

ABSTRAK

SAIDA MUNASTI. Pengaruh Permainan Papan Gembira Edukatif Terhadap Percaya Diri Anak Usia 5-6 Di PAUD Permata Bunda Di Desa Pulau Gambar Kec. Serba Jadi Kab. Serdang Bedagai. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2024.

Permasalahan pada penelitian ini yaitu masih ada anak yang belum berani bertanya dan menjawab pertanyaan dari gurunya, jika anak diminta untuk bertanya anak hanya cenderung diam saja dan tidak bertanya dan jika diberi pertanyaan anak tidak mau menjawabnya atau malu menjawabnya, belum berani mengemukakan pendapatnya secara sederhana, belum berani mengambil keputusan secara sederhana, belum berani bercerita secara sederhana seperti ketika anak diminta untuk menceritakan kejadian yang dialaminya hari ini anak masih malu atau bahkan ada anak yang tidak ingin bercerita, anak masih sulit berbaur atau takut jika bermain bersama temannya sehingga anak hanya bermain dengan temannya yang itu-itu saja dan tidak mau bergabung dengan teman lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan papan gembira edukatif terhadap percaya diri anak usia 5-6 tahun di PAUD Permata Bunda, dengan populasi sebanyak 15 anak dan yang menjadi sampel yaitu 15 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik sampling jenuh. Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *The Equivalent Time Samples Design*. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi. Hasil dari penelitian ini yaitu pada observasi pertama (X_1) yaitu memperoleh skor rata-rata 7,6 dan masuk ke dalam kategori Mulai Berkembang. Pada observasi kedua (X_0) memperoleh skor rata-rata 6 dan masuk ke dalam kategori Mulai Berkembang. Pada observasi ketiga (X_1) memperoleh skor rata-rata 14,47 dan masuk ke dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan. Pada observasi keempat (X_0) memperoleh skor rata-rata 12 dan masuk ke dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan. Berdasarkan hasil perhitungan Uji Friedman hasil Asymp. Sig (0,000) < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari permainan papan gembira edukatif terhadap percaya diri anak usia 5-6 tahun di PAUD Permata Bunda.

Kata Kunci: Pengaruh, Permainan Papan Gembira Edukatif, Percaya Diri.

ABSTRACT

SAIDA MUNASTI. The Effect of Educational Fun Board Games on the Self-Confidence of Children Aged 5-6 at Permata Bunda PAUD in Pulau Gambar Village, Serba Jadi District, Serdang Bedagai Regency. Skripsi. Medan: Faculty of Education. Universitas Negeri Medan. 2024.

The problem in this study is that there are still children who do not dare to ask and answer questions from their teachers, if children are asked to ask questions, children tend to be silent and do not ask and if given questions, children do not want to answer or are embarrassed to answer, do not dare to express their opinions simply, do not dare to make decisions simply, do not dare to tell stories simply such as when children are asked to tell stories that happened today, children are still embarrassed or even some children do not want to tell stories, children still find it difficult to mix or are afraid to play with their friends so that children only play with the same friends and do not want to join other friends. This study aims to determine the effect of educational fun board games on the self-confidence of children aged 5-6 years at Permata Bunda PAUD, with a population of 15 children and 15 children as samples. The sampling technique used is the saturated sampling technique. In this study, the method used is Quasi Experimental Design with the form of The Equivalent Time Samples Design. The Equivalent Time Samples Design. The research instrument used is an observation sheet. The results of this study are that in the first observation (X1), the average score is 7.6 and is included in the category of Starting to Develop. In the second observation (X0), the average score is 6 and is included in the category of Starting to Develop. In the third observation (X1), the average score is 14.47 and is included in the category of Developing According to Expectations. In the fourth observation (X0), the average score is 12 and is included in the category of Developing According to Expectations. Based on the results of the Friedman Test calculation, the results of Asymp. Sig (0.000) <0.05, so it can be concluded that there is a significant influence of educational fun board games on the self-confidence of children aged 5-6 years at Permata Bunda PAUD.

Keywords: Influence, Educational Fun Board Games, Self-Confidence.