

Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Raksasa terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Modern Asshofwan Klari Karawang

Mayangsari Agustin Putri¹, Astuti Darmiyanti², Feronica Eka Putri³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: mayy1827@gmail.com¹, astuti.darmiyanti@fai.unsika.ac.id²,

feronica.ekaputri@fai.unsika.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga raksasa sebagai bahan ajar untuk perkembangan sosial emosional terutama pada kepercayaan diri pada anak yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan one group pretest-posttest design dengan sampel 15 anak dari kelompok B yang berusia antara 5 dan 6 tahun. Menjalani penelitian ini dilakukan sepuluh kali pertemuan mulai dari pretest hingga posttest di kelompok B, RA Asshofwan Klari Karawang. Menurut temuan penelitian, kepercayaan diri anak-anak meningkat sebesar 59 poin pada posttest dan 46 poin pada pretest. Dilihat juga dari hasil tabel Paired Sample T-test terdapat nilai T hitung sebesar 12.913 dengan nilai sig. (0,000) maka dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut terdapat pengaruh yang signifikan, maka penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga raksasa dapat meningkatkan kemampuan kepercayaan diri pada anak usia lima sampai enam tahun.

Kata Kunci: *Ular Tangga Raksasa, Kepercayaan Diri, Anak Usia Dini*

Abstract

This study aims to see whether there is an effect of using the giant snake and ladder game media as teaching materials for emotional social development, especially on self-confidence in children by the teacher in the learning process. This study used an experimental method with a one group pretest-posttest design with a sample of 15 children from group B aged between 5 and 6 years. Undergoing this research, ten meetings were conducted starting from pretest to posttest in group B, RA Asshofwan Klari Karawang. According to the research findings, children's self-confidence increased by 59 points on the posttest and 46 points on the pretest. Also seen from the results of the Paired Sample T-test table, there is a calculated T value of 12,913 with a sig value. (0.000), it can be concluded that the data has a significant effect, then the use of learning media for the game of giant snakes and ladders can increase the ability of self-confidence in children aged five to six years.

Keywords: *Giant Ladder Snake, Self-Confidence, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu lembaga pendidikan nonformal yang bertujuan untuk membantu anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pertumbuhan dan perkembangan anak dapat dilanjutkan dengan stimulasi terorganisir yang diberikan di fasilitas pendidikan anak usia dini, mempersiapkan mereka untuk masuk ke sekolah dasar dan jenjang pendidikan lainnya. Pembelajaran di PAUD melalui bermain dikelompokkan sehingga ada interaksi antar anak dan teman sebayanya, antara guru dan anak dan ada terlibatnya orang tua beserta bahan ajar, media sehingga anak dapat belajar dan bermain di PAUD, Nurmala dkk (2021)

Pada masa usia dini merupakan masa “*golden age*” di masa-masa seperti ini pertumbuhan dan perkembangan anak adalah proses yang terpenting. Sebagian besar pada otak seorang anak akan berkembang selama tahun-tahun awal mereka, yang berarti bahwa ini adalah waktu yang baik untuk hidup mereka. Seorang anak dapat dengan cepat menyerap berbagai informasi, tidak memperhatikan baik buruknya. Dengan demikian, sudah menjadi tugas orang tua dan guru untuk dapat memperluas pengetahuan anak dan memberikan pendidikan dan bimbingan yang baik, terlebih lagi menjadi panutan untuk seorang anak, orang tua dan anak. Seorang guru tidak hanya yang mengajar dan membimbing, akan tetapi harus memberikan contoh yang baik kepada siswa siswinya, Nursamsi dkk (2022).

Setiap anak pada dasarnya tidak terlepas dari ke enam aspek perkembangan, salah satunya yang tidak kalah pentingnya yaitu aspek perkembangan sosial emosional. Aspek perkembangan sosial emosional anak terkadang seringkali dikesampingkan oleh orang tua dan guru. Hal ini mengakibatkan, tidak jarang anak seusia mereka sering merasa marah dan emosi tidak terkontrol ketika tidak diperbolehkan oleh guru untuk tidak bermain saat proses pembelajaran berlangsung, ingin menang sendiri dan main sendiri, sibuk dengan dunianya sendiri, dan seringkali terdapat anak yang lebih aktif secara fisik dari yang lain sehingga guru hanya terfokus padanya dan proses pembelajaran tidak berjalan kondusif. Hal ini termasuk ekspresi emosi anak yang wajar, namun jika dibiarkan saja maka akan berakibat munculnya perilaku negatif pada anak.

Khaironi (2018) menjelaskan bahwa aspek perkembangan sosialemosional merupakan peningkatan kemampuan seorang individu ketika berinteraksi dengan orang lain. Maka dari itu antara guru dan orang tua sangat diperlukan kerjasama yang baik, karena mereka lah yang dapat membantu anak untuk mengelola emosi (Sukatin 2019). Keyakinan diri merupakan suatu elemen penting dalam diri seorang anak. Rasa percaya diri ini berperan besar dalam kemampuan bersosialisasi anak Ginting et al (2022). Keyakinan diri tidak selalu melekat pada diri anak dan bukan juga bawaan dari awal atau keturunan. Keyakinan diri bisa dibentuk melalui cara merespons atau mengenal berbagai rangsangan eksternal melalui sosialisasi dengan lingkungan sekitar. Sikap keyakinan diri adalah hal utama dari sebuah kesuksesan.

Kepercayaan diri merupakan pola pikir dan perilaku pada seorang balita. Rahayu (2013) menyatakan bahwa setelah seorang balita memiliki sikap percaya diri, anak dapat lebih mampu menangkap bidang-bidang positif dan akan lebih mudah menyerap berbagai hal yang mungkin akan disampaikan kepada anak di masa depan. sementara anak itu dewasa, anak itu bisa mampu menghadapi beragam tantangan dalam hidup secara maksimal. Erikson mengatakan bahwa anak yang mempunyai rasa percaya diri mampu yakin dengan kemampuan diri dan optimis dalam melakukan segala sesuatu, berani tampil serta bisa berperilaku dengan baik terhadap orang di sekitar dan lingkungannya, Umairoh (2019).

Kepercayaan diri adalah suatu pola pikir atau perasaan percaya diri terhadap kemampuan pribadi seseorang sehingga anak tidak merasa khawatir dalam melakukan, bebas melakukan segala sesuatu yang anak sukai serta mampu bertanggung jawab atas semua tindakan yang telah dilakukan, mampu berperilaku sopan dan santun saat berinteraksi dengan orang disekitar (Lauster, 2012). Menurut Warren (2010) keyakinan diri adalah kepercayaan pada diri akan kemampuan diri sendiri untuk menghadapi berbagai situasi yang menuntut saat menghadapi masalah. Dengan percaya diri, anak bisa mengatasi tantangan baru, setuju dengan kompetensi pribadi mereka dalam kondisi sulit, dan dapat meningkatkan pola pikir yang baik tanpa mengganggu dalam berbagai kondisi dan kondisi. Keyakinan diri sendiri dilihat sebagai salah satu komponen terpenting pada kepribadian seorang anak, Navaja & Geetha (2007).

Sikap percaya diri pada anak adalah kemampuan diri, ketenangan, perasaan mampu mengatur dan mengaktualisasikan dirinya, Nurmaniah & Damayanti (2018). Pada tingkat pra-operasional karakteristik percaya diri yaitu ketika seorang anak berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Chouinard, 2007), berani tampil maju ke depan dan lingkungan yang berbeda, berani mengungkapkan keinginan, berani berbicara dengan orang yang baru dan merasa senang ketika ada kegiatan berkelompok atau bersama-sama, (Suminah et al., 2018).

Jika melihat proses pembelajaran untuk membangun kepercayaan diri anak di RA Asshofwan Klari, kita menemukan fakta bahwa sebagian besar anak tidak terlibat dalam memberikan pemikiran atau ide sesuai keinginan anak, dan kurangnya penggunaan media di dalamnya sehingga anak hanya berpusat pada guru. Dalam proses belajarnya, beberapa anak tidak semua memiliki rasa percaya diri yang tinggi, kurangnya percaya diri adalah suatu hal yang biasa dimiliki oleh seorang anak, apalagi di masa keemasan mereka masih dipenuhi rasa khawatir, tetap ingin bersama orang tua dan menampilkan sifat egosentris. Orang tua dan guru diharapkan dapat membantu mengembangkan rasa percaya diri pada anak secara optimal, dan juga menyadari bahwa memiliki kepercayaan diri pada anak akan memberikan manfaat untuk anak dikemudian hari. Nasib anak mungkin akan sangat bergantung pada apa yang didapat anak sejak dini, yang meliputi faktor akademik dan pola asuh, Ardiyana dkk (2019).

Media termasuk hal yang mungkin sangat penting dalam pembelajaran, media dapat digunakan untuk memperluas 6 aspek perkembangan anak, khususnya aspek NAM, FISMOT, BAHASA, KOGNITIF, SOSIAL EMOSIONAL dan SENI, Hayati (2016). Bermain sambil belajar dapat menggunakan peralatan atau tanpa peralatan bermain, komponen yang paling penting adalah bagaimana seorang guru bisa membuat suasana lebih menyenangkan agar anak dapat nyaman saat dilakukan pembelajaran sambil bermain dan mampu memberi lebih banyak manfaat untuk setiap aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Anggreni (2017). Maka dari itu dilakukannya observasi untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media permainan terhadap kepercayaan diri pada seorang anak. Media permainan yang dimaksud yaitu ular tangga raksasa.

Ular tangga adalah jenis permainan tradisional yang biasa dipergunakan oleh anak sebagai sarana hiburan. Ular tangga di sini yaitu ular tangga yang berukuran besar. Di setiap kotak ular tangga raksasa terdapat pertanyaan atau perintah dengan tema edukasi agama, dari permainan ini bisa melatih anak untuk berani maju dan bermain bersama teman, berani berbicara, berinteraksi, mengeluarkan pendapat dan mampu mengetahui perintah lainnya pada setiap kotak ular tangga raksasa. Ular tangga raksasa yaitu ular tangga berukuran besar dengan ukuran 4x4 cm. Papan ular itu sendiri terdapat gambar kotak persegi panjang terdapat lima baris dan tujuh kolom dengan nomor 1-35, selain gambar ular dan tangga, setiap kotak berisi perintah dan pertanyaan yang bisa melatih anak untuk berani berinteraksi, dan mengikuti perintah lainnya sesuai dengan kotak di ular tangga raksasa. Ketika bermain anak juga dapat belajar melalui interaksi dan pengalamannya di kehidupan mereka sehari-hari.

Permainan ular tangga dengan ukuran yang besar akan menarik perhatian anak dan membuat anak lebih leluasa dan mengekspresikan diri. Permainan ini biasanya dimainkan dengan melibatkan dadu, bidak dan papan ular tangga (Askalin, 2013). Ukuran yang disesuaikan dengan karakteristik anak sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Zaman dkk (2005) bahwa media pembelajaran sebaiknya dipilih sesuai kebutuhan pemakai yaitu anak. Permainan ular tangga raksasa tidak hanya dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, melainkan mampu meningkatkan kemampuan lain seperti kemampuan motorik, dan sosial emosional pada anak (Badriyah, 2009 & Golchai, dkk, 2012).

Widodo dkk (2020) dalam penelitiannya menggunakan media permainan *my confident book* yang bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri pada anak tunagrahita. Selanjutnya penelitian Zaina (2019) menyatakan bahwa metode Bermain Peran bisa meningkatkan rasa percaya diri anak. Kurniasih dkk (2021) mengatakan, kegiatan jurnal pagi bisa menumbuhkan rasa percaya diri pada anak kelas B di PAUD Al Istiqlaliyyah, hal ini dapat dilihat melalui hasil penelitian yang semakin meningkat pada setiap siklusnya, selain itu dapat juga terlihat dari persentase peningkatan rasa percaya diri anak dari pra gerak, siklus I dan siklus II. Ada ledakan yang cukup besar setelah diberikan gerakan dalam bentuk jurnal kegiatan yang banyak dengan kartu perintah dan dirancang sepenuhnya berdasarkan pada tema, dari penelitian yang telah dicapai bahwa dengan pemanfaatan jurnal pagi ini sikap Kepercayaan diri anak kelas B di PAUD Al Istiqlaliyyah berkembang dari sebelumnya. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu yang berhubungan dengan peningkatan kepercayaan diri anak, berguna untuk guru, ayah dan ibu dalam memberikan alternative kegiatan dalam meningkatkan kepercayaan diri anak. Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Abdul Munir (2019) dalam penelitian ini ingin meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini menggunakan media permainan balap karung dan egrang. Dalam penelitian ini permainan yang diambil adalah permainan tradisional.

Dalam proses pembelajaran yang diberikan pada anak harus sambil bermain, hal ini dilakukan karena anak-anak belajar banyak keterampilan dan informasi melalui bermain menurut Fransisca dkk (2020). Anak dapat belajar secara tidak langsung melalui bermain dengan berinteraksi dengan orang lain dan memiliki pengalaman kehidupan nyata, Ketika keterlibatan anak dengan semua teman-temannya dapat menumbuhkan perkembangan rasa percaya diri mereka. Ular dan tangga raksasa sangat menyenangkan bagi anak-anak, dan selain menghibur, ini dapat membantu anak-anak membangun kepercayaan diri. Keuntungan memainkan ular tangga raksasa ini adalah mengajarkan anak cara berinteraksi dengan teman, cara memimpin dengan menyelesaikan permainan, cara bergaul dengan teman lain, dan cara memercayai diri sendiri, Anak perlu mengekspresikan pikiran mereka, memiliki kepercayaan diri, dan bertanggung jawab agar kepercayaan diri mereka tumbuh seiring waktu, sifat-sifat ini dapat membantu kebiasaan seseorang atau anak-anak meningkat dan menjadi lebih aktif.

METODE

Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dan menggunakan rancangan The one group pretest-posttest design, populasi dari penelitian ini 30 anak dengan menggunakan sampel anak kelompok B usia lima hingga enam tahun dengan jumlah 15 anak. Penelitian ini dilakukan sebanyak 10 kali pertemuan pada kelompok B RA Asshofwan Klari Karawang. Adapun jumlah populasi dari penelitian ini yaitu seluruh murid di RA Asshofwan Klari Karawang yang berjumlah 30 siswa. Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah sebanyak 15 anak. Uji coba instrument dilakukan terhadap 30 siswa PAUD DARUL AMWAL Banyusari Karawang. Setelah dilakukan uji instrumen langkah selanjutnya yaitu uji validitas, uji validitas atau kesahihan adalah seberapa besar suatu alat ukur mampu mengukur apa yang diinginkan derajatnya (Siregar, 2014:162). Selanjutnya uji reliabilitas dilakukan untuk menemukan volume yang konsekuensi dimensinya tetap teratur, jika dimensi dilakukan dua kali atau lebih untuk tanda dan gejala yang identik menggunakan alat ukur yang sama, Siregar (2014). Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis, prasyarat dalam melakukan uji t. Uji normalitas yaitu pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak, agar dapat digunakan dalam informasi parametrik (Lestari & Yudhanegara, 2015). Selanjutnya dilakukan uji homogen antar

kelompok menggunakan uji Levene Statistics. Langkah terakhir yaitu pengujian hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Pengujian spekulasi ini dapat dilihat pada uji Paired T-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertempat di RA Asshofwan Klari Karawang. Pada penelitian dengan pengambilan sampel yaitu pada kelas B yang berusia lima hingga enam tahun dengan jumlah 15 anak. Langkah awal penelitian yaitu kegiatan pretest yang dilakukan dengan kegiatan pembelajaran dikelompok B dan kegiatan ini dilakukan sebelum treatment. Dari kegiatan pretest akan dikumpulkan hasil data pretest dalam bentuk skor. Skor yang dihasilkan dari hasil data pretest akan dijadikan sebagai pembanding skor yang didapatkan dari kegiatan setelah dilakukan treatment. Kemudian setelah kegiatan pretest dan treatment maka dilakukan posttest untuk menguji kemampuan kepercayaan diri anak sehingga dapat diketahui apakah treatment yang dilakukan bisa meningkatkan kepercayaan diri pada anak atau tidak.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah pengaruh penggunaan media permainan ular tangga raksasa sebagai bahan ajar untuk perkembangan sosial emosional terutama pada kepercayaan diri pada anak yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Nilai yang didapat dari hasil pretest akan dibandingkan dengan nilai hasil posttest, dari nilai tersebut dapat disimpulkan apakah media permainan ular tangga raksasa mampu meningkatkan kepercayaan diri anak. Nilai yang didapat dari hasil pretest akan dibandingkan dengan nilai hasil posttest, dari nilai tersebut dapat disimpulkan apakah media permainan ular tangga raksasa mampu meningkatkan kepercayaan diri anak. Nilai atau skor pretest didapatkan melalui pengisian test kepada 15 anak yang dibantu oleh guru. Test yang diberikan berisi 16 butir pernyataan yang harus diisi. Dilihat dari hasil data perhitungan rekapitulasi bahwa nilai rata-rata hasil pretest sebesar 46, sedangkan nilai hasil post test sebesar 59. Nilai rata-rata ini menggambarkan bahwa nilai rata-rata hasil pretest dan posttest berbeda secara signifikan. Begitu juga dengan nilai mediannya pada pretest diperoleh nilai sebesar 47 dan pada posttest didapatkan nilai sebesar 59. Pada nilai median ini menggambarkan bahwa nilai median ini pretest dan posttest berbeda secara signifikan.

Pada perhitungan modus pada hasil pretest sebesar 41 dan pada hasil posttest sebesar 57. Nilai modus juga menggambarkan bahwa pada umumnya hasil pretest dan posttest terdapat perbedaan hasil yang signifikan. Maka dari itu dapat diambil kesimpulan dari data nilai mean, median, modus pada data pretest dan posttest cukup signifikan perbedaannya. Dan dapat diartikan bahwa media permainan ular tangga raksasa ini dapat dijadikan alternatif kegiatan yang menyenangkan untuk melatih kemampuan kepercayaan diri pada anak usia 5-6 tahun di RA Asshofwan Klari Karawang kelompok B.

Berdasarkan dari hasil uji normalitas yang diolah dari data pretest dan posttest didapat nilai sig (2 tailed) dengan signifikansi 0,05. Berdasarkan perhitungan uji normalitas yang dilakukan pada data pretest dan posttest dihasilkan nilai sebesar 0,868. Maka dapat disimpulkan bahwa setelah diolah dan disajikan dalam rumus maka nilai sig (2 tailed) > dari nilai signifikansi 0,05 maka berdistribusi normal. Selain itu pula setelah dilihat dari hasil uji homogenitas pada kelompok sampel maka diketahui bahwa hasil nilai sig 0,360 > dari nilai sig 0,05 maka dapat dinyatakan homogen.

Tabel 1 Hasil Uji Paired Sample T Test

Paired Samples Statistics									
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Pair 1	PRE TEST	46.9333	15	3.82598	.98786				
	POST TEST	59.4000	15	2.09762	.54160				

Paired Samples Correlations									
		N	Correlation	Sig.					
Pair 1	pre test & post test	15	.315	.253					

Paired Samples Test									
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower				Upper
Pair 1	pre test - post test	-12.46667	3.73911	.96543	-14.53732	-10.39602	-12.913	14	.000

Hasil tabel Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa t hitung 12.913 > t tabel 2.143 dengan

nilai sig. (0,000) < α (0,05), menunjukkan adanya erbedaan rata-rata antara pre test dengan post test secara signifikan. Terdapat juga nilai Sig 2-tailed .000 yaitu < 0.05 maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media permainan ular tangga raksasa terhadap kepercayaan diri anak usia dini 5-6 tahun. Perhitungan dari analisis uji hipotesis diketahui bahwa nilai korelasi yang didapat < dari 0,05 yaitu 0,021 maka terdapat pengaruh yang signifikan pada pre test dan post test. Perhitungan uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji Paired sample T test. Maka hasil hipotesis dapat dinyatakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga raksasa terdapat pengaruh yang signifikansi terhadap kemampuan kepercayaan diri anak usia dini 5-6 tahun. Hal ini adanya perbedaan antara penggunaan media ular tangga raksasa untuk pretest dan disaat posttest.

Dari hasil perhitungan pada penelitian kali ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga raksasa dapat meningkatkan kemampuan kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun. Terlihat jelas perbandingan skor yang diperoleh pada kemampuan anak sebelum dilberikan treatment dengan skor pada saat anak sudah mendapatkan treatment kemampuan kepercayaan diri anak menjadi meningkat. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan kepercayaan diri anak dipengaruhi secara langsung oleh media yang artinya dengan anak menggunakan media pembelajaran yang tepat maka kemampuan kepercayaan diri anak dapat distimulasi dan ditingkatkan. Dengan memupuk kemampuan kepercayaan diri, anak mampu akan keyakinan diri, berani tampil dan bertanggung jawab dapat menyelesaikan permainan hingga akhir serta mampu bersosialisasi dengan baik. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga raksasa berpengaruh terhadap kepercayaan diri anak yang berusia lima sampai enam tahun di RA Asshofwan Klari Karawang.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan pada hasil statistic deskriptif pada kedua sampel yang telah dilakukan penelitian yaitu nilai pre test dan post test. Menunjukkan hasil dari statistic descriptive nilai minimum berada pada angka 57 dan nilai maksimum sebesar 64. Data diatas memiliki nilai mean sebsar 59 dan nilai standart deviasi sebesar 2.09. Berdasarkan uji normalitas

diperoleh nilai signifikansi untuk data posttest pada uji Shapiro-wilk diperoleh nilai sig sebesar 0,868 (artinya $> 0,05$). Karena hasil uji normalitas data posttest menghasilkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data pretest berdistribusi normal. Hasil pada tabel Paired Sample T-Test memaparkan nilai T hitung sebesar 12.913 $>$ T tabel 2.145 dengan nilai sig. (0,000) $<$ α (0,05), menunjukkan adanya beda rata-rata dari pre test dengan post test secara signifikan. Terdapat juga nilai Sig 2-tailed .000 yaitu $<$ 0.05 maka dapat diambil kesimpulan yaitu adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media permainan ular tangga raksasa terhadap kepercayaan diri anak usia dini 5-6 tahun.

Maka dapat diambil beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan guru-guru, bisa bekerja sama dalam memunculkan ide untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik.
2. Diharapkan bagi peneliti lain, agar penelitian ini menjadi salah satu acuan yang dapat menambah wawasan dalam penelitian ilmiah selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Munir. (2019). *Pengaruh Permainan Balap Karung dan Egrang terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi*. Medan.
- Ardiyana dkk (2019) *Pengaruh Keterlibatan Orang Tua dan Motivasi Intrinsik dengan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini DOI: 10.31004/obsesi.v3i2.253
- Fransisca dkk (2020) *Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini DOI: 10.31004/obsesi.v4i2.405
- Ginting N dkk (2022) *Hubungan Kecerdasan Interpersonal dengan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.2437
- Kurniasih dkk (2021) *peningkatan kepercayaan diri anak usia dini melalui kegiatan jurnal agi*. Jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini
- Nurhasanah dkk (2021) *Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini*. Riau. Jurnal Pendidikan dan Konseling.
- Nurmala Dkk (2021) *Peningkatan Keaksaraan Awal Pada Anak Kelompok B Melalui Media Giant Card Di Paud Nurrohmah*. Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
- Nursamsi (2022) *Meningkatkan Motivasi Anak Belajar Dari Rumah Melalui Kegiatan Puncak Tema "Tanaman" Di Tkq An-Namlu Karawang*. Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
- Widodo dkk (2020) *Efek Permainan "My Confident Book" Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Tunagrahita*