



**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**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
1447H/2025**

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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

menyebutkan sumber:

jah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.



- 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.

#### 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 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.

Pekanbaru, 28 Dzulhijjah 1446 H  
24 Juni 2025M

Menyetujui:

Ketua Jurusan  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag  
NIP. 197305142001122002

Pembimbing

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



**Hak Cipta Diindungi 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 memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 08 Muharam 1447 H  
04 Juli 2025 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag

Penguji II

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

Penguji III

Dra. Sariah, M.Pd

Penguji IV

Nuthayati, M.Pd

Dekan,

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Abdul Diniaty, M.Pd., Kons  
NIP. 197511152003122001



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.

asalah.

im 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 Permainan 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



Yang membuat pernyataan

Jihan Nur Dzakiyyah

NIM. 12110921268





#### 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



Alhamdulillahhirabbil'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:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.SI, AK. selaku Rektor Universitas Islam Negeri 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.
2. 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,



**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.

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 Khaidir, 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



#### 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.

## PERSEMBAHAN



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

*Alhamdulillahilladzi bini'matihi tatimmush shoolihaat.*

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 persembahkan untuk kedua orang tua yang sangat saya cintai Abah Nurmansyah dan Mama Dahlia, yang telah memberikan kasih sayang, selalu mendoakan, mendukung, menasehati, dan selalu membersamai setiap langkahku, yang mana Ridho Allah SWT terletak pada Ridho keduanya, tak mampu ku membalas semua jasa-jasamu, orang yang paling berharga dihidupku, hanya allah lah yang bisa membalasnya 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 pertemanan kita ikut selesai.

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

**Jihan Nur 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**





## 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 *hompimpa* 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**

## خلاصة

### ملخص

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

هذا البحث يهدف إلى معرفة ما إذا كان هناك تأثير كبير للعبة الحقيقة أم التحدي على تعزيز الثقة بالنفس لدى الأطفال في سن ٥-٦ سنوات في روضة أطفال غريا بنا وديا بمجمع غريا بنا وديا التابع لجامعة رياو، في منطقة تواه مدني، بمدينة بكنبارو. 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 ٥-٦ سنوات في روضة أطفال غريا بنا وديا. وعدد عينة البحث ١٩ طفلاً، تم اختيارهم بطريقة العينة الهادفة. وقد جمعت البيانات باستخدام أسلوبي الملاحظة والتوثيق، وتم تحليلها باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية الإصدار ٢٣ والاختبار التائي لعينة مترابطة. أظهرت نتائج البحث عدّة ملاحظات: ١) الأطفال استمتعوا باللعب بلعبة الحقيقة أم التحدي، ٢) استطاع الأطفال إجراء لعبة "هَمْيْمَا" قبل بدء اللعب، ٣) أظهر الأطفال شعوراً بالفخر عند إتمام التحدي، ٤) استطاع الأطفال تنفيذ العقوبة المحددة، ٥) تمكن 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 التائي أن قيمة الدلالة ٠,١٠٨ > ٠,٠٥، مع قيمة  $t$  المحسوبة -١,٩٥٤ <  $t$  الجدولية ١,٧٩٥٨٨، 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، الأ

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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



## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>ABSTRACT</b> .....	viii
خلاصة .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Alasan Memilih Judul.....	4
C. Penegasan Istilah.....	4
D. Permasalahan.....	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
A. Permainan <i>Truth Or Dare</i> .....	9
1. Pengertian Permainan <i>Truth Or Dare</i> .....	9
2. Tujuan Permainan <i>Truth 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
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	22
A. Jenis Penelitian .....	22

### 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 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.

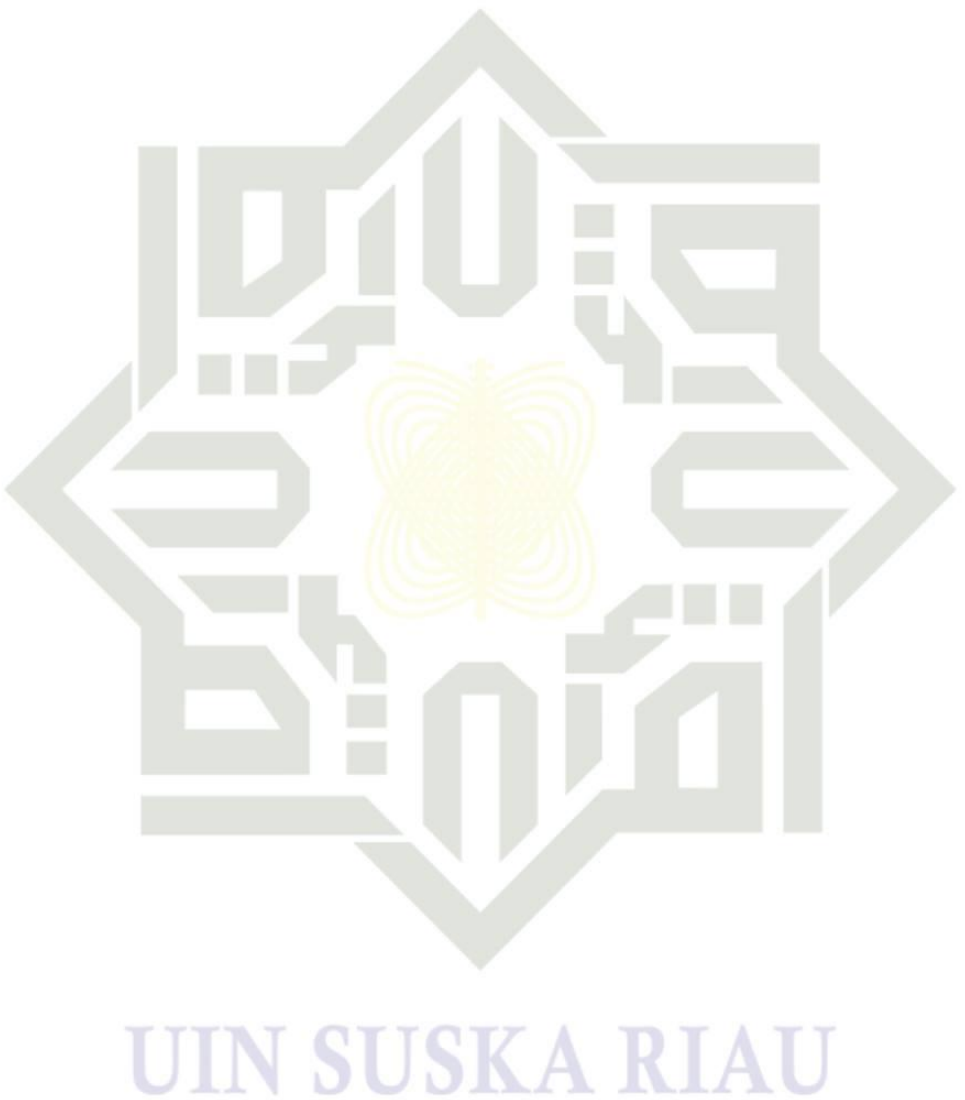
B.	Waktu dan Lokasi Penelitian .....	23
C.	Subjek dan Obejek Penelitian .....	23
D.	Populasi dan Sampel .....	23
	1. Populasi .....	23
	2. Sampel .....	24
E.	Teknik Pengumpulan Data .....	24
	1. Observasi .....	24
	2. Wawancara .....	25
	3. Dokumentasi .....	25
F.	Instrumen Pengumpulan Data .....	26
	1. Observasi .....	26
	2. Wawancara .....	26
	4. Dokumentasi .....	26
G.	Teknik Analisis Data .....	27
	1. Uji T .....	27
	2. Uji Validitas .....	28
	3. Uji Reliabilitas .....	28
<b>BAB IV PENYAJIAN DAN HASIL PENELITIAN .....</b>		<b>29</b>
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
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>60</b>
A.	Kesimpulan .....	60
B.	Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>62</b>

## DAFTAR GAMBAR

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

### 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.



## DAFTAR TABEL

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

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

#### 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.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Variabel X (Pretest).....	67
Lampiran 2 Lembar Observasi Variabel Y (Pretest).....	68
Lampiran 3 Lembar Observasi Variabel X (Posttest) .....	69
Lampiran 4 Lembar Observasi Variabel Y (Posttest) .....	70
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	71
Lampiran 6 Validitas .....	73
Lampiran 7 Reliabilitas .....	74
Lampiran 8 Uji T.....	75
Lampiran 9 Surat Izin Melakukan PraRiset .....	76
Lampiran 10 Surat Izin Melakukan Riset .....	77
Lampiran 11 SK Pembimbing.....	78
Lampiran 12 Surat Balasan.....	79
Lampiran 13 Surat Pengesahan Perbaikan Proposal .....	80
Lampiran 14 SK Pembimbing(Perpanjangan) .....	81
Lampiran 15 Dokumentasi .....	82

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin 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.<sup>1</sup>

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.<sup>2</sup>

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

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

<sup>2</sup>Johana 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.<sup>3</sup> 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.<sup>4</sup> 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.<sup>5</sup> Jadi dapat disimpulkan permainan kartu *truth or dare* merupakan permainan yang dilakukan secara kelompok dengan menggunakan dua macam kartu yaitu kartu *Truth* dan *Dare*.

<sup>3</sup>Suryawahyuni 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

<sup>4</sup>Anwar, 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 STAN 10 Pinrang (Studi pada Materi Pokok Termokimia). *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)*, vol.3, no.2, hal.40

<sup>5</sup>Aswan. (2023). Permainan Truthor Dare Berbantuan Spintthewheel: 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.<sup>6</sup> 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.<sup>7</sup>

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.<sup>8</sup>

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.<sup>9</sup>

<sup>6</sup>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, hal. 2251

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

<sup>8</sup>Rahman, 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

<sup>9</sup>Amri, 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.<sup>10</sup> Pada umur

<sup>10</sup> 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. Dilarang 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.<sup>11</sup>

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.<sup>12</sup> Dapat disimpulkan masa anak usia dini adalah masa golden age atau masa kemasakan. 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.<sup>13</sup> 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

<sup>11</sup> 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

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

<sup>13</sup> Anwar, 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 SIAN 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.<sup>14</sup>

### 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.<sup>15</sup>

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 hukuman, dan pola asuh yang otoriter.<sup>16</sup>

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

<sup>15</sup>Rahman, 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

<sup>16</sup>Geovany 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. Diarang 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. Diarang 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

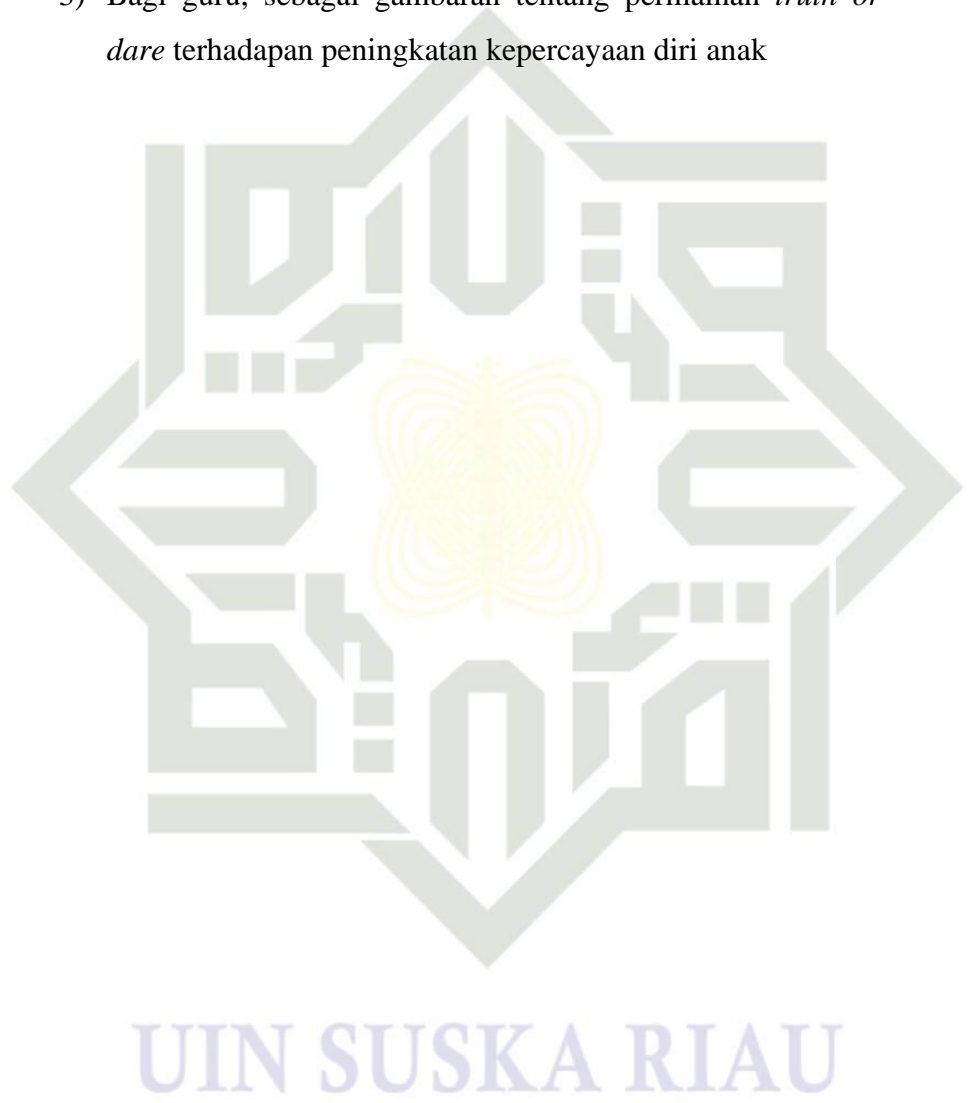
### 2. Manfaat Penelitian

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.



- 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* terhadap 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.



**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.<sup>17</sup> 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 berkelompok dengan menggunakan bermediakan kartutentang kejujuran (*truth*) dan kartu tantangan (*dare*).<sup>18</sup>

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.<sup>19</sup>

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

<sup>18</sup>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

<sup>19</sup>Novrian Dony, Mohan Taufiq Mashuri, & Nuriah. (2019). Perbandingan Media Kartu Pinter dan Truth and Dare Terhadap Hasil Belajar Materi Larutan Penyangga di SMAN 1 Alalak. *Pancasila 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.<sup>20</sup>

*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.<sup>21</sup> 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

<sup>20</sup>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, hal.1575

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



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang 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*.<sup>22</sup>

### 2. Tujuan Permainan *Turth Or Dare*

Permainan *turth 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.<sup>23</sup>

### 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

<sup>22</sup> 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, hal. 11-10

<sup>23</sup> Hartanti 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 Hukuman<sup>24</sup>

#### 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.

<sup>24</sup> Hartanti 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.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin 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 manajemen 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.<sup>25</sup> Dari kutipan diatas dapat peneliti jelaskan.

<sup>25</sup> Hartanti 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 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.

## 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 penggunaannya. 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 memiliki 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



mendidik siswa untuk mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan yang lebih luas dan luhur.<sup>26</sup>

## B. Peningkatan Kepercayaan Diri

### 1. Pengertian Kepercayaan Diri Anak Usia Dini

Kepercayaan diri merupakan adanya sikap individu yakin akan kemampuan sendiri untuk bertindak 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.<sup>27</sup> 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.<sup>28</sup>

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 diinterpretasikan dan diekspresikan dalam kehidupannya.<sup>29</sup> Percaya diri berarti

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

<sup>27</sup>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, hal.14

<sup>28</sup>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, hal.20

<sup>29</sup>Ar, 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.<sup>30</sup>

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.<sup>31</sup> 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.<sup>32</sup>

## 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

<sup>30</sup> Leni 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

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

<sup>32</sup> 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.<sup>33</sup>

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.<sup>34</sup>

### 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.<sup>35</sup>

### 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.

<sup>33</sup> Precy 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

<sup>34</sup> 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

<sup>35</sup> 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. Diarang 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. Diarang 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.<sup>36</sup>

#### 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 Spinhewheel: 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.

<sup>36</sup> Sukiman (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 operasional 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.<sup>37</sup> 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 <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub>=nilai pretest

O<sub>2</sub>=nilai posttest (Teknis Berkelompok)

X= Kelas eksperimen yang telah diberi perlakuan menggunakan metode eksperimen

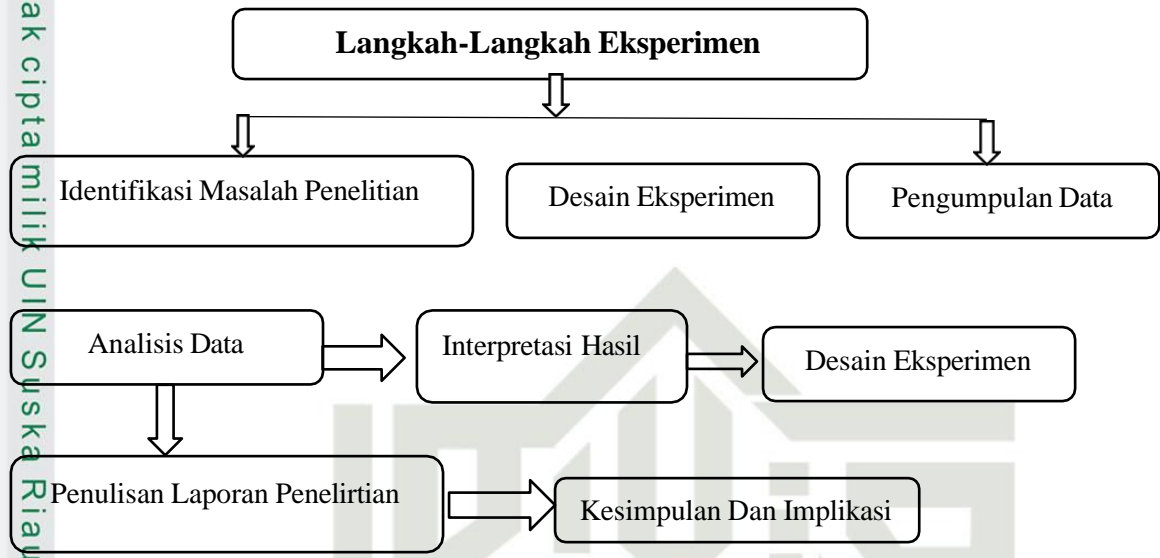
O<sub>3</sub> = Observasi awal kegiatan permainan *truth or dare*

O<sub>4</sub> = Observasi setelah melakukan kegiatan permainan *truth or dare*

<sup>37</sup>Ali, 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  $O_1$ - $O_2$



**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 Obejek 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.<sup>38</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian yaitu guru dan

<sup>38</sup> Ajjah, 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
<b>Jumlah Total</b>				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.<sup>39</sup> 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.<sup>40</sup> 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

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

<sup>40</sup> Penaini, 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.<sup>41</sup> 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.<sup>42</sup> 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 menggabungkan dan menelaah dokumen seperti yang tercatat, ilustrasi maupun elektronik.<sup>43</sup> 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*.

<sup>41</sup>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, hal. 29894

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

<sup>43</sup>Mar'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.<sup>44</sup>

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*.

<sup>44</sup> Prawiyogi, A. G., Sadih, 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>

**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 sesuatu 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:

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

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

Rumus dari uji-t adalah sebagai berikut:

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

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

## 2. 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 dilaporkan. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hasil pengukuran harus reliabel dalam artian harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan.<sup>46</sup>

State Islamic University of Sultan Saifur Kasim Riau

<sup>46</sup>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, hal. 433

Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

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



## 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 hukuman 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.

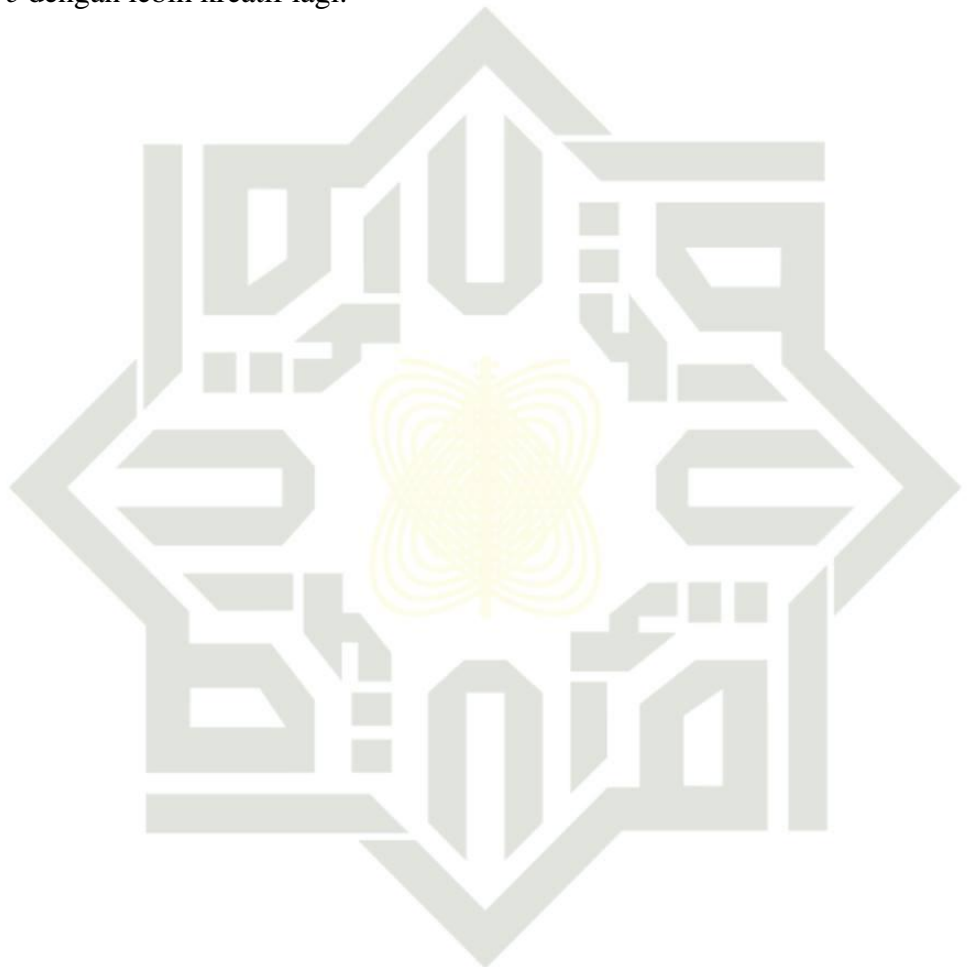
3. Kepada pihak-pihak yang terkait dengan Yayasan agar senantiasa juga memperhatikan perkembangan guru sehingga tercipta proses pembelajaran yang sesuai dengan harapan.
4. Bagi Mahasiswa yang ingin melakukan penelitian selanjutnya hendaknya mengembangkan jenis penelitian kualitatif agar menggali peningkatan kepercayaan diri anak lebih mendalam atau mengembangkan permainan *truth or dare* dengan lebih kreatif lagi.

© 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.



UIN SUSKA RIAU

## DAFTAR PUSTAKA

- Asijah, J. H., & Selvi, E. (2021), "Pengaruh kompetensi dan komunikasi terhadap Kinerja perangkat desa", *Jurnal Manajemen*, vol.13, no.2
- Asri, M., 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
- Aswar, 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 Spintthewheel: 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

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

Dharwo, 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).

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

Gusti Aiyah Divana, Azkiana, Z., Naraya Sukma, S., Farisha Martha, A., Nur Fiqli, F., Dzaky Anandita Nugroho, M., Claire Martak, S., Maheswari Ananingati, 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

Kastanji, 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

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

Magdalen, 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., Sadih, 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.1

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

2. Dilarang mengemukakan 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 mengutipan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

©Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



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

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

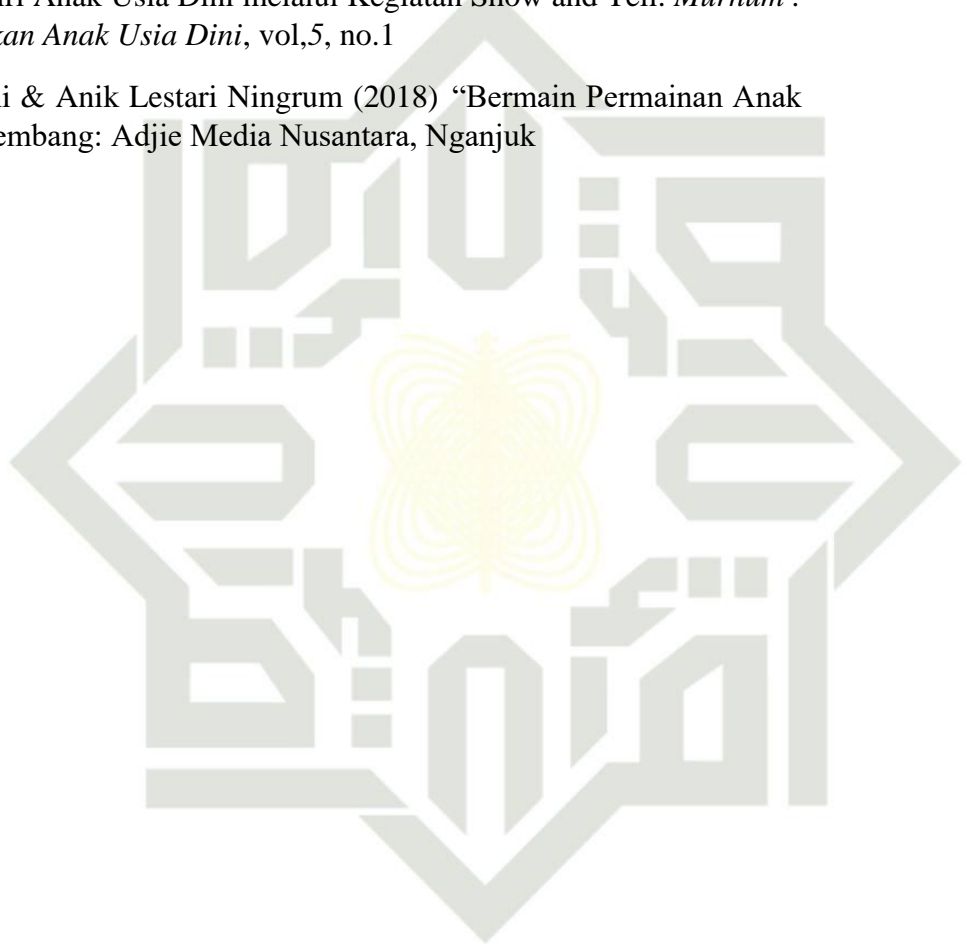
Teacy Rosefine, A., Sundari, N., & Anesty Mashudi, E. (2024). Pengembangan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Show and Tell. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol,5, no.1

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

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
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.
- 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

## 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.

UIN SUSKA RIAU



## Lampiran 1 Lembar Observasi Variabel X (Pretest)

Hak

1. Diarangi 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 Dzikryyah Hari/Tanggal: 23 Mei 2025  
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 2025 .....

Observer

  
( Gina shafira )



## Lampiran 2 Lembar Observasi Variabel Y (Pretest)

Ha

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 I

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 hampimpa sebelum permainan di mulai	✓			
3	Anak mampu menunjukkan rasa bangga dalam menyelesaikan tantangan		✓		
4	Anak mampu menyelesaikan hukuman yang diinginkan	✓			
5	Anak mampu bereksplorasi	✓			
6	Anak mampu berimajinatif		✓		

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

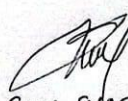
BB= Belum Berkembang (1)

MB= Mulai Berkembang (2)

BSH= Berkembang Sesuai Harapan (3)

BSB= Berkembang Sangat Baik (4)

Pekanbaru, 23 MEI 2025

(  )  
GINA SHAFIRA  
Observer





### Lampiran 3 Lembar Observasi Variabel X (Posttest)

© Hak

Hak Cipta

1. Diarangi 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. Diarangi 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: Irfan Nur Dakiyyah Hari/Tanggal: JUM'AT 23 MEI 2021  
 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 permainan Truth or Dare	✓		
5	Guru memberikan batas waktu pada setiap anak dalam bermain permainan pada permainan Truth or Dare 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 permainan truth or dare	✓		
Total				


Keterangan:

Diisi dengan tanda ✓ pada kolom yang sesuai.

Ya= 1

Tidak= 0

Pekanbaru, 23 MEI 2021

Observer  
  
 RINA 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 Hari/Tanggal: 23 Mei 2025  
Observasi ke: ( Waktu: 09-60 WIB

No	Pernyataan	Frekuensi			
		BB	MB	BSB	BSH
1	Anak merasa senang ketika belajar menggunakan permainan Truth or Dare	✓			
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 bermain permainan Truth or Dare	✓			
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

(  )  
GINA SHAFIKA Observer



## Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Hak cipta /

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 ditemuinya
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 menggunting 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"





Hak C

1. Diarangi 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 membereskan 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

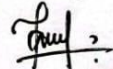
Pekanbaru, 23 Mei 2025

Mengetahui,

Kepala RA Griya Bina Widya

  
Eva Deliza, S.Pd

Guru Kelompok

  
Lala Junisa Putri

### Lampiran 6 Validitas

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

## Lampiran 7 Reliabilitas

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.987	14



UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang 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 1 Pretest – Posttest	-3.333	4.179	1.706	-7.719	1.053	-1.954	5	.108

#### 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

## Lampiran 9 Surat Izin Melakukan PraRiset

### Hak Cipta Diindungi 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.



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 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web www.its.uinsuska.ac.id, E-mail: eltak\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-9064/Un.04/F.II.3/PP.00.9/2025  
Sifat : Biasa  
Lamp. : -  
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Pekanbaru, 06 Mei 2025

Yth : Kepala  
RA Griya Bina Widya Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru  
di  
Tempat

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN 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 Suska Riau

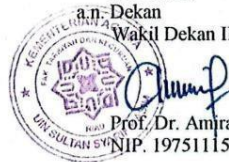
ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

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

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,

a.n. Dekan  
Wakil Dekan III



Prof. Dr. Amrah Diniaty, M.Pd. Kons.  
NIP. 19751115 200312 2 001

Tembusan:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau



© Ha

## Lampiran 10 Surat Izin Melakukan Riset



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 Tampung Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftk\_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-11767/Un.04/F.II/PP.00.9/06/2025  
Sifat : Biasa  
Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 19 Juni 2025

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

CS Dipindai dengan CamScanner

n Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang


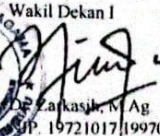
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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



### Lampiran 11 SK Pembimbing

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

 <p>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. Sjahrir No. 100 Km. 18 Tanjung Pekanbaru Riau 28293 F.O. BOX 100A Telp. (0771) 501647 Fax. (0771) 501647 Web: www.uin-suska.ac.id E-mail: info@uin-suska.ac.id</p>	
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 Khaidir, M. Ag Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau Pekanbaru	
Assalamu'alaikum warahmatullahi 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 diaturkan terimakasih.	
Wassalam an. Dekan Wakil Dekan I  Dr. Zarkasih, M. Ag NIP. 197210171997031004	
Tembusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau	




## Lampiran 12 Surat Balasan

© Ha

### Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

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



# YAYASAN PESANTREN KILAT RIAU

## RA. GRIYA BINA WIDYA

Akreditasi B  
Akta Notaris: 11 Mei 2012 No. AHU.249.AH.02.01 TAHUN 2012  
Jl. Garuda Sakti KM 2.5 Perum Griya Bina Widya UNRI Blok E No.165 HP: 08117509521

---

**SURAT BALASAN**

Nomor :49/RA – GBW/V/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama	:Eva Deliza,S.Pd
Jabatan	:Kepala Sekolah
Nama Sekolah	:RA Griya Bina Widya

Menerangkan Bahwa


Nama	:Jihan Nur Dzakiyyah
Nim	:12110921268
Program studi	:Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Falkultas	:Tarbiyah Dan Keguruan
Alamat	: Jl. T.Tambusai Perum Mutiara Kualu 2

Berdasarkan nama yang tersebut diatas diberikan izin melakukan Pra Riset di Raudhatul Athfal (RA) Griya Bina Widya Jl.Garuda Sakti Km.2,5 Perum Griya Bina Widya UNRI Blok E No.165.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru,23 Mei 2025

Kepala RA Griya Bina Widya



Eva Deliza ,S.Pd

Dipindai dengan CamScanner






### Lampiran 13 Surat Pengesahan Perbaikan Proposal

#### Hak Cipta Diilindungi 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.



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
 كلية التربية والتعليم  
**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		(  )

<p>Mengetahui a.n. Dekan Wakil Dekan I</p> <p>Dr. Zarkasih, M. Ag. NIP. 19721017 199703 1 004</p>	<p>Pekanbaru,..... Peserta Ujian Proposal</p> <p> Jihan Nur Dzakiyyah NIM. 12110921268</p>
--	---





## Lampiran 14 SK Pembimbing(Perpanjangan)



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 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web: www.itk.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 Khaidir, 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 dihitung 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.

W a s s a l a m

Dekan  
Wakil Dekan I



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

Tembusan :

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

Dipindai dengan CamScanner

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
1. Diarang 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. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

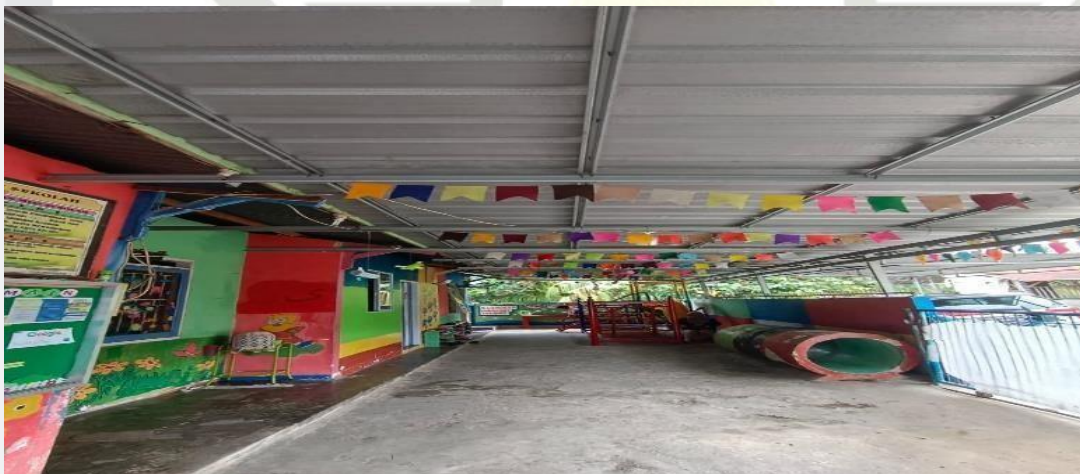
### *Lampiran 15 Dokumentasi*

## **DOKUMENTASI**

### **Foto Sekolah**



*Foto Tampak Depan RA Griya Bina Widya*



*Foto Tempat Bermain Outdoor*

#### **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*

© Hak



Kegiatan Belajar pada pretest

UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Diilindungi 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. Diarangi 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. Diarangi 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



## BIOGRAFI PENULIS

© Hak c



skaria

Jihan Nur Dzakiyyah, lahir di Pekanbaru pada 15 Februari 2003. Merupakan anak ke dua dari Nurmansyah dan Dahlia. Pada 2007 penulis menempu 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**"

### Hak Cipta Diindungi 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.

Sate Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU