

**P ISSN : 2503 - 1708**

**E ISSN : 2722 - 7340**

# **REALITA**

*Jurnal Bimbingan dan Konseling*

<b>JURNAL REALITA</b>	<b>VOLUME 5</b>	<b>NOMOR 2</b>	<b>EDISI OKTOBER 2020</b>	<b>HALAMAN 1016 - 1153</b>	<b>P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340</b>
---------------------------	---------------------	--------------------	-------------------------------	--------------------------------	--

**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
Kuangan	: Aluh Hartati, M.Pd
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](mailto:bk_fip@ikipmataram.ac.id)

Web : [ojs.ikipmataram.ac.id](http://ojs.ikipmataram.ac.id); [fip.ikipmataram.ac.id](http://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****Nurul Iman, Ahmad Zainul Irfan, Ani Endriani**

Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Sikap Pemalu Anak Usia 4-5 Tahun di Kelas A Paud Al-Khair Lingkungan Udayana Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020 ..... 1016 – 1027

**Khairul Huda, dan M. Najamuddin**

Pengaruh Metode Menyimak terhadap Kemampuan Membaca pada Anak Usia 5 – 6 Tahun di PAUD Berseri Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020 ..... 1028 – 1043

**Nuraini, Nuraeni, dan Ni Made Sulastris**

Pengaruh Bimbingan Sosial Terhadap Kemampuan Beradaptasi Siswa Kelas VIII SMPN 2 Batukliang Kabupaten Lombok Tengah ..... 1044 – 1050

**Aluh Hartati, Hariadi Ahmad, dan Andika Rifzar Mandasingi**

Hubungan antara Pengendalian Diri dengan Prestasi Belajar Siswa SMKN 1 Sumbawa Besar ..... 1051 – 1066

**Dewi rayani**

Pentingnya Pembiasaan Komunikasi Positif dalam Keluarga di Masa Pandemi Covid 19 ..... 1067 – 1075

**Abdurrahman**

Evaluasi Pelaksanaan Kurikulum di Madrasah Ibtidaiyah ..... 1076 – 1090

**Hariadi Ahmad, Aluh Hartati dan Jessica Festy Maharani**

Pengaruh Dukungan Psikologis Awal pada Remaja dalam Pencegahan Covid – 19 pada Siswa Madrasah Aliyah Al Badriyah ..... 1091 – 1106

**Suhaemi**

The Effectiveness of Two Stay Two Stray Model to Teach Writing Viewed From Students' Creativity ..... 1107 – 1123

**Baiq Sarlita Kartiani**

Pengaruh Konseling Kelompok terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa ..... 1124 – 1129

**Mustakim dan Niken Indriana Pratiwi**

Hubungan Antara Kecerdasan Interpersonal dengan Sikap Empati pada Siswa ..... 1130 – 1144

## PENGARUH TEKNIK *ROLE PLAYING* TERHADAP SIKAP PEMALU ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KELAS A PAUD AL-KHAIR LINGKUNGAN UDAYANA MATARAM TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Nurul Iman, Ahmad Zainul Irfan, Ani Endriani

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

Email: nuruliman@ikipmataram.ac.id; ahmadzaenulirfan@ikipmataram.ac.id;  
aniendriani@ikipmataram.ac.id

**Abstrak:** Bermain merupakan dunia anak, dengan bermain anak mendapatkan stimulus yang tepat, dan memahami kehidupan. Sehingga aspek perkembangan anak dapat tercapai. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh teknik *role playing* terhadap sikap pemalu anak usia 4-5 tahun di kelas A PAUD Al-Khair tahun pelajaran 2019/2020? Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh teknik *role playing* terhadap sikap pemalu anak usia 4-5 tahun di kelas A PAUD Al-Khair tahun pelajaran 2019/2020. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi sebagai metode utama, pengisian angket pengamatan, metode dokumentasi dan wawancara sebagai pelengkap. Sedangkan metode analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis statistik dengan rumus t-tes. Berdasarkan hasil analisis data bahwa t hitung yang diperoleh adalah sebesar 6,13, sedangkan nilai t-tabel ( $6,13 > 2,093$ ). Hal ini berarti  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_a$  diterima. Kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah ada pengaruh teknik *role playing* terhadap sikap pemalu anak usia 4-5 tahun di kelas A PAUD Al-Khair tahun pelajaran 2019/2020, artinya hasil penelitian pengaruh teknik *role playing* terhadap sikap pemalu anak usia 4-5 tahun adalah “signifikan”.

**Kata Kunci :** *Teknik Role Playing, Sikap Pemalu*

**Abstrac:** Playing is a child's world, by playing children get the right stimulus, and understand life. So that aspects of child development can be achieved. The formulation of the problem in this study is whether there is an effect of role playing techniques on shy attitudes of children aged 4-5 years in class A PAUD Al-Khair in the 2019/2020 school year? While the purpose of this study was to determine the effect of role playing techniques on shy attitude of children aged 4-5 years in class A PAUD Al-Khair in the 2019/2020 academic year. The data collection method used in this research is the observation method as the main method, filling out the observation questionnaire, the documentation method and the interview as a complement. While the data analysis method used in this study is the method of statistical analysis with the t-test formula. Based on the results of data analysis, the t count obtained was 6.13, while the t-table value was ( $6.13 > 2.093$ ). This means that  $H_0$  is rejected, while  $H_a$  is accepted. The conclusion obtained in this study is that there is an effect of role playing techniques on shy attitudes of children aged 4-5 years in class A PAUD Al-Khair in the 2019/2020 academic year, meaning that the results of the study are the effect of role playing techniques on shy attitudes of children aged 4-5 years. is "significant".

**Keywords:** *Role Playing Technique, Shy Attitude*

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang berkesinambungan antara keluarga dan lingkungan. Untuk menyelaraskan kebutuhan ini, maka perlu ada kerjasama dalam mendidik anak antara

orang tua, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Dalam memberikan layanan pada anak usia dini diharapkan sekolah mampu memberikan layanan pembinaan kepada orang tua untuk melanjutkan stimulasi pendidikan yang

dapat diselenggarakan sendiri di lingkungan sekitar maupun di rumah.

Lembaga pendidikan sebagai agen pembelajaran bertanggung jawab dalam mengembangkan berbagai aspek karakter bangsa. Sehingga setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada tatanan PAUD sebaiknya mengacu pada Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang dikembangkan dalam setiap tahapan dan jenjang pendidikan sesuai kebutuhan dan karakter masyarakat Indonesia. Pada pendidikan anak usia dini pendidikan karakter dikembangkan pada setiap kegiatan belajar (bermain).

Semua anak usia dini tanpa memandang usia mereka belajar dengan sangat baik melalui bermain (Phelps, 2005). Dalam bermain, anak membuat pilihan, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan bernegosiasi. Mereka menciptakan peristiwa khayalan, melatih keterampilan fisik, sosial, dan kognitif. Saat bermain anak dapat mengekspresikan dan melatih emosi dari pengalaman dan kejadian yang mereka temui setiap hari. Melalui main bersama dan mengambil peran berbeda, anak mengembangkan kemampuan melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain dan terlibat dalam perilaku pemimpin atau pengikut-perilaku yang akan diperlukannya saat bergaul

ketika dewasa. Dapat disimpulkan bermain menjadi sebuah aktivitas yang tak tertandingi dalam mendukung perkembangan dan belajar anak. Ini juga alasan mengapa anak usia dini memerlukan waktu main lebih besar dalam sepanjang harinya. Jika anak belajar dengan bermain, maka ia akan memiliki ketahanan belajar lebih baik jika dilakukan dengan kegiatan belajar seperti biasanya. Dengan melihat kondisi tersebut hendaknya dilakukan pengelolaan terhadap kegiatan bermain anak dengan baik, tujuannya adalah agar kegiatan bermain dapat diarahkan untuk mengembangkan kemampuan anak.

Masa usia dini adalah masa yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan manusia. Nur'aini dan M. Ramli (2003) menjelaskan dari segi perkembangan kepribadian, “masa usia dini adalah masa-masa penting yang sangat menentukan perkembangan kepribadian manusia karena pada masa tersebut telah terbentuk dasar-dasar struktur kepribadian anak”.

Permasalahan dalam dunia pendidikan atau proses pembelajaran biasanya berkaitan dengan permasalahan interaksi sosial teman sebaya. Perilaku yang bermasalah pada anak adalah sesuatu yang sulit dihindari, namun sedikitnya bisa diusahakan agar tidak terlalu parah dan mempengaruhi kepribadian anak tersebut.

Dalam perkembangan selanjutnya anak harus diberikan arahan, bimbingan baik secara sengaja, langsung, sistematis melalui pendidikan formal dan informal.

Bentuk perilaku bermasalah ini adalah perasaan malu. Sejak lahir manusia telah memiliki sedikit perasaan malu, namun bila perasaan itu telah berubah menjadi semacam rasa takut berlebihan, maka hal itu akan menjadi suatu fobia, yaitu takut mengalami tekanan dari orang lain atau takut menghadapi masyarakat. Sikap pemalu kerap membuat potensi seseorang menjadi tertutup.

Sikap pemalu pada anak harus segera diselesaikan dengan bijaksana. Pendidik ataupun orang tua diharapkan dapat menanamkan kompetensinya, percaya diri, dan mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Sehingga dalam penanganannya memerlukan suatu terapi atau teknik konseling tertentu sebagai media penyelesaian masalah tersebut. Salah satu teknik yang dapat digunakan adalah teknik *role playing* (bermain peran) dalam konseling kelompok, karena *role play* merupakan salah satu simulasi dimana simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan.

Dalam bidang pendidikan (termasuk bimbingan dan konseling), *role playing* merupakan teknik dimana individu (siswa)

memerankan situasi yang imajinatif (dan paralel dengan kehidupan nyata) dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan (termasuk keterampilan *problem solving*), menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku.

Berdasarkan permasalahan tersebut dipandang penting peneliti untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Sikap Pemalu Anak Usia 4-5 Tahun Pada Kelas A Paud Al-Khair Lingkungan Udayana Mataram Tahun Ajaran 2019/2020.

## KAJIAN TEORI

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia sikap adalah perilaku, gerak-gerik; perbuatan dan sebagainya yang berdasarkan pendirian. Sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi pada suatu objek dengan menggunakan cara tertentu, namun bila dihadapkan pada suatu stimulus yang mungkin mengiunkan adanya respon suatu pola perilaku untuk bisa menyesuaikan diri dari situasi sosial yang sudah dikondisikan (Sri Utami Rahayuningsih)

Menurut buku *Encyclopedia of Mental Health*, malu adalah perasaan tidak

nyaman dalam situasi interpersonal yang bisa mengganggu tujuan-tujuan interpersonal atau profesional seseorang. Malu adalah salah satu bentuk *self-focus* berlebihan yang bisa mempengaruhi pemikiran, perasaan, dan reaksi fisik seseorang. Karen Payne menggambarkan *shyness* sebagai istilah yang sangat sering digunakan tapi sering disalah fahami. *Shyness* bisa didefinisikan sebagai perasaan tidak nyaman atau tidak bisa melakukan sesuatu dengan normal dalam situasi sosial atau interpersonal tertentu.

Dalam situs bimbingan keluarga Parenting.com, '*shyness*' didefinisikan sebagai rasa takut, atau bentuk penarikan diri terhadap orang lain atau situasi sosial tertentu. Dengan demikian sikap pemalu adalah perilaku ketidaknyamanan seseorang yang dapat mempengaruhi pemikiran, perasaan dan sosial seseorang

Hal-hal yang menjadi perhatian yang dapat membantu dalam penilaian pada anak pemalu antara lain apakah anak mampu: Berani tampil di depan teman, guru, orangtua dan lingkungan sosial lainnya, Berani mengemukakan pendapat atau keinginan, Senang menawarkan bantuan kepada teman atau gurunya, Senang mengajak temannya berkomunikasi, bereaksi positif kepada semua temannya, Senang melakukan kegiatan bersama temannya, Tetap tenang

berada di tempat yang baru dengan situasi yang baru, Mengungkapkan yang dirasakannya (lapar ingin makan, haus ingin minum, sakit perut dan lain lain), Senang berbagi (gagasan, mainan, makanan) dengan teman-temannya.

Ada beberapa hal penyebab seorang anak memiliki sikap pemalu. Pertama, sebagian anak mungkin dilahirkan dengan mewarisi benih-benih pemalu. Kedua, beberapa anak mempunyai orang tua yang pemalu atau pendiam, sehingga mereka menirunya. Ketiga, beberapa anak pernah mengalami sesuatu yang buruk dan itu membuat mereka menjadi malu. Akar dari malu adalah perasaan *self-consciousness* (kesadaran-diri berlebihan). Ini bisa menyebabkan anak menjadi pipinya memerah, otot-ototnya menegang, peluhnya bercucuran, menghindari kontak mata, atau menjadi sangat pendiam

Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi sikap pemalu anak: System Syaraf Otonom, Salah satu fungsi system syaraf otonom adalah meningkatkan aktivitas fisiologis yang dibutuhkan untuk menghadapi situasi ancaman eksternal. Contoh saat diminta menyanyi di depan publik, anak yang percaya diri akan "oke saja" tapi anak pemalu akan bereaksi "kabur saja". Padahal, menyanyi di depan umum tidak membuat fisik terancam atau sakit.

Bayi Terlalu Ringan, Seperti yang terpublikasikan dalam jurnal *Pediatrics* Vol. 122 edisi Juli 2008, studi di Kanada menunjukkan ada kolerasi antara berat ekstrim ringan saat kelahiran dengan sifat pemalu saat dewasa. Studi itu dilakukan Louis A. Schmidt Ph.D, dari McMaster University di Hamilton, Ontario, bersama koleganya; Vladimir Miskovic BA, Michael H. Boyle Ph.D and Saroj Saigal MD. Mereka menyimpulkan, anak-anak muda yang saat lahirnya ekstrim ringan biasanya lebih mudah malu, lebih mudah curiga, introvert dan cenderung menghindari resiko.

Cacat Tubuh, Cacat tubuh tertentu membuat anak merasa berbeda dari anak-anak lainnya. Cacat tubuh tertentu juga bisa membuat anak kehilangan sebagian sarana sosialisasi dan komunikasi dengan dunia luar sehingga membuatnya terkucil. Namun, jika si anak tidak punya pembawaan mudah merasa malu dan tidak mendapat pengalaman memalukan tentang cacat itu, ia akan tumbuh menjadi anak yang percaya diri dan tetap nyaman meski memiliki cacat tubuh.

Faktor Orang Tua, Sikap *over-protective* orang tua bisa memberi pengaruh negatif pada anak. Saat anak dilarang ini dan itu, diperintahkan harus begini, harus begitu, maka si anak akan bisa kehilangan inisiatifnya sendiri. Ia bisa

malu mengerjakan sesuatu atau menjadi sesuatu karena takut dikritik orang tuanya. *Broken home* juga menjadi salah satu pemicu anak menjadi pemalu/minder. Ketika orangtua berpisah, si anak mungkin ikut salah satu orangtuanya. Saat diasuh orang tua tunggal, si anak dapat saja mengalami guncangan batin. Rasa aman dari pengasuhan sejak lahir, kini terkoyak.

Teknologi Yang Mengucilkan, Kemajuan teknologi juga memberi kontribusi terhadap berkembangnya rasa malu anak. Teknologi punya dampak akulturasi negatif. Teknologi yang bertujuan mempermudah pekerjaan manusia, ternyata juga meningkatkan berkurangnya interaksi sosial. Generasi *cyberspace* pada zaman sekarang membuat anak makin menghabiskan waktunya di depan layar kaca. Mereka duduk pasif di depan televisi, computer, gadget dll dari pada menjalin hubungan nyata dengan orang-orang sekitarnya atau teman sebayanya.

Kristen Zolten MA dan Nicholas Long Ph.D dari Departement of Pediatrics di University of Arkansas for Medical Sciences, saat menulis untuk *Center for Effective Parenting* ([www.parenting-ed.org](http://www.parenting-ed.org)) membuat rangkuman tentang mengapa anak menjadi pemalu, antara lain: Hereditas/Keturunan, Temperamen Pemalu, Perilaku Belajar/Modeling, Kesulitan

Menghadapi Situasi Baru, Pengasuhan Orang Tua Yang Tidak Konsisten, Kurangnya Keterlibatan Orang Tua, Orang Tua Terlalu Protektif, Terlalu Banyak Ancaman, Gangguan, dan Kritikan, Kurangnya Pengalaman Dalam Situasi Sosial

Menurut Seafeld dan Barbour aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalamnya imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan (Carol Seefeldt & Nita Barbour :205). Sedangkan dalam kamus Bahasa Indonesia “bermain adalah kata kerja: melakukan permainan dengan tujuan bersenang-senang” (Bakir, 2009).

Sedangkan istilah peran dalam “Kamus Besar Bahasa Indonesia” mempunyai arti pemain sandiwara (film), tukang lawak pada permainan makyong, perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan di masyarakat. Menurut Abu Ahmadi (1982) peran adalah suatu kompleks pengharapan manusia terhadap caranya individu harus bersikap dan berbuat dalam situasi tertentu yang berdasarkan status dan fungsi sosialnya. Pengertian peran menurut Soerjono Soekanto (2002), yaitu peran merupakan aspek dinamis kedudukan

(status), apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya, maka ia menjalankan suatu peranan.

Menurut Jill Hadfield (Basri Syamsu, 2000) model pembelajaran *role playing* metode pembelajaran berbentuk permainan gerak yang didalamnya terdapat sistem, tujuan dan juga melibatkan unsur keceriaan. Jadi dapat disimpulkan bahwa, bermain peran adalah suatu kegiatan menyenangkan yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang dikonsepskan atau diceritakan.

Langkah-langkah dalam *Role Playing* (bermain peran): Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, Menunjuk beberapa siswa untuk memerankan tokoh dalam cerita/skenario, Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya satu orang atau lebih, Memberikan penjelasan/menceritakan cerita yang akan dilakoni (sebagai model), Kemudian guru meminta para siswa yang sudah ditunjuk untuk memerankan skenario yang sudah dipersiapkan, Refleksi isi cerita, Evaluasi, Dengan mengikuti tahapan-tahapan tersebut anak secara tidak langsung mampu membentuk pola pikir yang terstruktur. Sehingga nantinya anak dalam kehidupannya sudah terbiasa untuk

menyelesaikan masalah sesuai dengan tingkat kesulitan yang akan dihadapi.

Manfaat *role playing* (bermain peran), Bermain merupakan dunia anak yang memiliki banyak nilai untuk mengembangkan aspek perkembangan. Adapun aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek bahasa, sosial emosional, moral agama, fisik motorik dan kognitif.

Bermain memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini. Frank dan Theresa Caplan (Hildebrand, 1986) mengemukakan ada enam belas nilai bermain bagi anak (Moeslichatoen, 1996): Bermain membantu pertumbuhan anak, Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela, Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak; Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai; Bermain mempunyai unsur petualang di dalamnya; Bermain meletakkan perkembangan bahasa; Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan antar pribadi; Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik; Bermain memperluas minat pemusatan perhatian; Bermain merupakan cara anak menyelidiki sesuatu; Bermain merupakan cara anak mempelajari peran orang dewasa; Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar; Bermain menjernihkan pertimbangan anak; Bermain dapat distruktur secara akademis;

Bermain merupakan kekuatan hidup; Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Dalam sumber lain disebutkan bahwa bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangan anak usia dini antara lain: memberikan kesempatan pada anak untuk memahami lingkungan dan berinteraksi sosial, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreativitas, dan lainnya (Aisyiyah, 2007).

*Role Playing* bermanfaat untuk mengeksplorasi perasaan siswa, mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain sangat banyak. Sehingga bila ada orang tua yang menganggap bermain adalah kegiatan yang sia-sia, itu merupakan hal yang keliru. Dengan bermain, anak memahami lingkungannya dan ini disebut proses belajar agar anak nantinya siap menghadapi tantangan pada tahap selanjutnya.

Anak pada usia ini kebanyakan sudah memasuki Taman Kanak-kanak. Karakteristik anak usia 4-5 tahun adalah: 1)

Perkembangan fisik, anak sangat aktif dalam berbagai kegiatan, sehingga dapat membantu otot-otot anak, 2) Perkembangan bahasa semakin baik, anak mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya, 3) Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat ditunjukkan dengan rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan sekitarnya.

Perkembangan fisik motorik adalah pertumbuhan dan perubahan yang terjadi pada tubuh/badan/jasmani seseorang. Sedangkan perkembangan motorik adalah perubahan secara progresif pada kontrol dan kemampuan untuk melakukan gerakan yang diperoleh melalui interaksi antara faktor kematangan dan latihan/pengalaman selama kehidupan yang dapat dilihat melalui perubahan/pergerakan yang dilakukan.

Perkembangan motorik dibagi menjadi dua yaitu: Perkembangan motorik kasar, merupakan gerakan yang membutuhkan otot-otot besar dan tenaga seperti berjalan, berlari, melompat, memanjat, menangkap dan melempar. Karakteristik motorik kasar antara lain berlari dan menendang, melompat dengan kaki bergantian, melambungkan bola, berjalan pada garis yang telah ditentukan, berjinjit pada tangan di pinggul, menyentuh jari kaki, mengayuhkan kaki.

Perkembangan motorik halus, merupakan keterampilan-keterampilan yang memerlukan kemampuan untuk mengontrol otot kecil, seperti jari jemari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan untuk mencapai pelaksanaan keterampilan seperti meronce, menulis awal, melipat, menggunting, mengikat, membentuk dan menyusun. Karakteristik motorik halus antara lain, mengikat sepatu, memasukkan surat ke dalam amplop, mengoles selai roti, membentuk berbagai objek dari tanah liat atau plastisin.

#### METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode atau cara digunakan adalah dengan metode eksperimen. Disebabkan gejala yang akan diteliti dibuat dengan sengaja dan menampilkan unjuk kerja dari masing-masing anak. Jenis penelitian ini adalah jenis kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah berupa angket, dokumentasi, wawancara. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah metode analisis statistik dengan rumus koefisien korelasi *t-test* dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum d^2}}{N(N-1)}}$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

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 angket yang sudah terkumpul. Menyusun tabel deviasi *pre-test* dan *post-test* dimaksudkan untuk mengetahui deviasi yang diperoleh sebelum dan sesudah penerapan teknik *behavior*. Cara menyusun tabel deviasi *pre-test* dan *post-test* lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah:

NO	Subyek (Inisial)	X1	X2	D	d	d <sup>2</sup>
1	AS	2	11	9	4.4	19.36
2	IM	0	9	9	4.4	19.36
3	AT	0	8	8	3.4	11.56
4	SI	1	9	8	3.4	11.56
5	AH	1	11	10	5.4	29.16
6	NA	1	9	8	3.4	11.56
7	FI	2	8	6	1.4	1.96
8	KU	6	10	4	-0.6	0.36
9	SU	2	10	8	3.4	11.56
10	N H	8	11	3	-1.6	2.56
11	BI	4	10	6	1.4	1.96
12	AL	6	9	3	-1.6	2.56
13	AQ	10	11	1	-3.6	12.96
14	HB	7	9	2	-2.6	6.76
15	MH	10	11	1	-3.6	12.96
16	IB	10	11	1	-3.6	12.96
17	DA	8	10	2	-2.6	6.76
18	KH	8	10	2	-2.6	6.76
19	NI	10	11	1	-3.6	12.96
20	IM	11	11	0	-4.6	21.16
$\Sigma$		107	199	92	0	216.8

Dari tabel kerja tersebut di atas, maka dapat dihitung nilai t-tes sebagai berikut:

$$Md = \frac{\Sigma D}{N} = \frac{92}{20} = 4,6$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma d^2}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{4,6}{\sqrt{\frac{216,8}{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{4,6}{\sqrt{0,57}}$$

$$t = \frac{4,6}{0,75}$$

$$t = \frac{4,6}{\sqrt{\frac{216,8}{380}}}$$

$$t = 6,13$$

Dari hasil perhitungan ternyata nilai *t*-tes yang diperoleh dalam penelitian ini adalah 6,13 sedangkan nilai *t*-tabel dengan taraf signifikan 5% dengan  $dk = 19$  adalah 2,093. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai *t*-tes yang diperoleh dalam penelitian ini adalah lebih besar daripada nilai *t*-tabel.

Dari teori-teori yang telah diajukan dalam pembahasan terdahulu yang selanjutnya dibandingkan dengan hasil analisis data yang diperoleh melalui penelitian dengan menggunakan analisis statistik dengan rumus *t*-tes, ternyata hipotesis nol ( $H_0$ ) yang berbunyi: Tidak

ada pengaruh teknik *role playing* terhadap sikap pemalu anak usia 4-5 tahun di kelas A PAUD Al-Khair tahun pelajaran 2019/2020, Ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi: Ada pengaruh teknik *role playing* terhadap anak usia 4-5 tahun di kelas A PAUD Al-Khair tahun pelajaran 2019/2020, Diterima.

Dalam penelitian diperoleh pembagian tingkat sikap pemalu anak yang dikelompokkan berdasarkan faktor-faktor penyebab sikap pemalu anak menurut Kristen Zolten dan Nicholas Long yang dijabarkan pada tabel berikut:

No	Faktor-Faktor Penyebab Sikap Pemalu	Jumlah Anak
1	Hereditas/Keturunan	2
2	Temperamen Pemalu	1
3	Perilaku Belajar/Modeling	5
4	Kesulitan Menghadapi Situasi Baru	5
5	Pengasuhan Orang Tua Yang Tidak Konsisten	1
6	Kurangnya Keterlibatan Orang Tua	1
7.	Orangtua terlalu protektif	1
8.	Terlalu banyak ancaman gangguan dan kritikan	2
9.	Kurangnya pengalaman dalam situasi sosial	2
Total Jumlah		20

Anak belajar melalui teknik *role playing* dengan didukung media sederhana, kerjasama antar pemain dan melibatkan semua siswa tanpa unsur keterpaksaan dan tertekan. Pada kenyataannya teknik *role playing* ini membuat anak semakin bersemangat dalam belajar/mengikuti kegiatan pembelajaran, menyenangkan dan menarik perhatian anak-anak. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh teknik *role playing* terhadap sikap pemalu anak usia 4-5 tahun di kelas A PAUD Al-Khair tahun pelajaran 2019/2020.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis data bahwa *t*-hitung yang diperoleh adalah sebesar 6,13, sedangkan nilai *t*-tabel dengan taraf signifikan 5% =  $N-1 = (20-1) = 19$  adalah 2,093 kenyataan

ini menunjukkan nilai t-tes yang diperoleh dalam penelitian ini adalah lebih besar daripada nilai t-tabel ( $6,13 \geq 2,093$ ) berarti signifikan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah: Ada pengaruh teknik role playing terhadap sikap pemalu anak usia 4-5 tahun di kelas A PAUD AL-Khair lingkungan udayana mataram tahun pelajaran 2019/2020.

Dari kesimpulan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti menyatakan bahwa: Kepala sekolah agar terus memotivasi dan memberi kesempatan kepada guru untuk mengembangkan dan meningkatkan ilmunya dengan mengikuti seminar dan pelatihan, agar mereka dapat meningkatkan kualitas sebagai tenaga pengajar. Dan Kepala Sekolah tetap mengevaluasi kinerja guru. Kepada guru, hendaknya lebih kreatif dalam menyediakan fasilitas pembelajaran atau media-media pembelajaran agar kegiatan lebih menarik serta lebih memudahkan anak-anak dalam memahami pembelajaran dan menambah semangat belajar anak. Kepada orangtua hendaknya terus mendukung setiap kegiatan anak, memotivasi dan tetap membimbing anak agar rajin ke sekolah dan memberi kesempatan anak berinteraksi dengan orang lain sehingga keterampilan sosialnya terus terstimulasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atik Triwiyati. 2017. *Asyiknya Bermain Peran*. Solo, TigaSerangkai
- Afiffudin, Beni Ahmad Saebani. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung, CV. Pustaka Setia.
- Bakir, R. Suyono dan Sigit Suryanto. 2009. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Tangerang, Kharisma Publishing Group.
- Bruce Joyce, Marsha Weil, Emily Calhoun. 2011. *Models of Teaching Model-model Pengajaran*. Yogyakarta, Pustakapelajar
- Dadan Suryana. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta, Prenadamedia Group
- Esti Diah Purwitasari. 2017. *Mengubah Anak Pemalu Jadi Berani*. Surabaya, Ecosystem Publishing
- Husain dan Purnomo. 2008. *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta. PT. Bumi Aksara
- IKIP Mataram, 2011. *Pedoman Pembimbingan dan Penulisan Karya Ilmiah*, Mataram
- Isjoni H. 2010. *Model Pembelajaran anak Usia Dini*, PT. Bumi Aksara, Jakarta
- Mansur, M.A. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar

Tim Penyusun LPMP. 2011. *Komunikasi Efektif*. Banten

Miftahul Huda. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta, PustakaPelajar.

Mursid.2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung, PT. RemajaRosdakarya.

Muhammad Al-Baqir. 2015. *Mutiara Kearifan Ali Bin Abi Thalib R.A.* Jakarta, PT. Mizan Publika

Mardalis, 2017. *Metode Penelitian*. Jakarta, PT. Bumi Aksara

Peraturan Menteri Pendidikan nasional Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014. Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 147 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 147 Tahun 2015 Tentang Pedoman Penilaian Hasil Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

Sugiyono. 2013. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung, Alfabeta



**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.

<b>JURNAL REALITA</b>	<b>VOLUME 5</b>	<b>NOMOR 2</b>	<b>EDISI OKTOBER 2020</b>	<b>HALAMAN 1016 - 1153</b>	<b>P ISSN : 2503 - 1708 E ISSN : 2722 - 7340</b>
---------------------------	---------------------	--------------------	-------------------------------	--------------------------------	--



*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](mailto:bk_fip@ikipmataram.ac.id)  
Web : [ojs.ikipmataram.ac.id](http://ojs.ikipmataram.ac.id); [fip.ikipmataram.ac.id](http://fip.ikipmataram.ac.id)

