

ABSTRAK

Cita Maria Ulfa, B37207001, 2011. Efektifitas *Labirin Game* Dalam Membangun Percaya Diri Anak Di Taman Kanak-Kanak Aisiyah 2 Gadung Surabaya. Skripsi Program Studi Psikologi Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah efektifitas *Labirin Game* dalam membangun percaya diri setingkat taman kanak-kanak di Taman Kanak-Kanak Aisiyah 2 Gadung Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas *labirin game* dalam membangun rasa percaya diri anak. Proses pengambilan sampel dengan menggunakan *simple random sampling* dengan jumlah subjek yang telah ditentukan sebagaimana rumusan ukuran subjek.

Untuk mengetahui permasalahan tersebut secara lebih mendalam, maka peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik dengan menggunakan Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon (*Wilcoxon Signed Ranks Test*). Dimana uji Peringkat Bertanda Wilcoxon untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordina (berjenjang). Setelah diuji melalui *Wilcoxon Signed Ranks Test*, maka hasil yang telah didapat kemudian dianalisis dan dideskripsikan sesuai dengan teori yang telah dikemukakan.

Output yang dihasilkan dari nilai signifikansi adalah sebesar 0,005 dan galatnya sebesar 0.05 ($0,005 < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil antara sebelum dan sesudah dilakukan intervensi. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa *labirin game* secara efektif dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Hal ini juga didukung oleh beberapa tantangan yang telah disiapkan dalam perancangan labirin game, perlakuan dari peneliti dalam usaha membangun rasa percaya diri dari luar dengan mengubah konsep diri yang buruk menjadi baik, selalu memberikan kata-kata positif dan mengubah *mindset* diri untuk selalu berfikir positif tentang dirinya sendiri.

Kata kunci: percaya diri, *labirin*, *game*,