.1, hal.3



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

- a. Kepercayaan diri anak belum berkembang dengan baik.
- b. Kurangnya model permainan untuk mendorong kepercayaan diri anak.
- c. Pengaruh permainan *truth or dare* dalam meningkatkan kepercayaan diri anak.

2. Batasan Masalah

Mempertimbangkan sebuah permasalahan akan ditemui dalam penelitian, maka untuk mempermudah penelitian, maka peneliti membatasi permasalahan pada peningkatan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan *truth or dare* di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Apakah permainan *truth or dare* berpengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan *truth or dare* berpengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru

2. Manfaat Penelitian

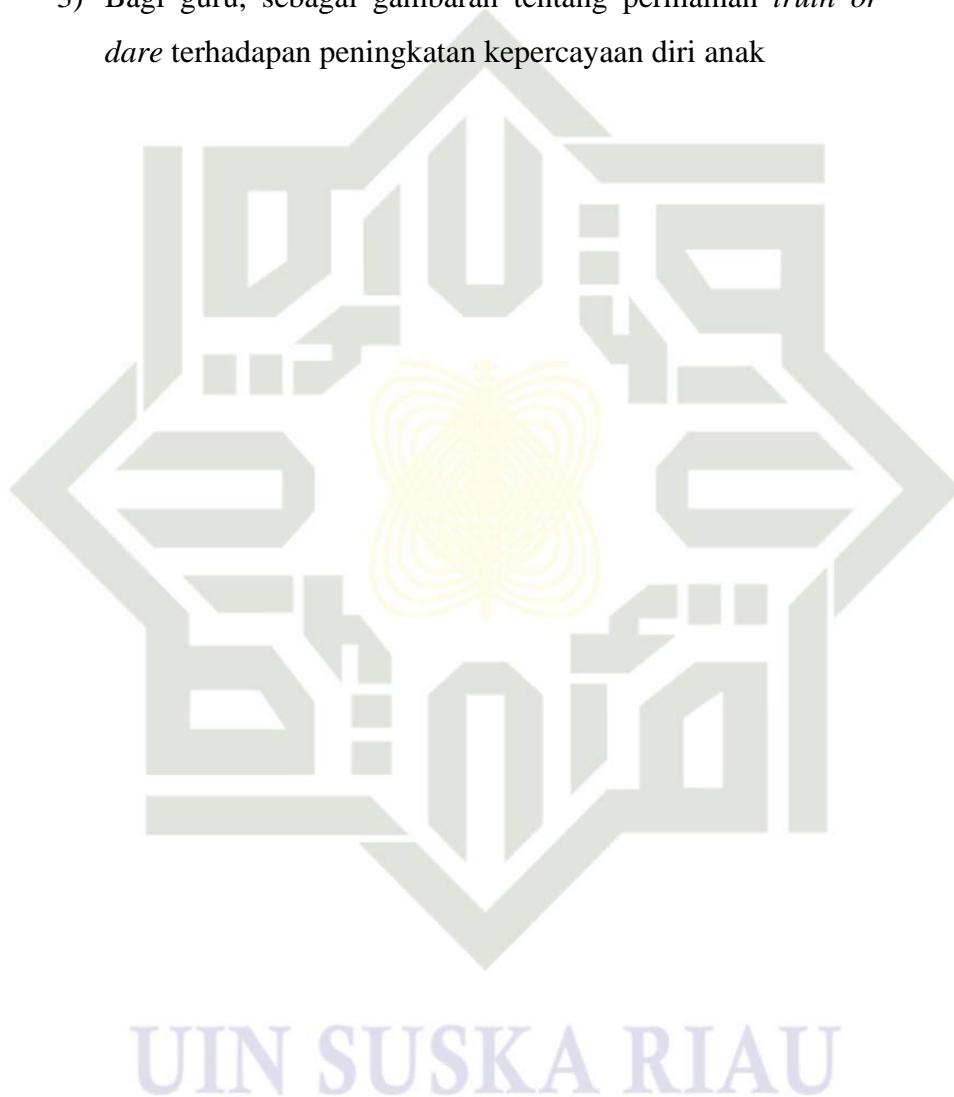
Penelitian ini menginginkan dapat membagikan manfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat penelitian berbentuk teoritis. Bisa menambah pengetahuan dan wawasan sehingga dapat dijadikan bekal untuk menerapkan permainan *truth or dare* terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Secara Praktis. Ada beberapa yang sangat bermanfaat untuk diberikan ke pihak-pihak yang bersangkutan:
- 1) Bagi peneliti, penelitian bisa dapat memperbanyak pemberitahuan, wawasan yang lebih mendalam
 - 2) Untuk anak, dapat membantu peningkatan kepercayaan diri melalui permainan *truth or dare* pada anak usia 5-6 tahun
 - 3) Bagi guru, sebagai gambaran tentang permainan *truth or dare* terhadapan peningkatan kepercayaan diri anak



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Permainan *Truth Or Dare*

1. Pengertian Permainan *Truth Or Dare*

Bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah,tanpa paksaan.¹⁷ Permainan *truth or dare* merupakan permainan yang banyak digemari oleh kalangan anak remaja karena permainan ini menguji kejujuran dan keberanian seseorang. Permainan *truth or dare* dilakukan secara berkolompok dengan menggunakan bermediakan kartutentang kejujuran (*truth*) dan kartu tantangan (*dare*).¹⁸

Kartu *Truth or Dare* adalah sebuah permainan yang menggunakan Kartu *Truth or Dare*. Kartu *Truth* berisi soal yang membutuhkan jawaban “benar” atau “salah”, sedangkan Kartu *Dare* membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran. Poin yang diberikan untuk setiap jawaban benar pada tiap jenis kartu berbeda antara kartu *truth* dan *dare*. Dengan pemberian poin yang berbeda ini siswa merasa tertantang untuk mendapatkan jenis kartu dengan poin tertinggi. Kartu *Truth or Dare* dapat meningkatkan pemahaman siswa.¹⁹

¹⁷ Pupung Puspa Ardini & Anik Lestari Ningrum (2018) “Bermain Permainan Anak Usia Dini”, Palembang: Adjie Media Nusantara, Nganjuk, hal.4

¹⁸ Muh.Salim, Cici Ismuniar, & Nisa Ariantini. (2024). Media Permainan Kartu Truth Or Dare Dalam Meningkatkan Sikap Sopan Santun Siswa Ttruth or Dare Card Game Media in Improving the Attitude of Politeness. *JIBK: Jurnal Inspirasi Bimbingan Dan Konseling*, vol. 01, no.01, hal.38

¹⁹ Novrian Dony, Mohan Taufiq Mashuri, & Nuriah. (2019). Perbandingan Media Kartu Pintar dan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Materi Larutan Penyangga di SMAN 1 Alalak. *Pancasakti Science Education Journal*, vol. 4, no.2, hal.116

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Permainan *Truth or Dare* ini merupakan bentuk permainan yang dimainkan secara berkelompok dengan menggunakan dua jenis kartu yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Kartu *Truth* berisi pertanyaan yang hanya memerlukan jawaban “Benar atau Salah”, sedangkan kartu *Dare* berisi pertanyaan yang memerlukan jawaban dengan jalan penyelesaian atau penjelasannya. Setiap kartu akan terdapat poin atau nilai yang berbeda-beda sesuai dengan tingkat kesulitan soalnya agar penggunaan media permainan *Truth or Dare* ini dapat memotivasi siswa untuk aktif memperoleh poin lebih dalam menjawab soal pertanyaan yang disediakan.²⁰

Truth or dare merupakan permainan yang menggunakan dua macam kartu yaitu *truth* dan *dare* yang berisikan pertanyaan, pada kartu *truth* terdapat pernyataan yang jawaban akhirnya “Benar” atau “Salah” sedangkan kartu *dare* terdapat pertanyaan yang membutuhkan jawaban akhirnya berupa penjelasan atau penjabaran dengan alasan yang tepat.²¹ Permainan *Truth Or Dare* dipilih untuk dikembangkan karena permainan tersebut sesuai dengan usia peserta didik selain itu permainan *Truth and Dare* juga sering dilakukan dengan teman sebayanya, sehingga permainan *Truth and Dare* lebih ringan dan mampu membangkitkan semangat peserta didik. Selain itu kegiatan pembelajaran yang monoton dan cenderung pasif juga menjadi alasan

²⁰Sagala, A. F. H., Mariani, M., & Mansyur, A. (2023). Pengembangan Media Truth or Dare Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 11 Medan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, vol.7, no.2, hal.1575

²¹Nur Rifqayanti Arif, Sukmawati Sukmawati, & Ernawati Ernawati. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Kartu Truth Or Dare Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Pertwi Makassar Kota Makassar. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, vol.2, no.2, hal.2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peneliti untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran permainan *Truth Or Dare*.²²

2. Tujuan Permainan Turth Or Dare

Permainan *truth or dare* bertujuan untuk memberikan arah layanan bimbingan konseling dengan media permainan truth or dare tentang kepercayaan diri siswa. layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu siswa dalam mencapai kemandirian dalam kehidupan dari pengalaman orang lain, mencapai perkembangan hidup secara utuh dan optimal dari bidang pribadi, social belajar dan karir.²³

3. Langkah-Langkah Permainan Truth Or Dare

Untuk mempermudah peserta didik dalam permainan *truth or dare*, penulis menyampaikan petunjuk sebagai berikut:

- a. Langkah dalam permainan ini dimulai dengan membagi kelompok. Jika permainan ini dilakukan menggunakan layanan bimbingan klasikal maka perlu dibagi menjadi 4 kelompok yang setiap anggota kelompoknya beranggotakan 2-9 orang. Jika menggunakan layanan bimbingan kelompok, maka perlu dibagi kelompok yang beranggotakan 2-9 orang.
- b. Setiap kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan permainan. Kelompok awal yang memenangkan hompimpa akan melempar koin terlebih

²²Ayunda Fanny, C. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth And Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, vol.9, no.2,hal.10

²³Hartanti Yekti Utami. (2021). *Buku panduan permainan truth or dare tentang kepercayaan diri peserta didik*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan, hal.11-12

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dahulu untuk menentukan kartu mana yang akan mereka ambil.

- c. Jika sisi yang diatas bertuliskan huruf T maka kelompok tersebut mengambil kartu “*Truth*” dan jika sisi yang diatas bertuliskan huruf D maka kelompok tersebut mengambil kartu ”*Dare*”.
- d. Koin yang telah diambil oleh perwakilan kelompok itulah yang menentukan setiap anggota kelompok mengambil kartu yang mana.
- e. Setiap anggota kelompok wajib mengambil 1 buah kartu dan menjawab pertanyaan atau perintah yang ada di dalam kartu yang telah di ambil.
- f. Guru berperan untuk menjadi juri dan mencatat point yang diperoleh setiap kelompok.
- g. Kelompok permainan akan diberikan waktu 30 detik untuk menjawab pertanyaan.
- h. Point yang diperoleh ketika bisa menjawab yaitu 50 untuk kartu *Truth* dan maksimal 100 untuk kartu *Dare* dan jika tidak bisa menjawab maka point yang diperoleh adalah 0 dan akan diberikan hukuman berupa tantangan yang ada di kartu Hukuman²⁴

4. Kelebihan dan Kekurangan Permainan *Truth Or Dare*

Permainan *Truth or Dare* yang dilakukan pada pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari permainan *truth or dare* sebagai berikut:

- a. Dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga antusiasme siswa terhadap pembelajaran semakin bertambah.

²⁴Hartanti Yekti Utami. (2021). *Buku panduan permainan truth or dare tentang kepercayaan diri peserta didik*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan, hal.30

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- b. Siswa dilibatkan secara langsung dalam permainan, guru hanya sebagai juri, motivator dan fasilitator.
- c. Suasana kompetitif selama permainan mampu memicu siswa untuk menjadi yang terbaik diantara siswa lainnya. Sehingga tujuan pembelajaran untuk membantu siswa mencapai kompetensi dasar lebih mudah.
- d. Praktis, mudah dibawa kemana-mana. Dalam hal ini permainan *truth or dare* merupakan bentuk permainan yang praktis untuk dimainkan. Hal tersebut dikarenakan permainan *truth or dare* adalah bentuk permainan yang praktis untuk dibawa kemana-mana.
- e. Mudah dalam penyajiannya. Dalam hal ini permainan *truth or dare* adalah satu-satu bentuk permainan yang mudah dalam penyajiannya. Sehingga permainan ini dapat digunakan dalam waktu kapan pun sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, khususnya dalam proses meningkatkan rasa percaya diri.
- f. Mudah dimainkan dimana saja. Dalam hal ini permainan *truth or dare* merupakan permainan yang mudah untuk dimainkan dimana saja karena tidak memerlukan tempat yang begitu luas untuk memainkan. Sehingga siswa merasa lebih nyaman untuk memainkan permainan tersebut.
- g. Dapat digunakan untuk kelompok besar dan kelompok kecil. Dalam hal ini permainan *truth or dare* dapat digunakan dalam kelompok besar dan kelompok kecil. Hal tersebut dikarenakan permainan *truth or dare* mudah untuk digunakan, sehingga bentuk komunikasi yang terjadi dalam kelompok besar atau kelompok kecil lebih maksimal dan dapat meningkatkan rasa percaya diri

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pada siswa dalam memainkan permainan *truth or dare* tersebut.

- h. Guru dan siswa dapat secara aktif terlibat dalam permainan. Dalam hal ini, permainan *truth or dare* dapat dimainkan oleh guru dan siswa secara aktif. Sehingga hal tersebut dapat menunjang terbentuknya komunikasi dua arah yang terjadi antara guru dan siswa secara maksimal dan akan membantu terbentuk rasa percaya pada siswa Ketika memainkan permainan *truth or dare*.
- i. Tidak memerlukan alat khusus. Dalam hal ini permainan *truth or dare* yang dimainkan tidak memerlukan alat khusus, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan nyaman untuk memainkan permainan tersebut.

Sedangkan kekurangan dari media permainan *Truth and Dare* yaitu sebagai berikut:

- a. Pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan dalam kartu *Truth* maupun kartu *Dare* belum sepenuhnya mencakup bahan yang dipertanyakan dalam instrumen uji kemampuan kognitif.
- b. Jika tidak bisa memanajemen waktu dengan baik maka tujuan dari pembelajaran bisa tidak tercapai.
- c. Jika kurang pengalaman dalam pengelolaan kelas, akan menimbulkan keributan yang mengganggu jalannya proses pembelajaran.²⁵ Dari kutipan diatas dapat penelti jelaskan.

²⁵Hartanti Yekti Utami. (2021). *Buku panduan permainan truth or dare tentang kepercayaan diri peserta didik*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan, hal.8-11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengujikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Kualitas dan Kelayakan Permainan *Truth Or Dare*

Media pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran sehingga media pembelajaran harus memiliki kualitas yang baik dari segi materi, media dan penggunaanya. Media permainan kartu *truth or dare* ini termasuk media visual sehingga memperhatikan prinsip-prinsip kelebihan media yakni sebagai berikut:

- 1) Kesederhanaan, unsur yang terdapat dalam media visual harus dibatasi untuk memudahkan siswa dalam memahami pesan yang terkandung dalam suatu visual. Kata-kata dalam kalimat menggunakan huruf sederhana dan ringkas.
- 2) Keterpaduan, unsur yang terdapat media saling berkaitan agar lebih mudah dalam memahami pesan yang terkandung.
- 3) Penekanan, media visual yang menekankan salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Gambar yang dibuat agar siswa menarik.
- 4) Keseimbangan, bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya memberikan persepsi yang keseimbangan, meskipun tidak simetris. Ukuran dan bentuk media harus sesuai.
- 5) Bentuk, bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Bentuk kartu dan permainan menarik perhatian siswa.
- 6) Garis, digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga menuntun perhatian siswa.
- 7) Tekstur, digunakan untuk menekankan suatu unsur seperti halnya warna, warna dibuat menarik dan terang.
- 8) Warna, digunakan untuk menekankan, keterpaduan, dan menunjukkan situasi yang digambarkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Terdapat kualitas strategi permainan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Melatih dan mengajari siswa untuk mengenal suatu model atau konsep baru, yaitu permainan mampu melatih dan mengajari siswa dalam mengenal konsep-konsep baru dan pemahaman baru.
- 2) Melatih indera fisik, psikologis, intelektual dan spiritual siswa.
- 3) Mengajari untuk menyelesaikan suatu masalah dengan strategi dan metode tertentu yang disimulasikan (rancang) dalam suatu permainan.
- 4) Melatih, mengasuh dan mendidik siswa untuk mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan yang lebih luas dan luhur. Misalnya seperti kasih sayang, penghormatan dan perjuangan.
- 5) Tidak berbahaya dan aman untuk diberikan pada siswa. Permainan tidak memiliki sisi tajam, tidak memiliki permukaan yang hampir bisa dipastikan memilikinya unsur mendidik karena pasti mengandung unsur paksaan.

Berdasarkan uraian di atas mengenai strategi kualitas permainan *truth or dare* yaitu melatih dan mengajari siswa untuk mengenal suatu model atau konsep baru, melatih indera fisik, psikologis, intelektual dan spiritual siswa, mengajari untuk menyelesaikan suatu masalah dengan strategi dan metode tertentu. Selain itu melatih, mengasuh dan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mendidik siswa untuk mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan yang lebih luas dan luhur.²⁶

B. Peningkatan Kepercayaan Diri**1. Pengertian Kepercayaan Diri Anak Usia Dini**

Kepercayaan diri merupakan adanya sikap individu yakin akan kemampuan sendiri untuk bertingkah laku sesuai dengan yang diharapkannya sebagai suatu perasaan yakin pada tindakannya, bertanggung jawab dan tidak terpengaruh oleh orang lain. Rasa percaya diri yang berlebihan dapat menghambat perkembangan seseorang, jadi perasaan ini harus kita antisipasi sedini mungkin pada diri anak agar mereka bisa berkembang menjadi pribadi yang mandiri.²⁷ percaya diri merupakan sikap memahami nilai harga diri serta kemampuan diri. *Yoder* dan *Proctor* menjelaskan rasa percaya diri dapat membawa kesuksesan dalam meraih keinginan, keberuntungan, atau tujuan utama yang tinggi dalam karir.²⁸

Rasa percaya diri merupakan suatu kepercayaan akan kemampuan diri sendiri dan menyadari kemampuan yang ia miliki serta dapat mengekspresikan kemampuan yang dimilikinya. Kepercayaan diri adalah fungsi langsung dari interpretasi seseorang terhadap keterampilan atau kemampuan yang dimilikinya. Jadi dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri adalah suatu keyakinan atau kepercayaan akan kemampuan yang dimiliki dan di interpretasikan dan diekspresikan dalam kehidupannya.²⁹ Percaya diri berarti

²⁶Hartanti Yekti Utami. (2021). *Buku Panduan Permainan Truth Or Dare Tentang Kepercayaan Diri Peserta Didik*. Yogyakarta:Universitas Ahmad Dahlan, hal.12-16

²⁷Berlianti, Y. (2018). *Pengaruh Kegiatan Outbound Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Di Sekolah Pgk Citra Alam Ciganjur Jakarta Selatan*.vol.03,no.1, hal.14

²⁸Sovia Mamba'usa'adah, M., Suci Wulandari, R., & Mustikasari, R. (N.D.). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. In *Jurnal Mentari*. vol.2, no.1, hal.20

²⁹Nur, R., & Nasution, B. (2017). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Di Kelompok B Ra An-Nida Sri Wahyuni. *Jurnal Raudhah*, Vol.05, No.02, Hal.3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

merasa positif tentang apa yang bisa dilakukan dan tidak mengkhawatirkan apa yang tidak bisa dilakukan, akan tetapi memiliki kemauan untuk belajar.³⁰

Rasa percaya diri adalah kondisi dimana anak memiliki keberanian untuk melakukan suatu hal dan berani mengekspresikan apa yang anak rasakan tanpa merasa malu atau takut dilihat banyak orang, dan juga dapat melakukan interaksi atau bersosialisasi dengan orang-orang sekitarnya.³¹ Rasa percaya diri ialah salah satu pangkal dari sikap dan perilaku anak. Percaya diri adalah modal dasar seorang anak dalam memenuhi berbagai kebutuhan dalam hidupnya. Apabila anak tidak mempunyai rasa percaya diri, maka anak akan merasa malu dimana saja dan sampai kapanpun apabila dia tampil di depan kelas atau di muka umum, anak juga akan sulit untuk bergaul dan tidak berani menunjukkan kemampuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga mengakibatkan kemampuannya tidak berkembang.³²

2. Ciri-Ciri Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak

Menurut Aqilla dkk Ciri yang ditunjukkan seseorang yang memiliki kepercayaan diri antara lain: (1) menunjukkan sikap mandiri dalam bertindak, (2) menunjukkan keberanian

³⁰ Heni Wahyu Lestari. (2019). Kepercayaan Diri Anak Dalam Bermain Di Tk Kelompok A Gugus Paud Viii Kecamatan Sleman Self-Confidence Of Children During Playtime In Kindergarten Group A At Gugus Paud Viii Sleman Subdistrict. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.1, no.1, hal.551

³¹ Lahadji, S., & Mei, E. (. (2021). Open Access Increasing Early Childhood Confidence Through Methods Singing at TK Negeri Pembina Tolitoli. *Jurnal Early Childhood Education Indonesian* , vol.4, no.2, hal.57

³² Awalia, J., Nurwita, S., & Sari, R. P. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini di Tk Jasa Mekar Mandiri Kabupaten Seluma. *Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.4, no.2, hal.124

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk bersifat tegas, (3) memiliki keberanian saat mengungkapkan pendapat, dan (4) tidak mudah putus asa.³³

Menurut Rifqi dkk ciri-ciri rasa percaya diri yaitu: (1) Percaya akan kemampuan diri; (2) Berani menjadi diri sendiri; (3) Emosinya stabil/tenang; (4) Memiliki harapan walaupun tidak terwujud; (5) Pantang menyerah, berani tantangan; (6) Tidak terdorong sikap untuk diterima dengan kelompok lain; (7) Tidak memerlukan bantuan orang lain.³⁴

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri Anak

Faktor-faktor penyebab anak kurang percaya diri, diantaranya: (1) Kurangnya pemberian kesempatan pada anak (2) Anak yang sering dipermalukan di depan umum karena melakukan kesalahan (3) Anak yang selalu mendapatkan hukuman (4.) Pola asuh orang tua yang otoriter. Faktor-faktor tersebut tentunya penyebab dari adanya rasa kurang percaya diri pada anak. Untuk itu, perlu adanya cara agar dapat meminimalkan kemungkinan-kemungkinan penyebab tersebut ada dan dapat diatasi dengan baik demi berlangsungnya proses pertumbuhan dan perkembangan anak agar menjadi optimal.³⁵

4. Manfaat Kepercayaan Diri Anak Usia Dini

- a. Dapat Bersosialisasi atau Menjalin Pertemanan, Anak senang bertemu dengan teman baru. Bagi mereka, teman dapat memberikan pengalaman berbeda.

³³ Frey Rosefine, A., Sundari, N., & Anesty Mashudi, E. (2024). Pengembangan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Show and Tell. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.5, no.1, hal.663

³⁴ Humaida, R., Munastiwi, E., Nurjannah Irbah, A., Fauziah, N., Sunan Kalijaga Yogyakarta, N., & Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2022). *Strategi Mengembangkan Rasa Percaya Diri Pada Anak Usia Dini*. Vol.01, no.02

³⁵ Humaida, R., Munastiwi, E., Nurjannah Irbah, A., Fauziah, N., Sunan Kalijaga Yogyakarta, N., & Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2022). *Strategi Mengembangkan Rasa Percaya Diri Pada Anak Usia Dini*. Vol.01, no.02, hal.62

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Dapat Melihat Diri Secara Positif, Anak dapat menilai kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya.
- c. Siap Menghadapi Tantangan, Anak mampu memaksimalkan kemampuan dirinya untuk menghadapi tantangan. Misalnya, anak ikut pemilihan menjadi calon ketua kelas karena kemampuannya berani mengeluarkan pendapat dengan baik.³⁶

C. Penelitian Relevan

1. Geovany Ginting, N. (2023). Membangun Kepercayaan Diri Anak Sejak Dini Dan Membangun Karakter Anak. *Jurnal Sains Student Research*, vol. 1, no.1
2. Muh.Salim, Cici Ismuniar, & Nisa Ariantini. (2024). Media Permainan Kartu Truth Or Dare Dalam Meningkatkan Sikap Sopan Santun Siswa Ttruth or Dare Card Game Media in Improving the Attitude of Politeness. *JIBK: Jurnal Inspirasi Bimbingan Dan Konseling*, vol. 01, no.01
3. Humaida, R., Munastiwi, E., Nurjannah Irbah, A., Fauziah, N., Sunan Kalijaga Yogyakarta, N., & Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2022). *Strategi Mengembangkan Rasa Percaya Diri Pada Anak Usia Dini*. Vol.01, no.02
4. Aswan. (2023). Permainan Truthor Dare Berbantuan Spinthewheel: Strategi Pembelajaran Berbicara Untuk Pemelajar Bipa Korea Selatan. LinguaFranca:Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, vol.7, no.1
5. Hartanti Yekti Utami. (2021). *Buku panduan permainan truth or dare tentang kepercayaan diri peserta didik*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

³⁶Sukiman (2017) "Seri Pendidikan Orang Tua Membantu Anak Percaya Diri", Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga.hal.4

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Konsep Operasional

Konsep opresional merupakan konsep dalam penelitian untuk menetapkan pengukuran dalam kemampuan, gunanya untuk menghindari kekeliruan dalam melakukan penelitian yang bisa memahami, mengukur, serta mengumpulkan data di lapangan. Dalam penelitian permainan *truth or dare* di sebut variable X, sedangkan meningkatkan kepercayaan diri disebut variabel Y

1. Indikator Permainan *Truth Or Dare*

- a) Guru mempersiapkan permainan *truth or dare*
- b) Guru membagi 4 kelompok
- c) Guru menyuruh setiap kelompok melakukan hompimpa sebelum permainan dimulai
- d) Guru memberikan contoh cara bermain permainan *truth or dare* dan anak akan bergantian memilih *truth atau dare*;
- e) Guru memberikan contoh cara melempar koin
- f) Guru memberikan contoh cara menyelesaikan tantangan atau pertanyaan dalam permainan *truth or dare*
- g) Guru menjelaskan hukuman bagi kelompok yang kalah

2. Indikator Meningkatkan Kepercayaan Diri

- a) Anak mampu dalam bermain permainan *truth or dare* dengan percaya diri
- b) Anak mampu melakukan hompimpa sebelum permainan dimulai
- c) Anak menunjukkan rasa bangga dalam menyelesaikan tantangan
- d) Anak mampu mengayunkan tangan untuk melempar koin
- e) Anak percaya diri menyelesaikan hukuman yang diinginkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan di lakukan adalah quasi eksperimen kuantitatif dan memilih perbaikan pada dua variabel yang tidak sama untuk mengetahui korelasi antara variabel tersebut, yang bergantung pada struktur situasi yang mempengaruhi objek penelitian. Tujuannya untuk memberikan diagram yang disederhanakan tentang pengaruh penerapan permainan *truth or dare* terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun. Penelitian kuantitatif adalah penelitian empiris dimana data-datanya dalam bentuk sesuatu yang dapat dihitung.³⁷ Bentuk desain ini memiliki konsep untuk memberikan penilaian sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan treatment dengan adanya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Konsep ini akan menunjukkan hasil secara langsung perbedaan antara kelompok yang diberikan perlakuan dan tidak.

Kelompok B2	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁=nilai pretest

O₂=nilai posttest (Teknis Berkelompok)

X= Kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan menggunakan metode eksperimen

O₃ = Observasi awal kegiatan permainan *truth or dare*

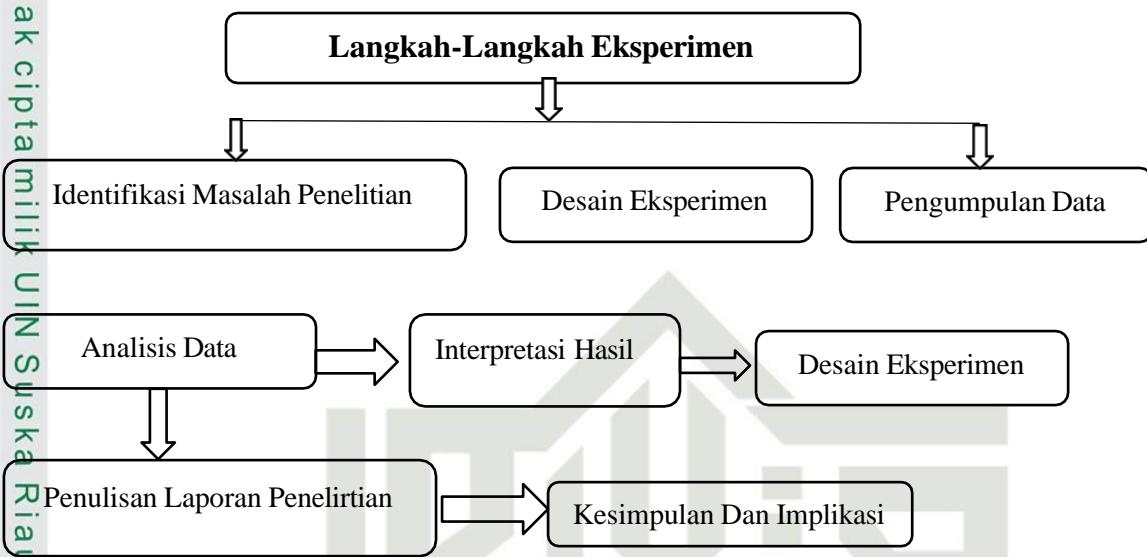
O₄ = Observasi setelah melakukan kegiatan permainan *truth or dare*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³⁷Ali, Mm., Hariyati, T., Yudestia Pratiwi, M., & Afifah Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, S. (2022), "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian", In *Education Journal*, vol. 2, issue 2, hal.4

Pengaruh dapat dilihat dari O₁-O₂



Gambar III.1 Langkah-Langkah Eksperimen

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yaitu di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru. Waktu pelaksanaan penelitian di Bulan Mei- Juni 2025

C. Subjek dan Objeek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan anak kelompok B2 RA Griya Bina Widya Objek penelitian ini adalah pengaruh penerapan permainan *truth or dare* terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia 5-6 di Tahun RA Griya Bina Widya.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono menjelaskan bahwa populasi adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulannya.³⁸ Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian yaitu guru dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

³⁸Ajijah, J. H., & Selvi, E. (2021), "Pengaruh kompetensi dan komunikasi terhadap kinerja perangkat desa", *Jurnal Manajemen*, vol.13, no.2, hal. 232–236.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

anak kelompok B1 dan B2 yang berusia 5-6 tahun di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru yang berjumlah 30 anak. Sesuai dengan masalah penelitian, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang berusia 5-6 tahun di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.

Tabel III.1

Data Populasi Anak Kelompok B1 dan B2 RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru Tahun Ajaran 2024-2025

No	Kelas	Jumlah Anak		Total
		L	P	
1	B1	5	6	11
2	B2	10	9	19
Jumlah Total				30

Data: RA Griya Bina Widya 2025

2. Sampel

Arikunto mengatakan bahwa sampel adalah bagian kecil yang terdapat dalam populasi yang dianggap mewakili populasi mengenai penelitian yang dilakukan.³⁹ Teknik Purposive sampling merupakan sebuah metode sampling non random sampling dimana peneliti memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode menentukan identitas spesial yang cocok dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan bisa menanggapi kasus dalam penelitian.⁴⁰ Dengan demikian sampel pada penelitian ini adalah anak-anak kelompok B2 di RA Griya Bina Widya 19 anak.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi yaitu sesuatu penilaian pada saat di laksanakan dengan mengamati aktivitas anak pada waktu tertentu saat melakukan

³⁹Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, & Kamaluddin Abunawas. (2023). “Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian”. *Jurnal Pilar*, vol.14, no.1, hal.20

⁴⁰Lenaini, Ika (2021), “Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling”, *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, vol.6, no.1, hal.34

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

aktivitasnya. Yang melakukan pengamatan sesuai dengan barisan yang akan di observasi.⁴¹ Observasi yang akan di lakukan di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru yaitu dengan cara mengamati pengaruh penerapan permainan *truth or dare* terhadap peningkatan kepercayaan diri anak. Observasi dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur yakni pengamatan secara tema dan fenomena yang akan dilihat secara terstruktur, menggunakan instrument tanda ceklis pada kolom hal ini dilakukan dengan panduan observasi yang telah dibuat melalui observasi yang dilakukan.

2. Wawancara

Menurut pendapat dari Sugiyono wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁴² Wawancara yang akan di lakukan adalah bersama guru di kelas menanyakan bagaimana peningkatan kepercayaan diri anak setelah diberikan permainan *truth or dare* di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ialah suatu teknik pengambilan data pada saat menggambangkan dan menelaah dokumen seperti yang tercatat, ilustrasi maupun elektronik.⁴³ Dokumentasi yang dilakukan peneliti adalah gambar pada saat proses permainan *truth or dare*, studi dokumentasinya adalah berbentuk foto dan video saat melakukan permainan *truth or dare*.

⁴¹Aulia, Usna & Wandini, Rizky Rora (2023) “Upaya Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (Pakem) Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV MIS Al-Washliyah Timbang Lawan”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol.7, no.3, hal. 29894

⁴²Prawiyogi, A. G., Sadiah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumuhukan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, vo.5, no.1, 446-452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>

⁴³Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T., (2019) “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan”, *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, vol.7, no.3, hal.256

F. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini perangkat atau alat penghimpunan data adalah menggunakan observasi, angket dan dokumentasi.

1. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan berkerjasama dengan kepala sekolah dan pengawas yang mengajar di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru untuk mengamati pengaruh penerapan permainan *truth or dare* terhadap peningkatan kepercayaan diri anak.

Observasi dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur yakni pengamatan secara tema dan fenomena yang akan dilihat secara terstruktur.

2. Wawancara

Menurut pendapat dari Sugiyono wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁴⁴ Wawancara yang akan dilakukan adalah bersama guru di kelas menanyakan bagaimana peningkatan kepercayaan diri anak setelah diberikan permainan *truth or dare* di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu sebuah tulisan penting tentang kejadian yang sudah terlewati berisi data-data penting untuk sebuah laporan. Dokumentasi yang diperlukan berupa foto, tulisan, dan karya pada saat kegiatan berlangsung. Dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru serta foto aktivitas anak saat melakukan kegiatan bermain permainan *truth Or Dare*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁴⁴ Prawiyogi, A. G., Sadiah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). "Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, vol.5, no.1, hal.446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III.2
Dokumentasi Pengumpulan Data

No	Data	Jenis Dokumentasi
1	Aktivitas anak	Foto
2	Profil sekolah	Dokumentasi sekolah
3	Visi misi sekolah	Dokumentasi sekolah
4	Struktur organisasi sekolah	Dokumentasi sekolah

Data: RA Griya Bina Widya 2025

G. Teknik Analisis Data**1. Uji T**

Uji-T atau T-Test yaitu salah metode pengujian dari uji statistik parametrik. uji statistik t adalah suatu uji yang menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variable tidak tergantung secara pribadi yang berarti membuktikan seuatu variabel yang terikat. Pemeriksaan statistik t atau t-test ini telah teruji dengan memakai tingkat pemahaman sebesar 0,05 ($\alpha=5\%$). Penerimaan atau penolakan uji hipotesis ini dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak. Hal ini berarti, secara parsial variabel independen tersebut tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variable dependen.
- b. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini berarti secara parsial variavel independent tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variable dependen.⁴⁵

⁴⁵Magdalena, R., & Krisanti, M. A. (2019). *Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT. Merck, Tbk, vol.16, no.1, hal.15*



Rumus dari uji-t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\left(s^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)\right)}}$$

Uji Validitas

Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang diukur. Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur. Untuk melakukan uji validitas ini menggunakan program SPSS. Teknik pengujian yang sering digunakan para peneliti untuk uji validitas adalah menggunakan korelasi bivariate pearson (produk momen pearson).

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata reliability. Reliabilitas sesuatu yang instrument yang bisa dilakukan dalam sebuah penelitian tujuannya untuk data pada saat penggunaan itu bisa dipercaya sebagai pengumpulan data informasi yang sebenarnya dilapangan. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hasil pengukuran harus reliabel dalam artian harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan.⁴⁶

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁴⁶Musrifah Mardiani Sanaky, La Moh. Saleh, Henriette D, & Titaley. (2021). "Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah". *jurnal simetrik*, vol.11, no.1, hal. 433

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa adanya peningkatan pada akhir *posttest* di atas membuktikan terdapat pengaruh positif pada pengaruh penerapan permainan *truth or dare*. Data signifikansi pada uji t statistik yaitu $0,000 < 0,05$ dengan $t_{hitung} = -1.954 < t_{tabel} = 1.79588$ berarti signifikan. Berdasarkan hasil data penelitian tersebut diketahui bahwa permainan *truth or dare* memiliki pengaruh yang positif signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri anak. Terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang menyatakan *truth or dare* merupakan suatu kepercayaan diri yang bertujuan untuk melihat sejauh mana kepercayaan diri anak melalui permainan *truth or dare*. *truth or dare* juga bertujuan untuk menunjang rasa percaya diri seseorang.

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Anak mampu dalam bermain permainan *truth or dare* dengan senang, 2) Anak mampu melakukan hompimpa sebelum permainan dimulai, 3) Anak mampu menunjukkan rasa bangga dalam menyelesaikan tantangan, 4) Anak mampu menyelesaikan hukumann yang diinginkan, 5) Anak mampu bereksplorasi, 6) Anak tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu:

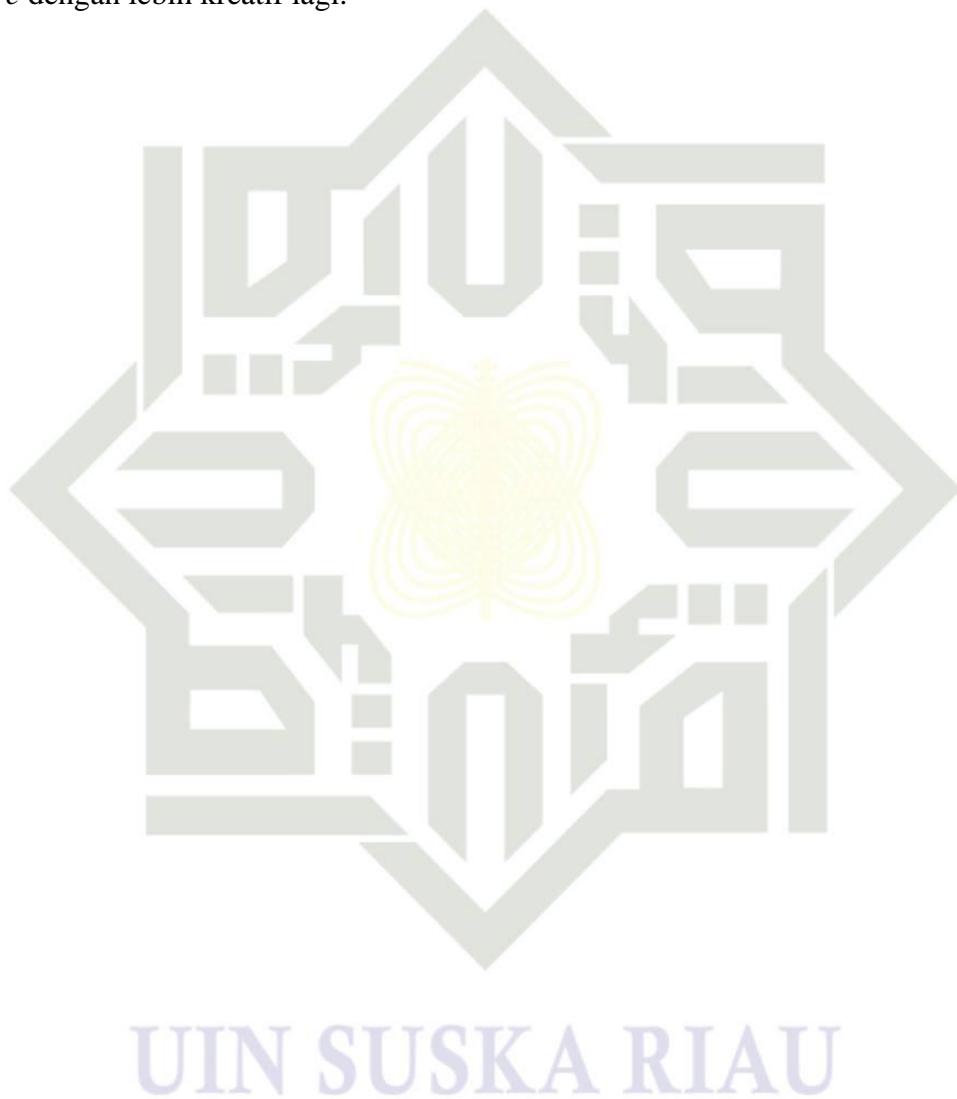
- 1 Kepada kepala sekolah RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru agar senantiasa memberikan peluang kepada guru agar mereka dapat mengembangkan permainan *truth or dare* di sekolah.
- 2 Kepada tenaga pendidik atau guru agar senantiasa mengembangkan pengetahuan tentang permainan *truth or dare* yang kreatif, inovatif serta efisien.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Kepada pihak-pihak yang terkait dengan Yayasan agar senantiasa juga memperhatikan perkembangan guru sehingga tercipta proses pembelajaran yang sesuai dengan harapan.

4. Bagi Mahasiswa yang ingin melakukan penelitian selanjutnya hendaknya mengembangkan jenis penelitian kualitatif agar menggali peningkatan kepercayaan diri anak lebih mendalam atau mengembangkan permainan *truth or dare* dengan lebih kreatif lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- © Hak Cipta
Hak Cipta
Staf Hamdani
Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau
- Ajijah, J. H., & Selvi, E. (2021), "Pengaruh kompetensi dan komunikasi terhadap Kinerja perangkat desa", *Jurnal Manajemen*, vol.13, no.2
- Mn., Hariyati, T., Yudestia Pratiwi, M., & Afifah Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, S. (2022), "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian", *In Education Journal*, vol. 2, issue 2
- Abwar, M., Syahrir, M., Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar, J., & Dg Tata Raya Makassar, J. (2022). "Pengaruh Permainan Truth Or Dare Pada Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MIPA SMAN 10 Pinrang Studi pada Materi Pokok Termokimia)". *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)*, vol.3, no.2
- Aswan (2023). Permainan Truthor Dare Berbantuan Spinthewheel: Strategi Pembelajaran Berbicara Untuk Pemelajar Bipa Korea Selatan. LinguaFranca:Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya,vol.7, no.1
- Aulia, Usna & Wandini, Rizky Rora (2023) "Upaya Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan (Pakem) Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV MIS Al-Washliyah Timbang Lawan", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol.7, no.3
- Awalia, J., Nurwita, S., & Sari, R. P. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini di Tk Jasa Mekar Mandiri Kabupaten Seluma. *Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.4, no.2
- Ayunda Fanny, C. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Truth And Dare Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, vol.9, no.2
- Barnett, L. A. (2020). Bermain dan Belajar Pada Anak Usia Dini. *Journal of Leisure Research*, vo.22, no.2, hal. 168
- Berlianti, Y. (2018). *Pengaruh Kegiatan Outbound Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Di Sekolah Pgk Citra Alam Ciganjur Jakarta Selatan*.Vol.03, No.1
- Dedek Mauliddiani, Dirja Hasibuan, & Hotni Sari Harahap3. (2023). Kemampuan Daya Tangkap Anak dalam Pembelajaran Kelas V MIS Al Mukhlisin Kabupaten Deli Serdang. *Journal on Education*, vol.06(no.01)
- Dian Dia Conia, P., Hilmi, Y., Kusumawati, A., Amanda, Z., & Nazwa Widadiyah, Z. (2023). Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui



Permainan Truth or Dare di SMA Negeri 3 Kota Serang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol.7(no.3).

C. F. (2020). "Analisis Faktor Internal Dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa Sma Kota Jayapura", In *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, Vol. 7, Issue 1, hal.5

Elyana, L., & Rosna, S. (2021). Improving Interpersonal Intelligence Through Hompimpa Games in Children at 4-5 Years Old at Annida Ya Fatimah Kindergarten Tayu Pati Info Articles. *Sentra Cendekia*, vol.2(no.2).

Geovany Ginting, N. (2023). Membangun Kepercayaan Diri Anak Sejak Dini Dan Membangun Karakter Anak. *Jurnal Sains Student Research*, vol.1, no.1

Gusti Aliyah Divana, Azkiana, Z., Naraya Sukma, S., Farisha Martha, A., Nur Fiqli, F., Dzaky Anandita Nugroho, M., Claire Martak, S., Maheswari Ananngati, R., Maula Farh, F., & Nur Azizah, S. (2024). Penguatan Identitas Nasional Anak Pekerja Migran Indonesia Di Malaysia Melalui Pembelajaran Budaya Dan Patriotisme. *Jurnal Pengabdian Kolaborasidan Inovasi IPTEKS*, Vo.2(No.6)

Hartanti Yekti Utami. (2021). *Buku panduan permainan truth or dare tentang kepercayaan diri peserta didik*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan

Heni Wahyu Lestari. (2019). Kepercayaan Diri Anak Dalam Bermain Di Tk Kelompok A Gugus Paud Viii Kecamatan Sleman Self-Confidence Of Children During Playtime In Kindergarten Group A At Gugus Paud Viii Sleman Subdistrict. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.1, no.1

Humaida, R., Munastiwi, E., Nurjannah Irbah, A., Fauziah, N., Sunan Kalijaga Yogyakarta, N., & Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2022). *Strategi Mengembangkan Rasa Percaya Diri Pada Anak Usia Dini*. Vol.01, no.02

Kastanya, J., & Watini, S. (2022). Implementasi Metode Bernyanyi Asyik Dalam Meningkatkan Rasa Percaya Diri Kelompok A1 TK Negeri Pembina Tingkat Nasional. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal.vol.8, no.3

Kurniasih, K., Supena, A., & Nurani, Y. (2021). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.5, no.2

Kurniasih, K., Supena, A., & Nurani, Y. (2021). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.5(no.2).

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lahadji, S., & Mei, E. (. (2021). Open Access Increasing Early Childhood Confidence Through Methods Singing at TK Negeri Pembina Tolitoli. *Jurnal Early Childhood Education Indonesian*, vol.4, no.2

Leaini, Ika (2021), “Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling”, *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, vol.6, no.1

Magdalena, R., & Krisanti, M. A. (2019). *Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT. Merck, Tbk*, vol.16, no.1

Moh.Salim, Cici Ismuniar, & Nisa Ariantini. (2024). Media Permainan Kartu Truth Or Dare Dalam Meningkatkan Sikap Sopan Santun Siswa Ttruth or Dare Card Game Media in Improving the Attitude of Politeness. *JIBK: Jurnal Inspirasi Bimbingan Dan Konseling*, vol. 01, no.01

Musrifah Mardiani Sanaky, La Moh. Saleh, Henriette D, & Titaley. (2021). “Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah”. *jurnal simetrik*, vol.11, no.1

Nur Fadilah Amin, Sabaruddin Garancang, & Kamaluddin Abunawas. (2023). “Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian”. *Jurnal Pilar*, vol.14, no.1

Prawiyogi, A. G., Sadiah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, vo.5, no.1

Rahman, M. M. (2013). “Peran Orang Tua Dalam Membangun Kepercayaan Diri Pada Anak Usia Dini”. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, vol.8, no.1

Rani, A. & Kurnia, R. (2024). Pengembangan Media Roller Alphabet terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.8, no.1

Sagala, A. F. H., Mariani, M., & Mansyur, A. (2023). Pengembangan Media Truth or Dare Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis dan Motivasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 11 Medan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, vol.7, no.2

Sovia Mamba’usa’adah, M., Suci Wulandari, R., & Mustikasari, R. (N.D.). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. In *Jurnal Mentari*. vol.2, no.1



Sumyati, Budi Waluyo, & Ade Wawan. (2023). "Implementasi Bermain Eksplorasi Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tamam Kanak-Kanak Islam Al-Hidayah Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023", *Tarbiyah Jurnal; Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, vol.1, no.3, hal.4

Sukiman (2017) "Seri Pendidikan Orang Tua Membantu Anak Percaya Diri", Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga

Lency Rosefine, A., Sundari, N., & Anesty Mashudi, E. (2024). Pengembangan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Show and Tell. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.5, no.1

Puspung Puspa Ardini & Anik Lestari Ningrum (2018) "Bermain Permainan Anak Usia Dini", Palembang: Adjie Media Nusantara, Nganjuk

Sri Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang menggkopip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

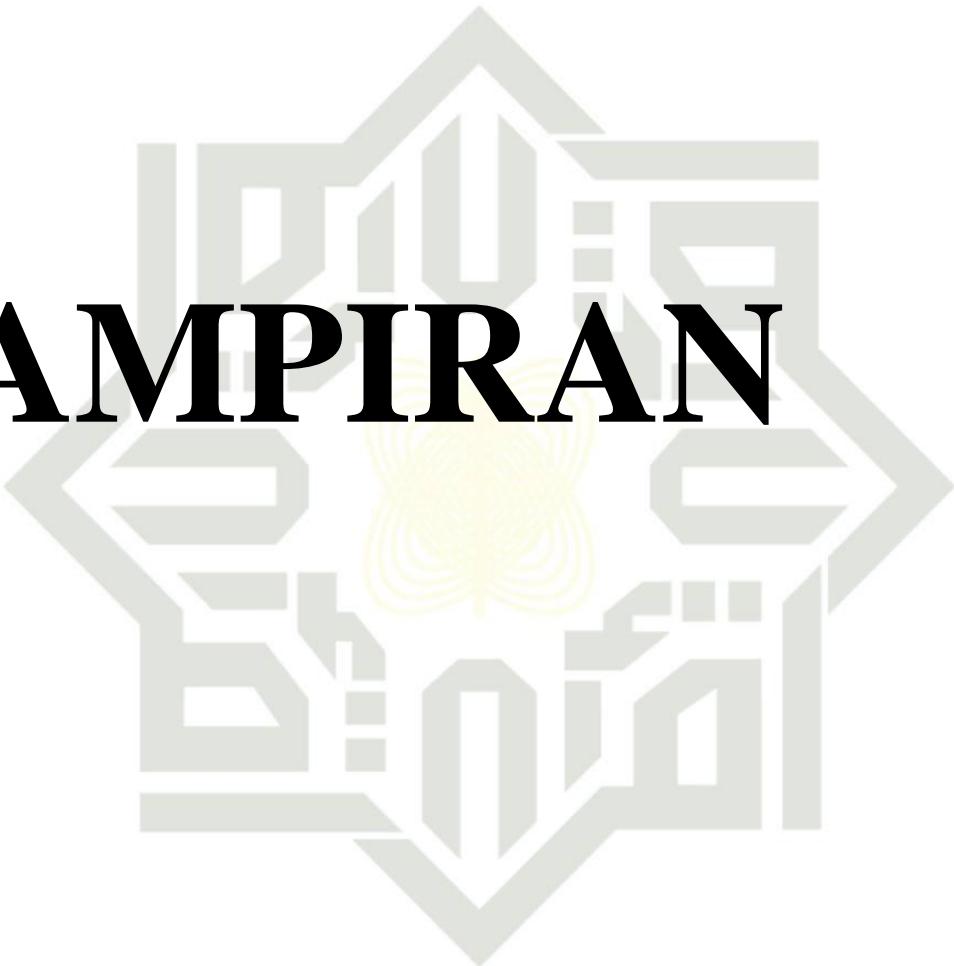


© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU



Lampiran 1 Lembar Observasi Variabel X (Pretest)

Hak

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Observasi Variabel X (Pretest)
"Pengaruh Penerapan Permainan Truth or Dare Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun"
Treatment 1

Nama Guru: Jihan Nur Dratiriyah Hari/Tanggal: 23 Mei 2015
 Observasi ke: 1 Waktu: 09.00

No	Instrumen	Skala Nilai		Jumlah Skor
		Ya	Tidak	
1	Guru mengkondisikan kelas	✓		
2	Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran	✓		
3	Guru melakukan apersepsi	✓		
4	Guru memberikan motivasi belajar	✓		
5	Guru menjelaskan materi pembelajaran secara garis besar sesuai tema pembelajaran	✓		
6	Guru membagikan lembar kerja anak	✓		
7	Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya mengenai topik yang belum dipahami	✓		
Total				

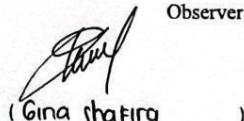
Keterangan:

Diisi dengan tanda ✓ pada kolom yang sesuai.

Ya=1**Tidak=0**

Pekanbaru, 23 Mei 2015.....

Observer


 (Gira Shafira)



Lampiran 2 Lembar Observasi Variabel Y (Pretest)

Ha



2.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Pretest)

"Pengaruh Penerapan Permainan Truth or Dare Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun"

Treatment 1

Nama Anak: ICA
Observasi ke: 1

Hari/Tanggal: 23 / MEI / 2025
Waktu: 09.00 WIB

No	Pernyataan	Frekuensi			
		BB	MB	BSB	BSH
1	Anak mampu dalam bermain <i>Truth or Dare</i> dengan senang	✓			
2	Anak mampu melakukan hompimpa sebelum permainan di mulai	✓			
3	Anak mampu menunjukkan rasa bangga dalam menyelesaikan tantangan		✓		
4	Anak mampu menyelesaikan hukuman yang diinginkan	✓			
5	Anak memampu bereksplorasi	✓			
6	Anak mampu berimajinatif		✓		

Diisi dengan tanda pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja.

BB= Belum Berkembang (1)

MB= Mulai Berkembang (2)

BSH= Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB= Berkembang Sangat Baik (4)

Pekanbaru, 23 MEI 2025

Observer

 GINA SHAFIRA



Lampiran 3 Lembar Observasi Variabel X (Posttest)

Hak Cipta

© Hak

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pedoman Observasi Variabel X (Posttest)

"Pengaruh Penerapan Permainan Truth or Dare Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun"

Treatment 1

Nama Guru: Jihan Nur Drakiyah Hari/Tanggal: JUM'AT 23 MEI 2025
Observasi ke: 1 Waktu: 09.00 WIB

No	Instrumen	Skala Nilai		Jumlah Skor
		Ya	Tidak	
1	Guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan sebelum hari pembelajaran di mulai	✓		
2	Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran	✓		
3	Guru membagi menjadi 4 kelompok	✓		
4	Guru menjelaskan terlebih dahulu prosedur penggunaan <i>permainan Truth or Dare</i>	✓		
5	Guru memberikan batas waktu pada setiap anak dalam bermain permainan pada <i>permainan Truth or Dare</i> sehingga anak harus fokus dalam bermain sambil belajar	✓		
6	Guru memberikan contoh cara melempar koin	✓		
7	Guru memberikan kesempatan coba lagi apabila anak mengalami kesulitan dalam bermain <i>permainan truth or dare</i>	✓		
Total				

Keterangan:

Diisi dengan tanda ✓ pada kolom yang sesuai.

Ya= 1

Tidak= 0

Pekanbaru, 23 MEI 2025

Observer
GINA SHAFIRA

Lampiran 4 Lembar Observasi Variabel Y (Posttest)

Hak

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lembar Instrumen Observasi Variabel Y (Posttest)
"Pengaruh Penerapan Permainan Truth or Dare Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun"
Treatment 1

Nama Anak: LCA
Observasi ke: 1Hari/Tanggal: 23 MEI 2025
Waktu: 09.00 - 11.00

No	Pernyataan	Frekuensi			
		BB	MB	BSB	BSH
1	Anak merasa senang ketika belajar menggunakan permainan <i>Truth or Dare</i>	✓	✓		
2	Anak terbuka dalam kegiatan bermain	✓			
3	Anak tertarik untuk bermain	✓			
4	Anak mampu menyelesaikan tugas dengan rajin	✓			
5	Anak memiliki semangat yang tinggi		✓		
6	Anak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan	✓			
7	Anak tidak mengantuk ketika guru mengajar	✓			
8	Anak tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar	✓			
9	Anak mampu dalam bemain permainan <i>Truth or Dare</i>	✓			
10	Anak mampu melakukan hompimpa sebelum permainan dimulai		✓		
11	Anak mampu mengayunkan tangan saat melempar koin		✓		
12	Anak mampu menunjukkan rasa bangga dalam menyelesaikan tantangan	✓			
13	Anak mampu bereksplorasi	✓	✓		
14	Anak mampu lebih kreatif		✓		

Keterangan:

Diisi dengan tanda pada kolom yang sesuai, format diatas digunakan untuk satu anak saja.

BB= Belum Berkembang (1)

MB= Mulai Berkembang (2)

BSH= Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB= Berkembang Sangat Baik (4)

Pekanbaru, 23 MEI 2025

Observer


 GINA SIAFIKA



Hakip
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

@ Ira

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Hari : Jum'at
Tanggal : 23 Mei 2025
Topik : Tempat Rekreasi
Sub topik : Kebun Binatang
Durasi : 1 hari (Durasi tergantung respon dan kebutuhan anak)

Tujuan Kegiatan:

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan ini antara lain:

1. Anak dapat mengenal berbagai binatang ciptaan Tuhan serta menjaga dan memeliharanya dengan baik
2. Anak tidak menyakiti binatang yang ada di alam bebas yang ditemuiinya
3. Anak dapat bermain dengan teman sebaya
4. Anak dapat mengetahui situasi yang membahayakan diri
5. Anak dapat menceritakan hasil karya miliknya dan menghargai hasil karya orang lain
6. Anak dapat mengklasifikasikan benda warna, bentuk dan ukuran
7. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
8. Anak dapat mengenal berbagai macam lambang huruf
9. Anak dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
10. Anak dapat menggungting dan menempel sesuai pola
11. Anak dapat mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan

A. Kegiatan Pembuka(30 Menit)

1. SOP Pembukaan,
2. Masuk kelas dan berdoa sebelum kegiatan
3. Memperhatikan video cerita: Kalkun di Kebun Binatang
4. Mendiskusikan ide-ide kegiatan hari ini bersama anak
5. Menyiapkan properti kelas / aturan bermain, harapan dan rangkaian waktu main

B. Kegiatan Inti(60 Menit)

1. Menemukan jalan menuju kebun binatang
2. Menggambar poster kebun binatang dan memasangnya di dinding.
3. Membuat bentuk hewan dengan tanah liat/plastisin
4. Mencocokkan hewan dengan tempat tinggal
5. Mengenal huruf "Y"



© H

Hak C

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Istirahat(45 Menit)

1. SOP Kegiatan makan
2. Bermain bebas

D. Kegiatan Penutup(30 Menit)

1. Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini
2. Anak dibimbing untuk membersesk meja dan perlengkapan pribadi
3. Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama
4. Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.
5. Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini
6. Menutup kegiatan dengan salam atau slogan bersama

E. Teknik Penilaian

1. Ceklis

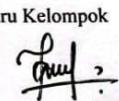
Pekanbaru, 23 Mei 2025

Mengetahui,
 Kepala RA Griya Bina Widya
Eva Deliza, S.Pd



GRIYA BINA WIDYA

Guru Kelompok
Lala Junisa Putri



tan Syarif Kasim Riau



Lampiran 6 Validitas

Hak Cipta Dilengungi Undang Undang	No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
© Hak cipta milik UIN Suska Riau	1	0,631	0,05	Valid
	2	0,617	0,05	Valid
	3	0,736	0,05	Valid
	4	0,792	0,05	Valid
	5	0,894	0,05	Valid
	6	0,890	0,05	Valid
	7	0,932	0,05	Valid
	8	0,981	0,05	Valid
	9	0,857	0,05	Valid
	10	0,594	0,05	Valid
	11	0,764	0,05	Valid
	12	0,962	0,05	Valid
	13	0,956	0,05	Valid
	14	0,1000	0,05	Valid



UIN SUSKA RIAU

Lampiran 7 Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.987	14

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 8 Uji T

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair	Pretest – Posttest	-3.333	4.179	1.706	-7.719	1.053	-1.954	5 .108



© Ha

**Lampiran 10 Surat Izin Melakukan Riset**

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتل呵يم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**
Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id. E-mail. eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor	: B-11767/Un.04/F.II/PP.00.9/06/2025	Pekanbaru, 19 Juni 2025
Sifat	: Biasa	
Lamp.	: 1 (Satu) Proposal	
Hal	Mohon Izin Melakukan Riset	
Yth	: Kepala RA Griya Bina Widya Tuah Madani Kota Pekanbaru Di Pekanbaru	

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: Jihan Nur Dzakiyyah
NIM	: 12110921268
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2025
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN TRUTH OR DARE TERHADAP PENINGKATAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK USIA 5-6 TAHUN
Lokasi Penelitian : RA Griya Bina Widya Tuah Madani Kota Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (19 Juni 2025 s.d 19 September 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
a.n. Rektor
Dekan

Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP 19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Dipindai dengan CamScanner

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta

Lampiran 11 SK Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
جامعة السلطان سعید والكلية
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**
Jl. H.R. Soebran No. 105 Km 18 Tampahan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Tele. (0761) 981847
Fax. (0761) 981847 Web. www.uinsuska.ac.id E-mail. uinsuska@yahoo.co.id

Nomor Un.04.F.11.4.PP.00.9.25165/2024
 Sifat Biasa
 Lamp.
 Hal. **Pembimbing Skripsi**

Pekanbaru, 23 Desember 2024

Kepada
 Yth.
 I Dr. Dra. Eniwati Khadir, M.Ag

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
 Pekanbaru

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh
 Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara
 sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama	: Jihan Nur Dzakiyyah
Nim	: 12110921268
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul	: Pengaruh Penerapan Permainan Truth Or Dare Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
Waktu	: 6 Bulan Terhitung Dari Tanggal Keluarnya Surat Bimbingan Ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

W a s s a l a m
 an. Dekan Wakil Dekan I

 Dr. Zarkash, M.Ag
 NIP. 19721017|199703|1004

Tembusan
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

yarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

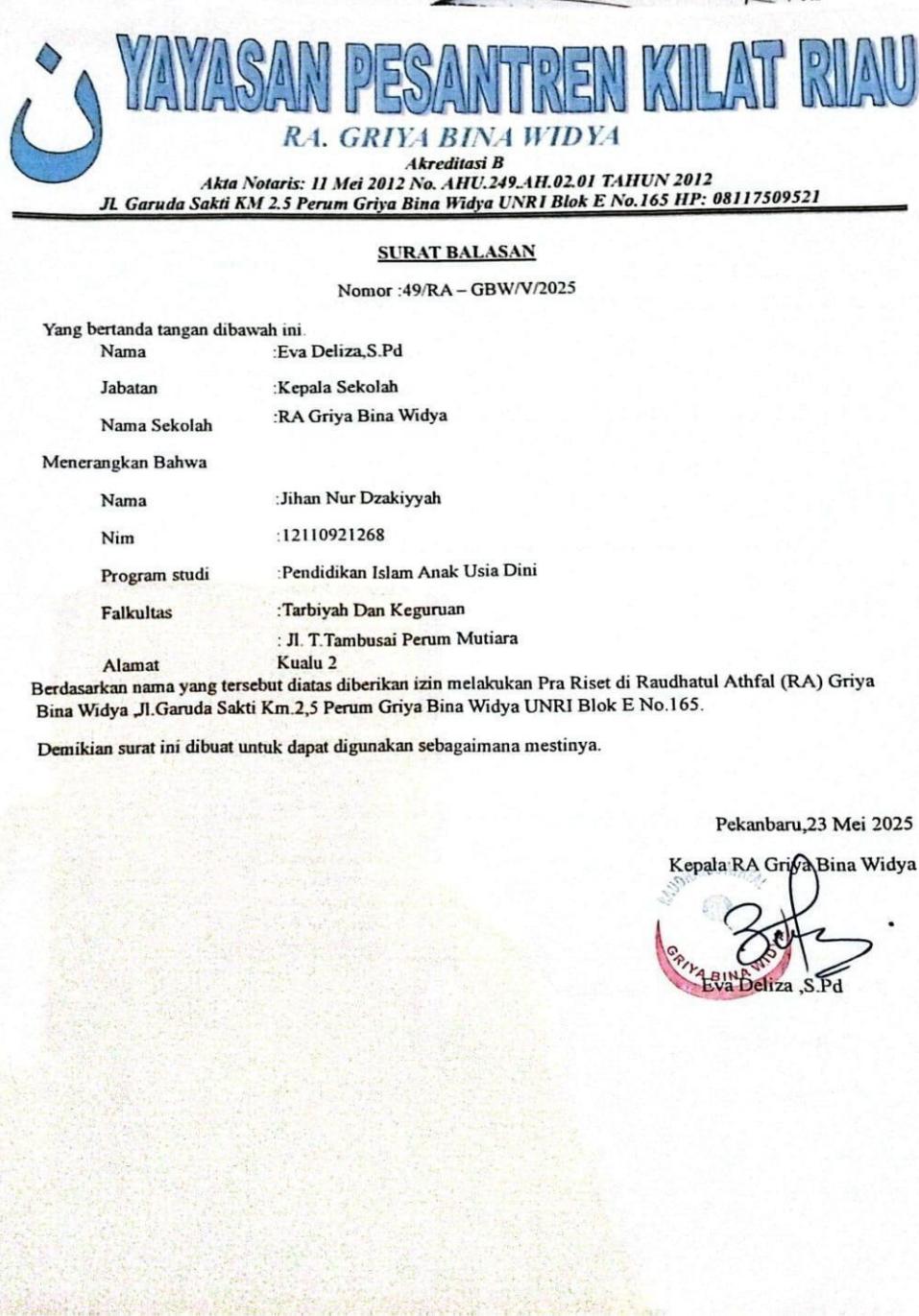


Lampiran 12 Surat Balasan

© Ha

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Dipindai dengan CamScanner

Sultan Syarif Kasim Riau



Lampiran 13 Surat Pengesahan Perbaikan Proposal



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والعلوم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa	Jihan Nur Dzakiyyah
Nomor Induk Mahasiswa	: 12110921268
Hari/Tanggal Ujian	: 19 Maret 2025
Judul Proposal Ujian	: Pengaruh Penerapan Permainan Truth Or Dare Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru

Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag	PENGUJI I		
2.	Wardani Purnama Sari, M.Pd.E	PENGUJI II		(Foto)

a.n. Mengetahui
 Dekan
 Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.
 NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru.....
 Peserta Ujian Proposal

Jihan Nur Dzakiyyah
 NIM. 12110921268

Dipindai dengan CamScanner

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 14 SK Pembimbing(Perpanjangan)



UIN SUSKA RIAU

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم**
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647 Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-11889/Un.04/F.II.1/PP.00.9/06/2025
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

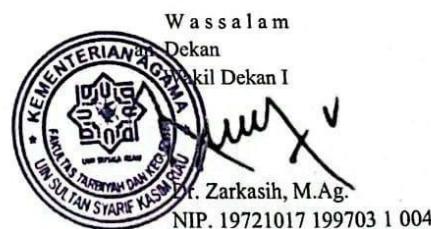
Pekanbaru, 23 Juni 2025

Kepada Yth.
 Dr. Dra. Eniwati Khairid, M.Ag
 Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Assalamu'alaikum warhamatullahi wabarakatuh
 Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : JIHAN NUR DZAKIYYAH
 NIM : 12110921268
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul : Pengaruh Permainan Truth or Dare Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak 5-6 Tahun Di RA Griya Bina Widya kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
 Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.



Tembusan :
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 15 Dokumentasi

DOKUMENTASI

Foto Sekolah



Foto Tampak Depan RA Griya Bina Widya



Foto Tempat Bermain Outdoor

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Foto Belajar Saat *Pretest*



Kegiatan Belajar pada pretest

UIN SUSKA RIAU

© Hak

Riau

University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Foto Kegiatan Belajar Sambil Bermain Menggunakan Permainan *Truth Or Dare*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak rugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Anak Melakukan Hompimpa



Anak Melempar Koin



Hukuman



Anak Mengambil Kartu



Anak Membaca Kartu



Anak Menjawab Pertanyaan



Anak Menyelesaikan Tantangan

© Ha

sk
R

St

f Sulthan Syarif Kasim Riau



BIOGRAFI PENULIS

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Jihan Nur Dzakiyyah, lahir di Pekanbaru pada 15 Februari 2003. Merupakan anak ke dua dari Nurmansyah dan Dahlia. Pada 2007 penulis menempuh pendidikan di TK ADHYAKSA dan lulus 2008 selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SDN 003 Pekanbaru dan lulus pada tahun 2015. kemudian melanjutkan pendidikan di MTS AL-MUTTAQIN dan lulus pada tahun 2018. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Tambang dan lulus pada tahun 2021. Kemudian di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikannya di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Pendidikan Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Sebagai salah satu syarat penyelesaian studi pada jenjang strata satu (S1) dan memperoleh gelar S.Pd. maka penulis menyusun skripsi dengan judul "**Pengaruh Penerapan Permainan Truth or Dare Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun di RA Griya Bina Widya kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru**"

UIN SUSKA RIAU