

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 Kompenen 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

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 – 1001

Haromain

Pengembangan Program Layanan Sekolah Inklusi di Kota Mataram 1002 – 1010

Lalu Jaswandi, Baiq Sarlita Kartiani, dan Mustakim

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Penguasaan Konsep Calon Guru Bk Di Sekolah Dasar 1011 - 1020

Baiq Sarlita Kartiani, Mustakim, Dewi Handriyani

Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Al Hidayah Kopang Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020 1021 - 1038

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI ANAK USIA DINI DI PAUD AL HIDAYAH KOPANG KABUPATEN LOMBOK TENGAH TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Oleh:

Baiq Sarlita Kartiani, Mustakim, Dewi Handriyani

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

Email : s.kartiani04@gmail.com; mustakim@ikipmataram.ac.id;
dewihandriyani@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap rasa percaya diri anak di PAUD Al Hidayah Kopang, (2) mengetahui pengaruh metode bercerita terhadap rasa percaya diri anak di PAUD Al Hidayah Kopang. Hal ini dibuktikan dengan nilai t-test yang diperoleh dalam penelitian ini adalah t_{hitung} 2.185 dengan derajat kebebasan $(N-1) = 20-1 = 19$ dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan (D_b) 20 pada tabel nilai “t” adalah 2.103. Dengan demikian nilai t_{hitung} yang diperoleh dalam penelitian sebesar 2.185 telah berada di atas angka batas yang besarnya 2.103 atau dengan kata lain bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} 2.185 2.103, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternative (H_a) diterima pada taraf signifikan 5% dengan $db = 20$ dapat dikatakan bahwa ada Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Al Hidayah Kopang Kab. Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: *Rasa Percaya Diri, Metode Bermain Peran*

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar di TK dilaksanakan dengan cara bermain sesuai dengan prinsip TK yaitu “bermain sambil belajar, dan belajar seraya bermain”. Bermain sambil belajar adalah esensi bahwa bermain menjiwai setiap kegiatan pembelajaran amat penting bagi PAUD. Esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka menjadi jiwa setiap kegiatan. Sedangkan belajar seraya bermain esensinya adalah pembelajaran hendaknya disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak

tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Guru memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal (Puskur, 2014). Bermain merupakan cara yang paling efektif, karenadengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai kreativitas anak didik di TK, termasuk perkembangan motorik halus anak, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungan, terbentuk imajinasi, mengikuti imajinasi, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin.

Standar Pendidikan Anak Usia Dini, pendidikan anak usia pra sekolah mencakup pengembangan diri dalam lingkup perkembangan sosial emosi anak yang setidaknya sudah dapat menunjukkan rasa percaya diri namun kenyataannya masih banyak anak-anak yang memasuki usia tersebut belum mampu memiliki rasa percaya diri. Kurangnya kepercayaan diri akan menghambat upaya tercapainya kompetensi. Karena tanpa adanya kepercayaan diri maka siswa akan merasa tidak mampu dalam mengerjakan tugas yang dibebankan kepadanya. Permasalahan yang ditemukan selama ini di sekolah PAUD, khususnya PAUD Al Hidayah adalah kurangnya rasa percaya diri anak, anak cenderung lebih pendiam, pemalu dan agak kurang bersosialisasi dengan teman. Sehingga hal tersebut mempengaruhi kreativitas dan kemampuan dalam mengelola permasalahannya disekitarnya menjadi kurang terampil. Dengan penerapan metode bermain peran ini dapat mengatasi permasalahan tersebut karena metode ini dapat meningkatkan percaya diri anak dan kreativitasnya.

Kepercayaan diri akan selalu berusaha untuk menunjukkan keberhasilannya dalam prestasi belajar. Karena kurangnya kepercayaan diri pada

siswa dapat menimbulkan gangguan pada proses pikir dalam konsentrasi belajar dan berinteraksi dengan orang lain terutama yang masih mengalami proses belajar sehingga berpengaruh terhadap prestasi yang dicapainya. Penggunaan beberapa model pembelajaran dapat digunakan untuk menarik perhatian, minat, dan kepercayaan diri siswa. Model pembelajaran berfungsi untuk membantu siswa memperoleh kemudahan dalam memahami materi. Untuk itu guru mencoba menggunakan strategi pembelajaran bermain peran (role play). Strategi ini diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Melalui strategi bermain peran, anak didik dituntut berperan serta dalam menilai apa yang ada di dalam materi, sehingga kecenderungan siswa untuk ramai sendiri itu tidak ada. Dengan demikian diharapkan partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran di dalam kelas semakin meningkat dan kepercayaan diri siswa meningkat.

Strategi yang digunakan adalah bermain peran. Bermain peran adalah siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, bermain peran sering kali

dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian dengan judul sebagai berikut: “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kepercayaan Diri pada Anak Usia Dini di PAUD Al Hidayah Kopang Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020.”

KAJIAN PUSTAKA

Kepercayaan diri merupakan hal penting yang harus dimiliki anak untuk menapaki roda kehidupan. Rasa percaya diri berpengaruh terhadap perkembangan mental dan karakter mereka. Mental dan karakter, anak yang kuat akan menjadi modal penting bagi masa depannya ketika menginjak usia dewasa, sehingga mampu merespon setiap tantangan dengan lebih realistis (Rahayu, 2017: 62)

Oxford Advanced Learner's Dictionary mendefinisikan kepercayaan diri (*confidence*) sebagai percaya pada kemampuan anda sendiri untuk melakukan sesuatu dan berhasil. Pendapat lain yang menyatakan hal serupa seperti diatas yakni Goleman bahwa kepercayaan diri adalah kepercayaan diri adalah kesadaran yang

kuat tentang harga dan kemampuan diri sendiri.

Tiga jenis kepercayaan diri yang perlu dikembangkan pada anak, antara lain: 1) Tingkah laku, merupakan kepercayaan diri untuk mampu bertindak dan menyelesaikan tugas-tugas yang paling sederhana. Misalnya ketika guru memberikan tugas bercerita di depan kelas, anak mampu melakukannya. 2) Emosi, merupakan kepercayaan diri untuk yakin dan mampu menguasai seluruh sisi emosi. Maksudnya, ketika anak diberi tugas untuk bercerita, emosi anak terlihat sangat antusias dan penuh kegembiraan. 3) Spiritual (agama), merupakan keyakinan bahwa kegiatan ini memiliki tujuan positif. Dalam hal ini anak diajarkan konsep keagamaan yang dianutnya dalam kegiatan sehari-hari. Misalnya, kegiatan bercerita mengenai sejarah kenabian atau yang terkait dengan sejarah agamanya.

Dari penjabaran tersebut dapat diartikan bahwa seseorang harus mampu menyalurkan segala kemampuan yang dimilikinya untuk melakukan sesuatu secara maksimal dengan memiliki keseimbangan antara tingkah laku, emosi, dan spiritual. Kepercayaan diri juga merupakan sikap positif seseorang dalam menghadapi lingkungannya.

Definisi lain yang terkait dengan kepercayaan diri, yakni dari Miskel yang mendefinisikan bahwa kepercayaan diri adalah penilaian yang relative tentang diri sendiri, mengenai kemampuan bakat, kepemimpinan dan inisiatif, serta sifat-sifat lain dan kondisi yang mewarnai perasaan manusia. Selain itu Lindenfield mendefinisikan kepercayaan diri adalah kepuasan seseorang akan diri sendiri. Lindenfield membagi dua jenis kepercayaan diri yaitu kepercayaan diri batin dan kepercayaan diri lahir. Kepercayaan diri batin adalah kepercayaan diri yang member kita perasaan dan anggapan bahwa kita dalam keadaan baik. Ciri-Ciri Kepercayaan Diri

Setiap insan memiliki rasa percaya diri yang berbeda, ada yang tinggi rasa kepercayaan dirinya, ada pula yang rendah. Ada banyak faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri tidak begitu saja melekat pada anak dan juga bukan merupakan bawaan lahir. Kepercayaan diri terbentuk karena proses belajar bagaimana merespon berbagai rangsangan dari luar dirinya melalui interaksi dengan lingkungannya. Secara harfiah percaya diri tidak hanya dipengaruhi oleh kedua orang tua, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitar

seperti masyarakat, guru, pengasuh, dan lain sebagainya.

Oleh karena itu kepercayaan diri yang kuat sebenarnya muncul karena adanya beberapa aspek pada kehidupan individu tersebut dimana anak memiliki kompetensi. Anak yakin, mampu serta percaya diriberkat pengalaman, potensi actual, prestasi serta harapan yang realistic terhadap diri sendiri.

Kepercayaan diri dalam keluarga dapat ditumbuhkan dengan cara orang tua menghargai anak dengan segala bentuk keunikannya dan berusaha mendukung anak untuk mendapat berbagai kesempatan yang bias meningkatkan harga dirinya. Kepercayaan diri dapat ditumbuhkan dengan member anak tugas agar dapat berbagi dan bertanggung jawab.

Di sekolah, guru dapat member dukungan kepada anak melalui tujuan, minat, dan mencari segala potensi diri untuk membantu kepercayaan dirinya. Lie (dalam Rahayu, 2017:69) mengemukakan tentang ciri-ciri perilaku yang mencerminkan kepercayaan diri tinggi, yaitu yakin kepada diri sendiri, tidak tergantung pada orang lain, tidak ragu-ragu, merasa diri dihargai, tidak menyombongkan diri, dan memiliki rasa keberanian untuk

bertindak. Serupa dari pendapat Lauster memaparkan secara terperinci bahwa ciri-ciri dari kepercayaan diri yaitu tidak mementingkan diri sendiri, cukup toleran, tidak membutuhkan dukungan orang lain secara berlebihan, bersikap optimis dan gembira.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Maslow mengemukakan bahwa kepercayaan diri memiliki kemerdekaan psikologis, yang berarti kebebasan dalam mengarahkan pikiran dan mencurahkan tenaga berdasarkan pada kemampuan dirinya, untuk melakukan hal-hal yang bersifat produktif, menyukai pengalaman baru, suka menghadapi tantangan, pekerjaan yang efektif, dan bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan. Yoglor dan Proctor (dalam Rahayu, 2017) pun mengemukakan bahwa anak dapat dikatakan memiliki kepercayaan diri tinggi jika anak tersebut aktif namun tidak berlebihan. Tidak mudah terpengaruh dengan orang lain, mudah bergaul, berpikir positif, penuh tanggung jawab, energik, dan tidak mudah putus asa serta mempunyai jiwa pemimpin.

Ciri-ciri lain dari kepercayaan diri yang diungkapkan oleh Hakim (dalam Rahayu, 2017) antara lain: Bersikap tenang dalam mengerjakan segala sesuatu, mempunyai potensi dan

kemampuan yang memadai, Menyesuaikan diri dan mampu berkomunikasi, Memiliki kondisi fisik, mental dan kecerdasan yang cukup, Memiliki tingkat pendidikan formal, Memiliki keahlian dan keterampilan, Memiliki keterampilan bersosialisasi, Memiliki latar belakang pendidikan keluarga yang baik, Memiliki pengalaman hidup dan selalu bereaksi positif di dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar dalam menghadapi berbagai masalah, misalnya dengan tetap tegar, sabar dan tahan.

Kesimpulan yang dapat dideskripsikan secara lugas dari pendapat para tokoh tersebut bahwa anak yang memiliki kepercayaan diri tinggi merupakan anak yang yakin akan dirinya (optimis), berani mengambil keputusan untuk melangkah, menyukai pengalaman atau tantangan baru, bertanggung jawab, memiliki rasa toleransi (bekerja sama) dan senantiasa gembira.

Dalam kesehariannya, anak selalu menemukan sesuatu baru yang sulit dipahami. Anak terkadang mengalami hambatan aktivitas karena ketidak siapan dalam menghadapi kejadian atau situasi tersebut. Pergaulan dengan teman- temannya atau guru

disekolah dapat menimbulkan masalah bagi anak yang disebabkan oleh hambatan psikis dalam dirinya.

Berbagai masalah yang dihadapi anak erat kaitannya dengan berlangsungnya proses penyesuaian social yang berkelanjutan. Anak pun perlu dilatih dalam mengembangkan sikap, mengenali dan mengatasi masalah, serta diberipengertian bahwa sebagian masalah itu dapat dipecahkan guna kepentingan hidupnya yang terbaik.

Kepercayaan diri anak usia PAUD dapat diamati dalam berbagai kegiatan, baik secara individual maupun kelompok atau klasikal. Misalnya, dalam penyelesaian tugas-tugas, kegiatan bercerita, kerja sama dalam kelompok, pelaksanaan instruksi maupun tanggapan terhadap berbagai rangsangan dari guru. Pelatihan kepercayaan diri pada anak dapat dilakukan dengan pemberian pengalaman secara langsung serta melibatkan anak dalam proses kegiatan belajar mengajar. Adanya kepercayaan diri pada anak dapat dilihat dari berkurangnya ketergantungan anak pada orang luar. Jika anak diberikan instruksi oleh guru, anak dapat melaksanakannya dengan baik tanpa meminta bantuan dari orang lain. (Rahayu, 2017:77-78) Faktor Pembangun Kepercayaan Diri Proses

penumbuhan kepercayaan diri difokuskan pada diri anak namun bagaimana orang tua menjadi model yang sehat bagi anak-anak untuk lebih awal menumbuhkan kepercayaan diri orang tua tersebut. Saat memasuki usia sekolah anak akan mulai membangun kepercayaan dirinya. Anak yang memiliki kepercayaan diri tinggi tidak akan takut mencoba hal-hal baru dan biasanya lebih berhasil. Sebaliknya anak yang kepercayaan dirinya rendah akan mengalami kesulitan dalam melewati perubahan dan butuh banyak bantuan dari orang dewasa.

Kepercayaan diri merupakan modal dasar bagi anak untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, yaitu membantua anak agar dapat diterima dilingkungannya. Kepercayaan diri tidak datang dengan sendirinya namun dipengaruhi oleh berbagai faktor.

Faktor-faktor tersebut perlu mendapat dukungan dari orang tua, lingkungan, maupun guru disekolah. Orang tua merupakan factor terpenting dalam membangun kepercayaan diri anak. Pendidikan keluarga merupakan pendidikan pertama dan utama yang sangat menentukan baik buruknya kepribadian anak.

Menurut Clark dalam (Rahayu, A.2017) yakni berbicara untuk hal yang

mendukung memberi dorongan melalui tindakan, meluangkan waktu sejenak untuk kebersamaan, mengusahakan untuk selalu dekat walaupun terpisah, ekspresikan kasih sayang melalui kata-kata dan seni, berikan tantangan dengan keberanian, serta ciptakan dan nikmati peristiwa-peristiwa istimewa.

Pendidikan sekolah juga merupakan lingkungan yang sangat berperan penting dalam menumbuhkembangkan kepercayaan diri anak. Hal ini dikemukakan Pestalozzi bahwa pendidikan yang baik bagi anak adalah menggunakan metode perpaduan antara pendidikan praktis dan nature (membimbing anak secara perlahan dan dengan usaha anak sendiri). Guru sebagai pendidik yang berperan. Dapat dideskripsikan bahwa orangtua, guru, dan lingkungan berperan penting dalam menumbuhkan dan membentuk kepercayaan diri anak. Jadi, kepercayaan diri adalah kebutuhan bagi setiap individu untuk dapat menjalani kehidupannya agar tidak mengalami kesulitan. Kepercayaan diri

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003). Anak usia dini merupakan individu yang berada pada periode dimana proses

tumbuh kembang yang sedang dialami sangat pesat dan fundamental baik secara akademik maupun non akademik. Usia dini sering disebut sebagai usia emas (golden age). Setiap anak bersifat unik, mereka memiliki karakter yang berbeda-beda dan mempunyai potensi yang berbeda setiap individunya. Pada

masa perkembangan yang sangat pesat ini kita sangat perlu memberikan stimulus-stimulus yang tepat bagi anak, agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal baik jasmani maupun rohaninya. Orang tua dapat menitipkan anaknya pada lembaga-lembaga PAUD dan sejenisnya untuk membantu mengoptimalkan perkembangan anak. Guru sebagai fasilitator dapat membantu anak dengan membimbing dan mengarahkan agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Pada proses stimulus terhadap perkembangan anak sangat dibutuhkannya kerjasama antara orang tua dan guru sehingga dapat saling bertukar pikiran bagaimana seharusnya anak dibimbing dan diarahkan. Menurut Berk dalam Sujiono (2007: 4) mengatakan bahwa “Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami

masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia”.

Pada masa anak usia dini ini sangat perlu memberikan stimulus atau rangsangan yang tepat terhadap anak dalam rangka mengembangkan setiap aspek kecerdasan yang ia miliki secara optimal. Montessori dalam Susanto (2011: 133) “menyatakan bahwa anak usia dini ini sebagai periode sensitif (sensitive periods). Pada masa ini menurut Montessori secara khusus anak mudah menerima stimulus-stimulus tertentu. Pada masa ini anak sedang berada pada masa sensitif, artinya anak cepat menguasai tugas-tugas tertentu. Masa ini sangat tepat untuk memberikan stimulus yang sesuai terhadap anak dalam rangka meningkatkan potensi-potensi yang dia miliki. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang pada masa itu biasa disebut dengan masa Golden Age. Pada masa Golden Age ini perkembangan yang terjadi pada anak usia dini sangatlah pesat. Pada masa ini anak sangat mudah menerima stimulus-stimulus yang diberikan oleh karena itu anak perlu diberikan rangsangan sejak dini untuk perkembangannya yang optimal.

Masa anak –anak adalah masa yang penting untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan, sehingga masa tersebut penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak pada dirinya, anak memiliki karakteristik yang unik. Anak yang satu mempunyai perbedaan dengan anak yang lain .

Perkembangan dan pertumbuhan merupakan suatu proses dalam kehidupan manusia yang berlangsung secara terus menerus sejak masa konsepsi sampai akhir hayat. Perkembangan juga di artikan sebagai perubahan-perubahan yang di alami oleh individu menuju tingkat kedewasaan atau kematangan yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik itu menyangkut aspek fisik maupun psikis.

Sistematis berarti perubahan dalam perkembangan itu bersifat saling ketergantungan atau saling mempengaruhi, antar bagian-bagian organisme. Progresif berarti merupakan yang terjadi bersifat maju meningkat, mendalam (meluas) baik secara kuantitatif (fisik) maupun kualitatif (psikis). Berkesinambungan berarti, perubahan pada bagian atau fungsi organisme itu berlangsung secara bertahap dan berurutan.

Perkembangan memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut (Rahayu, A. 2017): Perkembangan merupakan proses yang tidak pernah berenti. Semua aspek Perkembangan saling mempengaruhi. Perkembangan mengikuti pola atau arah tertentu. Perkembangan terjadi pada tempat yang berlainan. Setiap tahap perkembangan mempunyai ciri khas. Setiap individu yang normal akan mengalami tahapan/ tahap perkembangan.

Pengertian Role Playing Role playing adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankannya (Hamdani, 2011).

Menurut Surja di (dalam Baroroh, 2011) menyatakan bahwa “Role playing” dapat mengembangkan tiga aspek, yaitu pengetahuan (kognitif), perasaan (afektif), dan perbuatan (behavioral). Aspek pengetahuan (kognitif), ini melibatkan informasi yang sudah didapat dari kegiatan role playing, perasaan (afektif) melibatkan tentang

perasaan yang dialami saat dan setelah role playing, sedangkan perbuatan (behavioral) melibatkan hal yang diperbuat dengan kegiatan role playing tersebut. Role playing menyediakan kondisi yang dapat menghilangkan rasa takut dan cemas, karena dalam kegiatan role playing siswa dapat mengekspresikan diri secara bebas tanpa rasa takut kena sanksi dari yang diperbuat dalam perannya. Sedangkan pendapat lain juga menyatakan bahwa “metode role playing ialah dimana siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan social antar manusia atau dimana siswa bias berperan, memainkan peran dalam dramatisasi masalah social atau psikologis”. Roestyah (dalam Baroroh, 2011:90).

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa role playing adalah dimana siswa agar bermain peran dalam dramatisasi social atau psikologis, siswa juga dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain, serta melalui role playing memungkinkan para siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain. Maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dalam penelitian yaitu

usaha membantu anak untuk memecahkan masalah melalui peragaan yang tentunya dilakukan oleh anak dengan panduan dari peneliti dan guru kelas.

Faktor-faktor yang mempengaruhi metode Bermain Peran (Role Playing) Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi metode role playing yang harus diperhatikan oleh guru maupun konselor diantaranya adalah factor guru, factor siswa, factor bahan-bahan. Berikut merupakan penjelasan dari factor-faktor tersebut sebagai berikut: Husniah (dalam Kartini, 2007)

Faktor Guru, yaitu guru tidak diperkenankan untuk bersifat apriori, setiap individu akan menghayati dan memahami fenomena social dengan caranya sendiri apa yang ia lakukan, keputusan apa yang akan dipilih merupakan kebebasan dari pemeran. Faktor Siswa, yang merupakan pemeran dramatisasi ini akan berhasil apabila siswa dapat menjiwai perannya. Dapat bertindak laku sebagaimana dalam situasi sesungguhnya.

Faktor Bahan-bahan, yaitu sesuatu yang akan didramatisasikan dikatakan bagus apabila terdapat kesesuaian bahan dengan pemerannya. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi

metode role playing adalah terdapat dari factor guru yang dimana setiap individu akan menirukan /menghayati gurunya kemudian terdapat factor siswa yang menjadi pemeran dengan bertindak laku dalam situasi yang sesungguhnya, serta factor dari bahan apabila pemeran yang didramatisasikan sesuai dengan bahan yang diperankannya.

Berikut terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan bahan-bahan peran yang harus disesuaikan antara lain: Bahan harus sesuai dengan perkembangan jiwa siswa. Bahan harus memperkaya pengalaman social siswa. Bahan harus cukup mengandung sikap dan perbuatan yang akan didramatisasikan siswa.

Bahan tidak mengandung adegan yang bertentangan dengan nilai pancasila, agama, dan kepribadian bangsa. Dari uraian tersebut maka kesimpulan dalam pemilihan bahan adalah bahasanya harus sesuai dengan perkembangan anak, pemilihan bahan menambahkan pengalaman social anak kemudian sikap yang didramatisirkan tidak bertentangan dengan kepribadian bangsa.

Adapun ciri-ciri dan aspek aspek dari metode Role playing untuk mengetahui ciri-ciri tersebut, berikut yang dikemukakan dalam (Mujib, Jurnal

Metode Pembelajaran Role Playing adalah sebagai berikut: Siswa dalam kelompok bermain menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang maupun rendah serta memperhatikan kesetaraan gender.

Penghargaan lebih menekankan pada kelompok dari pada masing-masing individu. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa cirri-ciri role playing adalah siswa berkelompok menyelesaikan kompetensi yang dicapai, baik dari kemampuan serta kesetaraan gender guna memberikan penghargaan dengan berkelompok dari pada perindividu.

Sedangkan pendapat lain (Nosi, 2015) mengemukakan mengenai aspek-aspek metode role playing yang terdiri dari 3 aspek yaitu: (role taking), (role making), (role negotiation). Terdapat penjelasannya sebagai berikut: Mengambil peran (role taking), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi social terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan keluarga, tugas jabatan, atau situasi-situasi sosial.

Membuat peran (role making), yaitu kemampuan pemegang peran

untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.

Tawar menawar peran (role negotiation), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang- pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aspek role playing adalah pengambilan peran yang menekankan ekspektasi sosial melalui pembuatan peran yang ingin dirubah untuk memodifikasi peran yang sewaktu ingin diperlukan, serta tingkat dimana peran dengan pemegang peran dalam hambatan interaksi social.

Kelebihan Metode Role Playing adalah melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Menurut (Kokom, 2014:80) Adapun kelebihan metode Role Playing yaitu:

Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap

siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Misalnya siswa memerankan tokoh-tokoh yang terlibat dalam proses pembelajaran yang dikelas seperti yang difilm-film anak SMP (para siswa, teman, guru, dan sebagainya) dan memahami fungsi peran masing-masing tokoh dalam proses pembelajaran serta memahami alurnya.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari metode role playing adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dari kelebihan metode role playing terdapat pula kelemahannya yaitu: anak tidak ikut menjadi kurang aktif, memakan waktu, tempatnya harus luas, kelas lain sering terganggu. Berikut penjelasannya. Menurut Sagala (dalam Taniredja, 2015:42) kelemahan dari metode role playing yaitu: 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang aktif, (2) Banyak memakan waktu, persiapan, pemahaman isi bahan pelajaran, dan pelaksanaan pertunjukan, (3) Memerlukan tempat yang luas, (4) Kelas

lain sering tertanggu oleh suara pemain dan penonton.

Dari pendapat tersebut maka dapat disimpulkan kelebihan metode role playing adalah adanya sebagian anak yang tidak ikut bermain sehingga menjadi kurang aktif, memakan waktu untuk pelaksanaan, membutuhkan tempat yang luas sehingga kelas lain pun terganggu.

Dalam metode role playing adapun tujuan yang harus dicapai oleh konselor atau guru yaitu : agar terciptanya rasa percaya diri siswa, serta perubahan tingkah laku, dalam menghadapi masalah kecemasan belajar yang melanda dirinya, Menurut (Hamalik, 2000:199) tujuan itu akan tercapai jika dilakukan sesuai dengan jenis belajarnya yaitu sebagai berikut:

Para siswa melakukan peran tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan reaktif. Belajar melalui peniruan (imitasi) Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (actor) dan tingkah laku mereka.

Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya untuk mengembangkan prosedur-prosedur

kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku ketrampilan yang telah didramatisasikan.

Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari metode role playing adalah agar siswa dapat belajar untuk mengembangkan keterampilan interaktif maupun reaktif dengan melakukan peniruan tingkah laku yang ingin diperbaiki serata keterampilan-keterampilan mereka dengan peran yang ditampilkan.

Untuk melaksanakan metode role playing agar berhasil, perlu mempertimbangkan langkah-langkah agar bermain peran dapat terlaksana dengan efektif, langkah-langkah role playing menurut (Kokom, 2014:81) menjelaskan yaitu: 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario proses persidangan yang akan ditampilkan. (2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pembelajaran. (3) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 5 orang. (4) Meberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, (5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan

scenario proses persidangan yang sudah dipersiapkan, (6) masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario proses persidangan yang sedang diperagakan, (7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok, (8) Kesimpulannya, (9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam metode role playing adalah guru ataupun konselor menyiapkan skenario yang akan ditampilkan kemudian menunjuk kelompok siswa untuk mempelajari skenario tersebut kemudian memberikan penjelasan kompetensi yang ingin dicapai, lalu para siswa melakonkan skenario dengan masing-masing kelompok mengamati proses yang sedang diperagakan, setelah selesai para siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan dari masing-masing kelompok kemudian menyampaikan hasil kesimpulannya secara umum.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode observasi, metode dokumentasi, dan metode wawancara dan teknik analisis data yang akan digunakan adalah metode analisis

statistik dengan rumus koefisien korelasi *t-test*.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil perhitungan *t-test* yang diperoleh melalui analisis nilai t_{hitung} yang diperoleh 2,185 kemudian dikonsultasikan dengan nilai *t* tabel dengan $db (N-1) = 20 - 1 = 19$ dengan taraf signifikan 5% = 2,103. Dengan demikian nilai (2,185 > 2,103), maka hipotesis nihil (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternative (H_a) diterima pada taraf signifikansi 5%. Berarti ada Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Al Hidayah Kopang Kab. Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020. Sehingga penelitian ini dikatakan “signifikan”.

Berdasarkan analisis data yang digunakan rumus *t-test* (2,185 > 2,103) maka hipotesis nihil (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternative (H_a) diterima pada taraf signifikan 5%. Berarti ada Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Al Hidayah Kopang Kab. Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan data analisis di atas nilai *t-test* yang diperoleh dalam penelitian ini adalah t_{hitung} 2,185 dengan derajat kebebasan $(N-1) = 20-1 = 19$

dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (Db) 20 pada table nilai “*t*” adalah 2,185. Dengan demikian nilai t_{hitung} yang diperoleh dalam penelitian sebesar 2,185 telah berada di atas angka batas yang besarnya 2,103 atau dengan kata lain bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} 2,185 > 2,103, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternative (H_a) diterima pada taraf signifikansi 5% dengan $db = 20$ dapat dikatakan bahwa ada Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Al Hidayah Kopang Kab. Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020.

Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh teori dari (Kokom, 2014: 80) menyatakan bahwa *role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang. Hal ini tergantung apa yang diperankan.

Dengan adanya metode bermain peran (*role playing*) siswa diharapkan dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk mengembangkan

kemampuan dalam bekerjasama. Keunggulan bermain peran (*role playing*) salah satunya yaitu siswa diajak untuk menjadi peran orang lain dalam sosiodrama. Pada kondisi inilah siswa dapat melatih kepercayaan dirinya, permainan adalah penemuan yang mudah dan menyenangkan, guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa. Permainan adalah pengalaman yang menyenangkan. Ini menunjukkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) cocok untuk digunakan dalam upaya meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Kepercayaan diri merupakan kesulitan dan hambatan yang berakibat pada pencapaian prestasi yang tidak sesuai dengan harapan, perubahan yang cepat dan tidak diiringi oleh kemampuan adaptasi yang baik akan menimbulkan rasa takut tidak akan meraih apa yang diinginkan. Meskipun pemberian bimbingan kelompok dengan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan rasa kepercayaan diri pada siswa, namun dalam penelitian ini ditemukan beberapa hambatan dan keterbatasan penelitian. Diantaranya adalah kekurangan waktu penelitian dikarenakan jadwal siswa yang padat dalam belajar

Metode bermain peran (*role playing*) dapat dilakukan untuk

membantu siswa dalam mengenal hal-hal yang baru dan berhubungan dengan lingkungan social yang dilandasi sikap emosional yang baik. Dengan adanya metode bermain peran (*role playing*) yang diterapkan oleh guru, diharapkan kepada siswa agar dapat memiliki pengetahuan yang baru serta wawasan yang lebih luas lagi mengenai perasaan emosional dirinya.

Dengan demikian bahwa pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*) mempunyai peranan yang positif dalam membantu siswa meningkatkan kepercayaan dirinya dalam belajar. Oleh karena itu pihak-pihak yang terkait hendaknya tetap melaksanakan metode bermain peran (*role playing*) dan melakukan kerjasama yang baik serta dilakukan secara intensif dan terprogram, karena dengan menggunakan metode tersebut, siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman yaitu siswa diberi kesempatan untuk sering maju ke depan kelas pada saat proses pembelajaran, sehingga siswa termotivasi untuk meningkatkan keberanian dan percaya dirinya artinya penerapan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kepercayaan diri pada siswa.

KESEIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini di PAUD Al Hidayah Kopang Kabupaten Lombok Tengah sesuai dengan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan dan hasil pada bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut Adanya pengaruh metode bermain peran terhadap rasa percaya diri anak di PAUD Al Hidayah Kopang Kabupaten Lombok Tengah.

Hal ini dibuktikan dengan nilai t -test yang diperoleh dalam penelitian ini adalah t_{hitung} 2,185 dengan derajat kebebasan $(N-1) = 20-1 = 19$ dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (Db) 20 pada tabel nilai “ t ” adalah 2,185. Dengan demikian nilai t_{hitung} yang diperoleh dalam penelitian sebesar 2,185 telah berada di atas angka batas yang besarnya 2,103 atau dengan kata lain bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} 2,185 2.103, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak sedangkan hipotesis alternative (H_a) diterima pada taraf signifikansi 5% dengan $db = 20$ dapat dikatakan bahwa ada Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kepercayaan Diri Anak Usia Dini di PAUD Al Hidayah Kopang Kab. Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini disarankan

beberapa hal sebagai berikut diantaranya: Kepada Kepala Sekolah, agar terus memotivasi dan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan dan meningkatkan ilmunya dengan mengikuti seminar dan pelatihan, agar mereka dapat meningkatkan kualitas diri. Dan Kepala Sekolah tetap melakukan evaluasi terhadap kinerja guru. Guru sebaiknya dalam melakukan proses pembelajaran harus selalu kreatif pada bagaimana membekali peserta didik dengan keterampilan- keterampilan yang lebih menjanjikan bagi kehidupannya kelak. Keterampilan itu tidak lain adalah keterampilan berbicara dan juga keterampilan pada saat berkomunikasi dengan penuh rasa percaya diri. Untuk dapat memenuhi tujuan itu, guru seyogyanya harus lebih kreatif menjadikan pembelajaran tampak lebih hidup, nyata dan lebih bermakna, dan salah satunya melalui pembelajaran bermain peran. Bagi guru, diharapkan dengan penerapan pembelajaran bermain peran ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak yang tadi pendiam menjadi riang, yang tadinya takut menjadi berani, atau yang tadinya rendah diri menjadi percaya diri. hal ini dapat tercipta tidak terlepas dari peran guru TK dalam menciptakan kegiatan

bermain peran yang menyenangkan bagi anak. Bagi sekolah diharapkan adanya kerjasama yang baik dengan mendukung upaya guru dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran dengan menyediakan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan guru. Kepada orangtua hendaknya terus memberi motivasi dan bimbingan agar anak rajin kesekolah dan memberi kesempatan bermain pada anak dengan permainan yang murah, mudah didapat dan yang bisa menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk melakukan penelitian lanjutan tentang pengaruh metode bermain peran terhadap rasa percaya diri anak usia dini

DAFTAR PUSTAKA

Anwar. 2017. *Kepercayaan diri anak PAUD*. [http://landasan teori.blogspot.com](http://landasan.teori.blogspot.com). Diakses tanggal, 23 November 2019.

Ghozali, Imam. 2012. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS20*. UNDIP, Semarang.

Halida. 2011. *Metode Bermain Perandalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 Tahun)*. Skripsi.

Pontianak. FKIP. Universitas Tanjung Pura.

Hurlock, Elizabeth B.. 1993. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

Rahayu. 2017. *Menumbuhkan kepercayaan diri melalui kegiatan bercerita*. Jakarta: Indeks.

Sanjaya,Wina.2005. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Kencana: Jakarta.

Salirawati, D (2012). *Percaya Diri, Keingintahuan dan Berjiwa Wirahusaha Tiga Karakter Penting Bagi Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Karakter, Nomor II Tahun 2,218-219.

Santrock, J. W *Life Span Development Jilid I (Alih Bahasa: Juda Damanik dan Achmad Chusairi)*. Jakarta: Erlangga.

Siregar, S. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kualitatif*. Bumi Aksara: Jakarta.

Siti Marhamah. 2014. *Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Bermain Peran Pada Anak Kelompok A di TK Wonorejo Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014*. Artikel.

Universitas Muhammadiyah
Surakarta.

Sugiyono, 2013. *Metode
Penelitian Pendidikan.*
Alfabeta: Bandung.

Widhadirane Triardhila K.N.
2013. *Pengaruh Metode
Bermainperan
Terhadap Peningkatan Perilaku
Prososial Anak TKA LAB. UM
Kota Blitar.* Artikel. Universitas
Negeri Malang.

Zaman, B. (2018). *Materi Pokok Media
dan Sumber Belajar TK.*
Jakarta: Universitas Terbuka.

Zubair, A. (2018). *Mengenal
Dunia Bermain Anak.*
Yogyakarta: Banyu Media.



**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

