

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

BERTA ZELVIRA

Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun belum berkembang secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media permainan ular tangga raksasa terhadap peningkatan kepercayaan diri pada anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif serta menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain *non equivalent control group design*. Sampel terdiri dari 17 anak di kelompok *eksperimen* yang berusia 5-6 tahun di TK Thumb kids Kelurahan Kemiling Raya, Kecamatan Kemiling. Sampel dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, dan analisis data yang dilakukan menggunakan analisis N-Gain dan uji *Mann-Whitney*. Dengan hasil, (N-Gain: 0,406 sedang) dan uji hipotesis dengan uji *Mann-Whitney* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan (*Sig. 2-tailed* : $0,00 < 0,05$). Sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga raksasa berpengaruh terhadap perkembangan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: anak usia dini, media permainan, ular tangga raksasa, kepercayaan diri

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF GIANT SNAKE AND LADDER BOARD GAMES MEDIA ON THE SELF-CONFIDENCE OF 5-6 YEAR-OLD CHILDREN

By

BERTA ZELVIRA

The issue examined in this study was the insufficient development of self-confidence in 5-6-year-old children. This study was aimed to investigate the influence of using the snake and ladder game as a medium to enhance the self-confidence of children aged 5-6. A quantitative approach was employed, using a quasi-experimental method with a non-equivalent control group design. The sample comprised 17 children in the experimental group, aged 5-6, from Thumb Kids Kindergarten in Kemiling Raya Village, Kemiling District. The sample selection was administered through purposive sampling technique and the data collection used observation, and data analysis with N-Gain analysis and the Mann-Whitney test. The results revealed a moderate N-Gain value of 0.406, and the hypothesis testing with the Mann-Whitney test indicated a significant difference (Sig. 2-tailed: $0.00 < 0.05$). According to that, the alternative hypothesis (H_a) was accepted. The findings of this study suggest that the snake and ladder game media positively influences the development of self-confidence in 5-6-year-old children.

Keywords: *early childhood, game media, giant snake and ladder board, self confidence*