

ISSN (2503-1708)

REALITA

Jurnal Bimbingan dan Konseling

| | | | | | |
|-------------------|-------------|------------|---------------------|-----------------------|---------------------|
| JURNAL REALITA | VOLUME 5 | NOMOR I | EDISI April 2020 | HALAMAN 899 - 1015 | ISSN 2503 - 1708 |
|-------------------|-------------|------------|---------------------|-----------------------|---------------------|

**Diterbitkan Oleh:
PRODI BIMBINGAN DAN KONSELING
FIPP UNIVERISTAS PENDIDIKAN MANDALIKA**

REALITA

BIMBINGAN DAN KONSELING

Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan

DEWAN REDAKASI

| | | |
|---------------------------|---|---|
| Pelindung dan Penasehat | : | Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D |
| | : | Drs. Wayan Tamba, M.Pd |
| Penanggung Jawab | : | Farida Herna Astuti, M.Pd |
| Ketua Penyunting | : | Mustakim, M.Pd |
| Sekretaris Penyunting | : | Hariadi Ahmad, M.Pd |
| Keuangan | : | Asmini |
| Penyunting Ahli | : | 1. Prof. Dr. Gede Sedanayasa, M.Pd |
| | : | 2. Prof. Dr. Wayan Maba |
| | : | 3. Dr. A. Hari Witono, M.Pd |
| | : | 4. Dr. Gunawan, M.Pd |
| | : | 5. Dr. I Made Sonny Gunawan, S.Pd., M.Pd. |
| | : | 6. Dr. Haromain, S.Pd., M.Pd. |
| Penyunting Pelaksana | : | 1. Dr. Abdurrahman, M.Pd |
| | : | 2. Mujiburrahman, M.Pd |
| | : | 3. Drs. I Made Gunawan, M.Pd |
| Pelaksana Ketatalaksanaan | : | 1. Ahmad Muzanni, M.Pd |
| | : | 2. Baiq Sarlita Kartiani, M.Pd |
| | : | 3. M. Chaerul Anam, M.Pd |
| Distributor | : | Nuraeni, S.Pd., M.Si |
| Desain Cover | : | Ihwan Mustakim, M.Pd |

Alamat Redaksi:

Redaksi Jurnal Realita

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Pendidikan Mandalika

Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59 A Mataram Telp. (0370) 638991

Email : bk_fip@ikipmataram.ac.id

Web : ojs.ikipmataram.ac.id; fip.ikipmataram.ac.id

Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling menerima naskah tulisan penulis yang original (belum pernah diterbitkan sebelumnya) dalam bentuk *soft file, office word document (CD/Flashdisk/Email)* yang diterbitkan setiap bulan April dan Oktober setiap tahun.

Diterbitkan Oleh: Program Studi Bimbingan dan Konseling, FIPP UNDIKMA.

DAFTAR ISI**Halaman****I Made Sonny Gunawan dan Made Gunawan**

Tingkat Penyesuaian Diri Siswa Sma Negeri di Kota Mataram 899 – 905

Dewi Rayani dan Dewi Nur Sukma Purqoti

Kecemasan Keluarga Lansia terhadap Berita Hoax Dimasa Pandemi Covid-19 906 – 912

Ni Ketut Alit Suarti, Laili Wahyuni, dan M. Zainal Mustamiin

Pengaruh Bermain Dengklek terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD KB An-Nur Sukaraja Barat Ampenan 913 – 922

Muhamad Sarifuddin

Analisis Komponen Makna 923 – 930

Farida Herna Astuti dan Hipziah

Pengaruh Permainan Balok terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia 5 – 6 Tahun di PAUD Bina Lestari Montong Are Kecamatan Kediri 931 – 936

Abdurrahman

Analisis Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi di SD 937 – 949

Hariadi Ahmad, Ahmad Zainul Irfan, dan Dedi Ahlufahmi

Hubungan antara Pola Asuh Orang Tua dengan Penyesuaian Diri Siswa 950 – 966

Ni Made Sulastri dan Deni Hariyanti

Hubungan antara Pola Asuh Otoriter Orang Tua dengan Kecerdasan Emosional Anak Kelompok B di PAUD Taman Bangsa Gegutu 967 – 971

Aluh Hartati dan Nunung Astriningsih

Hubungan antara Sikap Kemandirian Belajar dengan Empati Siswa 972 – 985

Khairul Huda dan Dian Hariati

Penggunaan Media Playdough dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun di TK Hamzanwadi Pancor Tahun Akademik 2020/2021 986 – 994

Wiwiek Zainar Sri Utami dan Eneng Garnika

Pola Asuh Orang Tua dalam Upaya Pembentukan Kemandirian Anak Down Syndrome 995 – 101

Haromain

Pengembangan Program Layanan Sekolah Inklusi di Kota Mataram 102 – 110

PENGARUH BERMAIN DENGKLEK TERHADAP PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD KB AN-NUR SUKARAJA BARAT AMPENAN

Ni Ketut Alit Suarti, Laili Wahyuni, dan Muhammad Zainal Mustamiin

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi,
Universitas Pendidikan Mandalika

Email: alitskip@yahoo.com; lailiw56@gmail.com;
zainalmustamiin@ikipmataram.ac.id

Abstrak: Bermain merupakan dunia anak, dengan bermain anak mendapatkan stimulus yang tepat dan memahami kehidupan. Sehingga aspek perkembangan anak dapat tercapai dengan baik. Aspek-aspek yang mencakup yaitu aspek kognitif, sosial emosional, moral agama, fisik motorik, bahasa dan seni. Dalam penelitian ini permasalahan yang ditemui di lapangan yaitu kurangnya stimulasi dalam mengembangkan aspek motorik kasar disebabkan karena lingkungan bermain kurang luas sehingga anak tidak bisa bergerak secara bebas. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh bermain dengklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD KB An-Nur Sukaraja Barat Ampenan. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain dengklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD KB An-Nur Sukaraja Barat Ampenan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi sebagai metode utama dan metode dokumentasi serta metode wawancara sebagai metode pelengkap. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis statistik dengan rumus t_{tes} . Sampel dalam penelitian ini anak usia 4-5 tahun di kelas A PAUD KB AN-NUR Sukaraja Barat Ampenan yang berjumlah 15 orang anak. Berdasarkan dari hasil analisis data bahwa t_{hitung} yang diperoleh adalah sebesar 7,749, sedangkan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% pada $dk-1=14$ diperoleh 2,145 kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai t_{tes} yang diperoleh dalam penelitian ini adalah lebih besar dari pada nilai t_{tabel} ($7,749 > 2,145$). Hal ini berarti H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah ada pengaruh bermain dengklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 4-5 tahun di PAUD KB An-Nur Sukaraja Barat Ampenan, artinya hasil penelitian pengaruh bermain dengklek terhadap perkembangan motorik kasar dan hasil penelitiannya adalah “*signifikan*”

Kata Kunci: Bermain Dengklek, Motorik Kasar.

Abstract: Play is a child's world, by playing children get the right stimulus and understand life. So that the development aspects of children can not be achieved properly. Aspects which include cognitive, social emotional, moral, religious, physicalomotor, language and art aspects. The problem encountered in the field is the lack of stimulation in developing gross motor aspects because the playing environment is less extensive so that children cannot move freely. The formulation of the problem in this study, is there an influence of playing with a motorbike on the gross motor development of children aged 4-5 years in the PAUD KB An-Nur Sukaraja Barat Ampenan. While the purpose of this study was to determine the effect of playing with a motorbike on the gross motor development of children aged 4-5 years in the PAUD KB An-Nur Sukaraja Barat Ampenan. This research used quantitative research. The collecting methods used in this study are the observation method as the main method and the documentation method and the interview method as a complementary method. The data obtained were analyzed using the data analysis method used in this study is the statistical analysis method with the t-tes formula. The research method used experimental methods with pre-test and post-test designs. The sample in this study was children aged 4-5 years old in Class A of PAUD KB AN-NUR West Sukaraja, Ampenan, amounting to 15 children. Based on the results of data analysis that the t-count obtained was 7.749, while the value of t_{table}

with a significance level of 5% at $dk-1 = 14$ obtained 2.145 this fact indicates that the t-test value obtained in this study was greater than the t-table value ($7.749 > 2,145$). This means that H_0 is rejected while H_a is accepted. The conclusion obtained in this study is that there is an effect a motorbike on the gross motor development of children aged 4-5 years in the PA-KB An-Nur Sukaraja Barat Ampenan, meaning the results of research on the influence of playing the motorbike on the gross motor development and the results of the study is "Significan"

Keywords: *Playing Dengklek, Rough Motorik.*

PENDAHULUAN

Pada anak usia dini tentunya memiliki banyak keingintahuan dalam berbagai hal yang ditemui disekitar lingkungannya. Dalam hal ini anak dapat mengetahui berbagai hal melalui bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan menggembirakan bagi anak. "dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial" (Prasetyono, 2008: 5). Melalui bermain anak juga dapat belajar tentang banyak hal terutama dalam bersosialisasi dengan lingkungannya. Dengan dukungan dari lingkungan yang aman atau kondusif, akan dapat mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Dalam kehidupan yang modern seperti saat ini, sebagian besar orang tua yang memiliki ekonomi yang cukup sehingga para orang tua lebih memanjakan anaknya dengan permainan modern yang dapat diakses melalui *gadget* atau *handphone*. Hal tersebut cukup dirasa lebih praktis dalam menangani ketika anak rewel atau menangis. Sehingga ketika anak diberikan *gadget* atau menonton tayangan televisi anak tidak akan rewel dan menangis lagi. Tapi pada kenyataannya hal itu tidak cukup benar dilakukan oleh orang tua kepada anak.

Namun tidak sedikit orang tua yang berpenghasilan pas-pasan yang tidak dapat memberikan hal seperti demikian. Padahal banyak alat dan bahan yang ada disekelilingnya yang dapat dibuat menjadi alat bermain yang menarik bagi anak yaitu seperti, mainan dari bahan bekas, bermain congklak, bermain gangsing dan masih banyak lagi permainan tradisional lainnya yang dapat diberikan kepada anak. Akan tetapi kurangnya pengetahuan dari orang tua

dalam memberikan berbagai permainan sederhana dan mudah di dapat untuk anak. Padahal permainan tradisional lebih banyak menstimulus perkembangan anak terutama dalam perkembangan motorik kasar anak.

Berdasarkan hal tersebut pendidikan anak usia dini merupakan aset suatu bangsa yang akan menjadi modal penerus bangsa di masa depan. Oleh karena itu sebagai pendidik PAUD hendaknya dapat memanfaatkan masa emas anak untuk memberikan stimulasi dan dorongan secara maksimal yang dapat meningkatkan aspek perkembangan terutama dalam perkembangan motorik kasar, sehingga anak bisa meraih keberhasilan dan kesuksesan dalam kehidupan di masa mendatang. Masa anak-anak adalah masa yang bahagia bagi anak dikarenakan anak merupakan pribadi yang unik dalam melewati berbagai tahapan perkembangan dan kepribadiannya.

Dengan demikian, perlunya diberikan stimulasi atau dorongan secara menyeluruh dan maksimal oleh para guru di sekolah. Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah ada 6 aspek yaitu: fisik motorik, sosial emosional, bahasa, kognitif, moral agama dan seni. Hadis (2003) mengatakan bahwa "untuk merangsang motorik kasar anak hal yang dapat diajarkan kepada anak adalah dengan melatih anak untuk melompat, memanjat, memeras, bersiul, membuat ekspresi muka sedih, gembira berlari berjinjit, berdiri diatas satu kaki, serta berjalan di papan titian dan lain sebagainya" (Sujiono, 2017: 1.13).

Pada anak usia dini khususnya usia 4-5 tahun anak belum mampu melakukan gerakan motorik kasar dengan baik. Namun dalam meningkatkan perkembangan anak dapat dilakukan dengan bermain. Bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan

yang dapat dilakukan oleh anak, karena dengan bermain mereka mendapatkan banyak hal seperti berbagai gerakan-gerakan baru, kosa kata baru dan berbagai pengetahuan lainnya. Pendapat ahli lain mengatakan bahwa “bermain sebagai suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara intrinsik, menyenangkan, dan fleksibel” (Suryana dan Mahyudin, 2017: 4.4-4.5). Bermain tidak harus selalu dengan tujuan, bermain bersifat seponatan sesuai dengan apa yang ingin yang dilakukan oleh anak. Dengan bermain anak akan merasa senang dan gembira ketika melakukannya serta anak juga akan mempunyai semangat yang baru. Jika anak banyak bergerak maka akan banyak manfaat yang dapat diperoleh anak ketika ia mampu menguasai gerakan motoriknya melalui bermain.

Bermain tidak hanya memberikan kesenangan dan kegembiraan bagi anak, tetapi dengan bermain mereka banyak menemukan berbagai macam pembelajaran di dalam bermain tersebut. Prasetyono (2008: 23) mengatakan bahwa “bermain bagi anak-anak bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran”. Sedangkan Smith dan Pellegrini (2008) mengatakan bahwa “bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif” (Musfiroh dan Tatminingsih: 2017: 1.5).

Pada dasarnya bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, menggembirakan bagi anak serta memberikan kepuasan pada diri anak serta dengan bermain dapat membangun karakter, membentuk sikap dan kepribadian anak. Salah satu kegiatan bermain yang dapat dilakukan oleh anak. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan bermain dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak. Dengan memahami hal tersebut maka perlu adanya stimulasi atau dorongan serta memberikan pembelajaran bagi anak

melalui bermain, karena belajar pada anak usia dini adalah bermain dan bermain pada anak usia dini adalah belajar.

Bermain bagi anak usia dini haruslah menyenangkan, menggembirakan dan membahagiakan untuk anak. Karena dengan bermain anak mendapatkan berbagai macam pengetahuan baru dalam kegiatan bermain tersebut. Secara singkat dapat diartikan bahwa bermain memiliki ciri-ciri khas yang perlu diketahui oleh guru dan orang tua. Sehingga dengan mengetahui ciri dari bermain tersebut, guru-guru di sekolah akan memberikan berbagai kegiatan yang dapat menarik perhatian anak dan membuat anak senang serta tidak mudah bosan ketika melakukannya. Dengan begitu tanpa disadari hal tersebut dapat mempermudah dalam mendorong atau menstimulasi perkembangan motorik kasar anak. Ada empat ciri-ciri bermain bagi anak, adapun ciri-ciri bermain bagi anak yaitu sebagai berikut: (1) Aktivitas bermain bisa menimbulkan efek yang menyenangkan dan gembira; (2) Aktivitas bermain bisa dilakukan secara spontanitas dan sukarela serta tidak ada unsur paksaan; (3) Dalam bermain ada aturan yang diciptakan oleh pemainnya sendiri dan sifatnya isidentil; (4) Dalam bermain anak bisa termotivasi untuk menyenangi permainan, misalnya anak bisa betah berlama-lama dan mencari alat permainan (Prasetyono, 2017: 8-9).

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak tanpa paksaan dari siapapun. Karena bermain merupakan sesuatu yang harusnya menyenangkan bagi anak, dengan bermain anak tidak hanya mampu mengembangkan fisik motorik kasarnya tetapi anak juga banyak mendapatkan berbagai pengetahuan baru di dalamnya. Salah satu yang dapat diketahui yaitu anak dapat belajar tentang bertanggungjawab dan melatih sikap jujur terhadap aturan-aturan yang berlaku di dalam sebuah permainan tersebut. Ada beberapa ciri-ciri bermain yang khas yaitu apabila: 1) Menyenangkan dan menggembirakan bagi anak; 2) Dorongan bermain muncul dari

anak bukan paksaan dari orang lain; 3) Anak melakukan karena spontan dan sukarela; 4) Semua anak ikut serta bersama-sama sesuai perannya masing-masing; 5) Anak berlaku pura-pura bukan sungguh pada saat memainkan perannya; 6) Anak menetapkan aturan main sendiri; 7) Anak berlaku aktif; 8) Anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain (Musfiroh dan Tatminingsih, 2017: 1.12).

Dari kedua pendapat di atas dapat ditarik disimpulkan bahwa bermain merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh anak. Bermain merupakan hal yang perlu dilakukan oleh anak karena dengan bermain juga dapat mempengaruhi aspek perkembangan anak salah satunya yaitu aspek perkembangan motorik kasar. Karena dengan dalam kegiatan bermain yang berperan adalah otot-otot besar anak seperti otot kaki dan kekuatan otot tangan.

Bermain memiliki banyak manfaat salah satunya adalah merangsang dan mengembangkan seluruh perkembangannya baik fisik motorik maupun psikis anak, terutama motorik kasar anak mulai berkembang. Melalui bermain anak dapat menstimulus perkembangan otot-otot tubuhnya. Dengan bermain juga anak akan melakukan segala hal yang dinginkannya, anak mencoba dan mengeksplorasi, sehingga pada akhirnya anak muncul ide-ide kreatifnya melalui pengalaman-pengalaman bermain yang dilakukan. Adapun manfaat bermain yaitu: (1) Bermain mengembangkan kognitif anak; (2) Bermain mengembangkan kesadaran diri; (3) Pengembangan sosio-emosional anak; (4) Bermain mengembangkan motorik anak; (5) Bermain mengembangkan bahasa anak (Musfiroh dan Tatminingsih, 2017: 1.22-1.26).

Ada banyak manfaat yang didapatkan oleh anak ketika melakukan kegiatan bermain. Dimana ketika anak melakukan kegiatan bermain manfaat yang didapatkan khususnya di dalam perkembangan motorik kasarnya adalah membantu dalam proses stimulasi otot-otot tubuh anak agar lebih kuat. Dalam sumber lain disebutkan bahwa

ada beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini, berikut manfaat bermain dengklek yang didapatkan oleh anak ketika melakukannya yaitu: 1) Memberikan kegembiraan pada anak; 2) Menyehatkan fisik anak. sebab permainan ini dimainkan dengan banyak gerak, yaitu melompat; 3) Melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki; 4) Mengajarkan anak kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan; 5) Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena engklek dimainkan secara bersama-sama; 6) Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya (Achroni, 2012: 53).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat bermain bagi anak sangat banyak salah satunya adalah mengembangkan fisik motorik kasar bagian otot-otot besarnya. Sehingga bila ada orang tua yang menganggap bermain adalah kegiatan yang sia-sia itu adalah hal yang keliru. Dengan bermain anak dapat memahami lingkungannya dan ini juga disebut proses belajar agar nantinya anak siap menghadapi segala tantangan pada tahap selanjutnya dalam kehidupan.

Bermain merupakan hal yang paling disukai oleh sebagian besar anak-anak. Jenis bermain yang paling disukai dan diinginkan oleh anak adalah suatu kegiatan bermain yang menyenangkan serta mengembirakan dan memiliki jenis peraturan yang jelas di dalam memaikannya. Sehingga saat melakukannya anak akan mengetahui dan mengerti akan apa saja aturan-aturan dalam kegiatan bermain tersebut. Hal itu juga akan memperlancar proses kegiatan yang diberikan kepada anak. Bermain bagi anak usia dini terdiri dari beberapa jenis yang bisa dilakukan oleh anak usia dini terdiri dari 3 jenis bermain yaitu: 1) Bermain kognisi, dalam bermain kognisi berkaitan dengan mengenal, melihat, mengamati, memperhatikan, membayangkan,

memperkirakan, menduga dan menilai. Contohnya bermain menyusun puzzle; 2) Bermain sosial, dalam bermain sosial dapat mengasah kemampuan anak dengan sesamanya sesuai dengan tingkat usia anak. contohnya bermain dengklek; 3) Bermain bahasa, dalam bermain bahasa dapat meningkatkan perkembangan bahasa dalam hal perkembangan kosakata. Contohnya bermain kartu huruf (Musfiroh dan Tatminingsih, 2017: 2.18-2.32).

Dalam kegiatan bermain anak juga belajar berinteraksi dengan lingkungan serta berinteraksi dengan teman-teman sebaya yang ada di sekitarnya. Sehingga anak tidak hanya mendapatkan kesenangan tetapi juga mendapatkan pelajaran bagaimana cara bersosialisasi dengan orang lain. Ada 4 jenis bermain yaitu : 1) Bermain Sendiri, pada tahap ini anak sudah mulai bermain tetapi bermain sendiri dengan mainannya. Contohnya bermain boneka-boneka; 2) Bermain parallel, pada tahap ini anak sudah bermain dengan anak yang lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak lainnya; 3) Bermain dengan teman, pada tahap ini terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak; 4) Bermain dengan aturan, pada tahap ini anak bermain bersama secara lebih terorganisasi dan masing-masing menjalankan peran yang mempengaruhi satu sama lain (Suryaana dan Mahyudin, 2017: 4.12-4.13).

Berhubungan dalam penelitian ini, peneliti hanya berfokus pada bermain dengklek maka, bermain dengklek merupakan permainan tradisional yang sangat digemari pada jaman dahulu. “Bermain dengklek salah satu bentuk papan dengklek dan masih banyak bentuk dengklek lainnya bahkan pemandu atau permainannya bisa membentuk sendiri” (Ontong, 2013: 55). Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain dengklek adalah suatu bentuk kegiatan bermain yang dapat melatih fisik dan ketangkasan dengan cara menghentakan kedua kaki secara bersamaan. Pendapat ahli lain mengatakan bahwa “bermain dengklek atau sonlah/sondah merupakan permainan

yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya” (Kurniati, 2016: 91).

Cara bermain dengklek pada setiap daerah sebenarnya relatif sama, namun ada beberapa perbedaannya yaitu salah satunya dalam perbedaan bentuk dengklek serta aturan-aturan dalam bermain dengklek tersebut. Akan tetapi maksud dan tujuan dalam bermain dengklek pada setiap daerah adalah sama. Sama-sama menyenangkan dan mengembirakan bagi siapa saja yang melakukannya termasuk bagi anak usia dini. Berikut ini akan dipaparkan beberapa cara bermain dengklek. Cara bermain dengklek menurut ahli lain yaitu sebagai berikut: 1) Semua pemain berkumpul lalu melakukan ‘hompimpah’ dan ‘sut’ untuk menentukan siapa yang bermain lebih dulu, karena cara bermainnya bergantian; 2) Anak yang pertama kali menang mulai bermain; 3) Anak yang pertama kali menang melempar gacuknya pada petak nomer satu, gacuk yang dilempar harus berada di dalam kotak, kalau meleset maka dinyatakan gugur dan diganti pemain kedua; 4) Pemain pertama lalu melompat menggunakan satu kaki (kaki yang satunya diangkat, atau ditekuk ke belakang) dari kotak 1 sampai kotak 6 kemudian sejenak berhenti di kotak A, lalu kembali dengan mengambil gacuk yang berada di kotak 1 dengan kaki satu tetap diangkat; 5) Setelah itu pemain melemparkan gacuk tersebut sampai ke kotak 2, jika keuar dari kotak dua maka pemain dinyatakan gugur dan diganti oleh pemain berikutnya, begitu seterusnya sampai semua kotak sudah dilempar dengan gacuk; 6) Giliran dilakukan jika pemain melempar gacuk melewati sasaran, atau menginjak kedua kaki dikotak 1,2,3,4,5,6 dan berhenti sejenak di kotak A kemudian lompat lagi di kotak 3 dan berhenti di kotak 2 untuk mengambil gacuk di kotak 1, jika gacuk berada di kotak 2 maka pemain mengambilnya di kotak 3, jika gacuk berada di kotak 4, 5 dan 6 maka pemain mengambilnya di kotak A; 7) Kemudian jika semua telah dilakukan oleh semua pemain maka pemain melemparkan gacuk dengan membelakangi engkleknya. Jika pas pada

kotak yang dihendaki maka kotak itu akan menjadi rumahnya maka boleh berhenti di kotak tersebut seperti pada kotak A, tetapi hanya berlaku pada pemain yang menang pada permainan tersebut. Begitu seterusnya sampai kotak-kotak mulai dari angka 1 sampai 6 menjadi pemilik pemain; 8) Jika semua telah dimiliki oleh sang pemain maka permainan dinyatakan telah selesai. Pemenang adalah pemain yang paling banyak memiliki rumah dari kotak-kotak dengklek yang digambar (Mulyani, 2013: 47-49).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain dengklek pada setiap daerah sebenarnya sama, namun ada yang membedakan seperti perbedaan nama, bentuk, aturan bermain serta cara bermainnya. Akan tetapi bermain dengklek pada setiap daerah memiliki maksud dan tujuan yang sama, salah satunya apabila dilakukan oleh anak usia dini, bermain dengklek sangat membantu dalam menstimulasi perkembangan motorik kasarnya. Bermain dengklek juga membuat anak merasa senang dan bahagia ketika bermain dengklek bersama dengan teman-teman. Sedangkan ada beberapa cara bermain dengklek atau sonlah/sondah yaitu sebagai berikut: 1) Anak-anak menentukan pasangan masing-masing biasanya dilakukan dengan cara 'hompimpa' untuk memilih anggota kelompok; 2) Pada saat kelompok telah diketahui, maka langkah selanjutnya adalah *suit* untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu. *Suit* dengan cara gunting, batu, kertas; 3) setelah ditentukan siapa yang bermain terlebih dahulu, selanjutnya pemain pertama melempar genting yang harus masuk pada kotak yang telah disediakan. Secara bergantian anak-anak memainkan kotak ke kotak berikutnya. Demikian seterusnya sampai semua kotak terlalui dn mereka yang terlebih dahulu selesai akan keluar sebagai pemenangnya (Kurniati, 2016: 91).

Setiap daerah memiliki maksud serta tujuan yang sama dalam bermain dengklek. Dari bentuk bermain dengklek itu sendiri

juga sebenarnya sama, hanya saja sedikit berbeda antara daerah yang satu dengan daerah yang lain. Namun tujuannya tetap sama, sama-sama membuat siapa saja termasuk anak usia dini apabila memainkannya akan merasa senang dan gembira serta banyak pelajaran yang dapat diambil misalkan seperti anak belajar bertanggung jawab, melatih kejujuran, serta belajar mematuhi aturan-aturan yang berlaku di dalam bermain dengklek itu sendiri.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain dengklek memiliki manfaat yang banyak dalam hal menstimulus perkembangan motorik kasar anak,. apabila hal tersebut dilakukan secara optimal dan terus menerus serta didampingi oleh guru di sekolah. Karena dengan bermain dengklek akan dapat melatih otot-otot besar seperti kaki dan lengan tangan serta memberikan berbagai manfaat yang dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak secara optimal dan menyeluruh dengan baik.

Adapun manfaat dari bermain dengklek itu sendiri sangat banyak, salah satunya adalah dapat menstimulus perkembangan motorik kasar anak pada otot-otot besar yang meliputi kaki dan lengan. Bermain dengklek juga dapat memberikan semangat yang baru bagi anak. Hal itu membuat anak tidak mudah merasa bosan saat melakukan kegiatan bermain dengklek tersebut. Ada beberapa manfaat bermain dengklek bagi anak usia dini, berikut manfaat bermain dengklek bagi anak, yaitu: 1) Memberikan kegembiraan pada anak; 2) Menyehatkan fisik anak. sebab permainan ini dimainkan dengan banyak gerak, yaitu melompat; 3) Melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki; 4) Mengajarkan anak kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan; 5) Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena engklek dimainkan secara bersama-sama; 6) Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak

untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya (Achroni, 2012: 53).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain dengklek memiliki banyak manfaat terutama dalam perkembangan motorik kasar anak. Dengan bermain dengklek anak dapat melatih ketangkasan, melatih kehati-hatian dan melatih keseimbangannya serta anak akan merasa senang dan gembira ketika bermain dengklek bersama dengan teman-temannya.

Perkembangan merupakan suatu perubahan yang berlangsung secara bertahap dan dalam kurun waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih kompleks. Perubahan-perubahan yang meliputi perkembangan yaitu fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. “Perkembangan motorik merupakan perkembangan gerakan jasmani yang melalui kegiatan pada pusat syaraf, dan otot yang terkoordinasi” (Beaty, 2013: 200). Disamping itu pendapat lain mengatakan bahwa “perkembangan motorik (*mator development*) adalah “suatu perubahan secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan berbagai gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan (*maturation*) dan latihan atau pengalaman (*experiences*) selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan atau pergerakan yang dilakukan” (Hildayani, 2017: 3.4).

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa yang di maksud dengan perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dan dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih kompleks atau sempurna. Perubahan-perubahan yang meliputi perkembangan yaitu fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional anak. Oleh karena itu hal yang perlu dilakukan agar perkembangan motorik anak berkembang secara optimal yaitu perlu adanya stimulus atau rangsangan dari sejak usia dini oleh guru yang ada di

sekolah, agar perkembangan motorik anak dapat berkembang sesuai dengan apa yang diharapkan masing-masing orang tua beserta guru di sekolah tempat murid belajar.

Motorik kasar berkembang lebih cepat dibandingkan dengan motorik halus. Hal ini dapat terlihat ketika anak sudah dapat mengontrol otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum ia mengontrol tangam dan jari-jarinya untuk melakukan kegiatan seperti menggunting, menempel dan sebagainya. Berbagai gerakan motorik kasar yang akan dicapai oleh anak akan sangat berguna bagi kehidupannya di masa mendatang. “Motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi terhadap sebagian besar otot-otot bagian tubuh anak” (Sujiono, 2017: 1.13). Selain itu ahli lain mengatakan bahwa “keterampilan motorik kasar sebagai keterampilan yang meliputi aktivitas otot yang besar seperti gerakan lengan dan berjalan” (Santrock, 2007: 210).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motorik kasar adalah gerakan tubuh yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Contohnya kemampuan duduk, berdiri, menendang, berlari, naik-turun tangga, menangkap, melempar, bergelantungan, berjinjit, melompat dan lain sebagainya. Keterampilan motorik kasar merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini khususnya anak kelompok bermain/KB dan Taman Kanak-kanak/TK.

Pada anak usia dini tugas perkembangan fisik motorik pada anak lebih ditekankan pada koordinasi gerakan tubuh, seperti memanjat, melompat, meloncat, bergelantung, melempar, menangkap, berlari dan menjaga keseimbangan dalam melakukan berbagai kegiatan yang diberikan oleh guru di sekolah. Hal utama perkembangan motorik kasar anak usia (4-5 tahun) adalah koordinasi gerakan motorik, baik moroik kasar maupun motorik halusnya. Dengan memberikan latihan secara terus

menerus kepada anak maka akan memudahkan anak dalam melakukan berbagai gerakan motorik kasar tersebut. Palapa (2009) memaparkan bahwa ada dua prinsip perkembangan motorik anak adalah sebagai berikut yaitu: 1) Prinsip *cephalocaudal* dijelaskan bahwa perkembangan terjadi dari atas ke bawah; 2) Prinsip *Poximodistal* dijelaskan bahwa perkembangan dimulai dari pusat tubuh ke arah luar (*inner to outhier*) (Hildayani, 2017: 3.4-3.5). Sedangkan ahli lain mengatakan bahwa ada beberapa prinsip dasar dalam mengembangkan kemampuan gerak anak usia dini, prinsip dasar tersebut adalah sebagai berikut yaitu: 1) Gerakan melempar dan menangkap bola; 2) Gerakan menendang bola; 3) Gerakan oposisi seperti berjalan atau berlari dengan mengayunkan tangan terkoordinasi dengan langkah kaki; 4) Gerakan pemindahan beban dengan memanjat; 5) Gerakan menahan beban agar anak memiliki kekuatan tenaga misalnya seperti mengangkat benda-benda yang cukup berat (Sujiono, 2017: 3.27-3.28).

Dari kedua pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, peran guru di sekolah juga harus mampu melihat kebutuhan setiap anak sebelum memberikan kegiatan. Misalnya seperti mengajak anak bernyanyi dengan gerakan. Hal tersebut agar anak tidak mudah bosan pada saat bermain atau melakukan kegiatan yang berhubungan dengan perkembangan motorik kasarnya. Dengan begitu anak akan senang dan gembira melakukan kegiatan yang akan diberikan oleh guru disekolah.

Pengaruh bermain dengklek terhadap perkembangan motorik kasar anak memiliki pengaruh yang cukup besar dalam berbagai aspek perkembangan anak seperti nilai agama dan moral, bahasa, sosial emosional, kognitif serta fisik motorik anak. Namun yang paling ditonjolkan dalam bermain dengklek ini yaitu motorik kasar, salah satunya pengaruh bermain dengklek bagi motorik kasar anak yaitu memberikan

stimulus pada perkembangan motorik kasar pada otot-otot besar dan melatih fisik motorik kasar anak agar semakin berkembang terutama pada kekuatan kaki dan tungkai tangan. Bermain dengklek juga memiliki pengaruh dalam pemahaman anak tentang permainan tradisional yang perlu dilestarikan.

Ada banyak pengaruh yang didapatkan oleh anak ketika bermain dengklek dalam meningkatkan perkembangan motorik kasarnya. Salah satu dari berbagai manfaat dari bermain dengklek yang akan didapatkan serta dirasakan oleh anak ketika melakukannya adalah anak akan senang dan merasa gembira ketika bermain dengklek karena, bermain dengklek membuat anak tidak mudah bosan ketika melakukannya beramai-ramai bersama teman-teman. Adapun pengaruh bermain dengklek menurut Ontong (2013: 54) adalah sebagai berikut yaitu: (1) Melatih kehati-hatian dalam berbuat; (2) Melatih motorik kasar anak; (3) Melatih keseimbangan; (4) Agar anak selalu riang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dengklek sangat berpengaruh pada aspek perkembangan fisik motorik dan tingkat perkembangan motorik kasar seberapa besar setelah bermain dengklek dan sesudah bermain dengklek adalah pengaruh yang ditimbulkan dari kegiatan bermain dengklek tersebut, sehingga apa yang ingin dicapai dan diharapkan semua pihak tercapai dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak usia dini khususnya anak usia 4-5 tahun. Bermain dengklek tidak hanya dapat meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, namun juga dapat memberikan kesenangan pada anak sehingga anak tidak mudah bosan ketika bermain. Melalui bermain dengklek juga dapat melatih kehati-hatian dalam berbuat dan melatih tanggungjawab serta kejujuran anak. Anak juga dilatih dalam kekebalan tubuh dan kesehatan jasmaninya.

METODE PENELITIAN

Dalam sebuah penelitian memerlukan berbagai metode yang digunakan dalam pengambilan data. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode observasi sebagai metode pokok, sedangkan metode dokumentasi dan wawancara sebagai metode pelengkap dan teknik analisis data yang digunakan adalah metode analisis statistik dengan rumus *t-test*. Dari hasil observasi awal sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan bermain dengklek data-data tersebut dapat dituangkan dalam tabel kerja.

Berdasarkan tabel kerja di atas setelah di analisis dengan rumus *t-test* dengan db=15 dan N-1= 14 diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 7,749. Setelah di konsultasikan dengan t_{tabel} dengan db=15 dan N-1=14 pada taraf *signifikansi* 5% diperoleh hasil 2,145 dengan kata lain hipotesis nihil (H_0) ditolak sedangkan alternatif (H_a) diterima. Jadi dapat dikatakan ada Pengaruh Bermain Dengklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD KB AN-NUR Sukaraja Barat Ampenan “*Signifikan*”.

HASIL PENELITIAN

Pada penelitian ini, data yang diperoleh melalui angket dianalisis dengan menggunakan rumus *t-test*, akan tetapi sebelum data-data tersebut dianalisis menggunakan rumus statistik *t-test*, peneliti terlebih dahulu melakukan tabulasi atas jawaban hasil observasi yang sudah terkumpul.

Menyusun tabel deviasi *pre test* dan *post test* dimaksudkan untuk mengetahui deviasi yang diperoleh sebelum dan sesudah pemberian kegiatan bermain dengklek. Setelah mengetahui deviasi dari masing-masing data *pre test* dan *post test*, maka langkah selanjutnya adalah memasukan data ke dalam rumus. Berdasarkan tabel kerja 04 maka terlebih dahulu dicari nilai xd masing-masing subyek dengan rumus $xd = d-Md$ dimana data yang terdapat dalam tabel di atas dianalisis menggunakan rumus *t-test*

sebagai berikut :
$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{63}{15} = 4,2$$
 setelah Md diketahui baru setelah itu dimasukkan ke dalam rumus *t-test* dengan hasil akhir 7,749.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data analisis di atas nilai *t-test* yang diperoleh dalam penelitian ini adalah t_{hitung} 7,749 sedangkan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% = N-1 = 14 adalah 2,145 kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai *t-test* yang diperoleh dalam penelitian ini adalah lebih besar dari pada nilai *t-tabel* ($7,749 > 2,145$) berarti signifikansi, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah: Ada pengaruh bermain dengklek terhadap perkembangan motorik kasar anak usai 4-5 tahun di PAUD KB An-Nur Sukaraja Barat Ampenan.

Dengan demikian nilai t_{hitung} yang diperoleh dalam penelitian sebesar 7,749 telah berada di atas angka batas yang besarnya 2,145, atau dengan kata lain bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} $7,749 > 2.145$, maka setelah diperoleh hasil dari t_{tabel} pada taraf *signifikansi* 5% dengan db= 15 diperoleh hasil 2,145 hipotesis nihil (H_0) ditolak sedangkan alternatif (H_a) diterima dapat dikatakan bahwa ada Pengaruh Bermain Dengklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD KB AN-NUR Sukaraja Barat Ampenan “*Signifikan*”.

Dari kesimpulan hasil penelitian yang dikemukakan di atas, mengingat bahwa anak usia 4-5 tahun memiliki tahap perkembangan motorik kasar yang berbeda-beda. Oleh karena itu perlu anak usia dini mendapatkan perhatian dan kesempatan dari berbagai pihak. Maka penulis menyarankan kepada: 1) Pengelola PAUD agar terus memotivasi dan memberikan kesempatan kepada guru untuk meningkatkan ilmunya dengan mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi atau melalui seminar maupun pelatihan agar mereka bisa mengembangkan kualitas dirinya, disamping itu pengelola PAUD agar sering melakukan evaluasi terhadap kinerja guru, khususnya dalam

melaksanakan pembelajaran. 2) Kepada pendidik hendaknya menciptakan metode pembelajaran bermain sambil belajar yang menarik, menyenangkan dan bervariasi dengan menggunakan media yang mudah dan aman bagi peserta didik yang bisa didapatkan dari sekitar lingkungan sekolah baik di luar kelas maupun di dalam kelas. Tentunya dengan konsep-konsep pembelajaran bagi anak usia dini. 3) Kepada orang tua hendaknya memberikan bimbingan dan motivasi serta dukungan kepada peserta didik untuk terus semangat belajar dengan giat tekun dalam kegiatan bermain sambil belajar. 4) Kepada para peneliti lainnya hendaknya melakukan penelitian lanjutan sehubungan dengan bermain dengklek dan masalah yang ada pada anak usia dini serta diuji-cobakan pada sampel dan tempat yang berbeda dalam kurun waktu yang lama pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni. Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Direktorat. Olahraga Masyarakat 2002. *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta.
- Hariadi Ahmad dan Aluh Hartati. 2016. *Panduan Pelatihan Self Advocacy Siswa SMP untuk Konselor Sekolah*. LPP Mandala. Mataram
- Hildayani, Rini dkk. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
<https://diglib.unila.ac.id> Diakses pada tanggal 8 februari 2020 pukul 23.00 wita
<https://eprints.ums.ac.id> Diakses pada tanggal 28 oktober 2019 pukul 21:49 wita
<https://eprints.ums.ac.id> Diakses pada tanggal 3 februari 2020 pukul 22:44 wita.
- IKIP MATARAM. 2011. *Pedoman Pembimbingan dan Penulisan Karya Ilmiah*. Mataram.
- J. Beaty. Janice. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Peranannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mulyani, Sri. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing
- Musfiroh T dan Tatminingsih T. 2017. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 46 Tahun 2009. Tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan & Pedoman Umum Pembentukan Istilah*. 2016. Palito Media.
- Prasetyono, Sunar D. 2008. *Biarkan Anakmu Bermain*. Jogjakarta: Diva Press.
- Rofi Ia Ontong. 2013. *Kitab Game Khusus PAUD Dari Permainan Tradisional Hingga Modern*. Jogjakarta: FlashBooks.
- Santrock. Jhon. W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif dan kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sujiono, Bambang dkk. 2017. *Metode Pengembangan Fisik*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Suryana D dan Mahyundin N. 2017. *Dasar-dasar Pendidikan TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN MANDALIKA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

Jurnal Realita

Gedung Dwitiya Lt.3. Jln Pemuda 59A Mataram-NTB 83125 Tlp (0370) 638991
e-mail: bk_fip@ikipmataram.ac.id; web: ojs.ikipmataram.ac.id; fip.ikipmataram.ac.id.

PEDOMAN PENULISAN

1. Naskah merupakan hasil penelitian atau kajian kepustakaan di bidang pendidikan, pengajaran dan pembelajaran,
2. Naskah merupakan tulisan asli penulis dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya dalam jurnal ilmiah lain,
3. Naskah dapat ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris.
4. Penulisan naskah mengikuti ketentuan sebagai berikut:

| | | | |
|---------------|-----------------|--------------|------------|
| Program | MS Word | Margin kiri | 3.17 cm |
| Font | Times New Roman | Margin kanan | 3.17 cm |
| Size | 12 | Margin atas | 2.54 cm |
| Spasi | 1.0 | Margin bawah | 2.54 cm |
| Ukuran kertas | A4 | Maksimum | 20 halaman |

5. Naskah ditulis dengan **sistematika** sebagai berikut: Judul (huruf biasa dan dicetak tebal), nama-nama penulis (tanpa gelar akademis), instansi penulis (program studi, jurusan, universitas), email dan nomor telpon penulis, abstrak, kata kunci, pendahuluan (tanpa sub-judul), metode penelitian (tanpa sub-judul), hasil dan pembahasan, simpulan dan saran (tanpa sub-judul), dan daftar pustaka.

Judul secara ringkas dan jelas menggambarkan isi tulisan dan ditulis dalam huruf kapital. Keterangan tulisan berupa hasil penelitian dari sumber dana tertentu dapat dibuat dalam bentuk catatan kaki. Fotocopy halaman pengesahan laporan penelitian tersebut harus dilampirkan pada draf artikel.

Nama-nama penulis ditulis lengkap tanpa gelar akademis.

Alamat instansi penulis ditulis lengkap berupa nama sekolah atau program studi, nama jurusan dan nama perguruan tinggi. Penulis yang tidak berafiliasi pada sekolah atau perguruan tinggi dapat menyertakan alamat surat elektronik dan nomor telpon.

Abstrak ditulis dalam 2 (dua) bahasa: Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Naskah berbahasa Inggris didahului abstrak berbahasa Indonesia. Naskah berbahasa Indonesia didahului abstrak berbahasa Inggris. Panjang abstrak tidak lebih dari 200 kata. Jika diperlukan, tim redaksi dapat menyediakan bantuan penerjemahan abstrak kedalam bahasa Inggris.

Kata kunci (key words) dalam bahasa yang sesuai dengan bahasa yang dipergunakan dalam naskah tulisan dan berisi 3-5 kata yang benar-benar dipergunakan dalam naskah tulisan.

Daftar Pustaka ditulis dengan berpedoman pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Mandalika.

| | | | | | |
|---------------------------|---------------------|--------------------|-----------------------------|-------------------------------|-----------------------------|
| JURNAL REALITA | VOLUME 5 | NOMOR 1 | EDISI April 2020 | HALAMAN 899 - 1015 | ISSN 2503 - 1708 |
|---------------------------|---------------------|--------------------|-----------------------------|-------------------------------|-----------------------------|



Alamat Redaksi:

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika
Gedung Dwitiya, Lt. 3 Jalan Pemuda No. 59A Mataram
Telp. (0370) 638991
Email : bk_fip@ikipmataram.ac.id
Web : ojs.ikipmataram.ac.id; fip.ikipmataram.ac.id

