



Peranan Guru Menangani Sifat Pemalu Anak Melalui Permainan Edukatif (Studi Kasus Pada Anak Di RA Al-Fatah 2 Temboro)

Nurul Azizah^{1✉}, Na'imah², Suyadi³

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : 21204031008@student.uin-suka.ac.id¹, naimah@uin-suka.ac.id², suyadi1@uin-suka.ac.id³

Abstrak

Peranan guru dalam menangani sifat pemalu anak masih kurang. Sehingga aspek perkembangan anak stagnan tidak menunjukkan perubahan. Padahal profesionalitas guru sangat ditekankan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Penulisan artikel ini bertujuan untuk menggambarkan peranan guru dalam menangani sifat pemalu anak melalui permainan edukatif. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah inovasi guru dalam menangani sifat pemalu pada anak sangat dibutuhkan. Selain itu, perlu ketelatenan guru dalam menumbuhkan sikap percaya diri pada anak pemalu. Dalam penelitian ini, guru menstimulus kepercayaan diri anak pemalu melalui tiga permainan edukatif tradisional, yaitu lompat tali, ucing bancak, dan ular naga. Permainan yang dilakukan sangat fleksibel sesuai dengan situasi dan kondisi anak. Permainan pertama hingga ketiga yang diikuti anak pemalu menunjukkan adanya perubahan walau hanya sedikit. Pada permainan pertama, anak belum menunjukkan respon sampai mulai ada respon seperti, yang tadinya diam saja ketika dipanggil, sampai mau menoleh dan melempar senyum kepada yang memanggil.

Kata Kunci: Peranan Guru, Sifat Pemalu, Sosial Emosional, Permainan Edukatif.

Abstract

The role of the teacher in dealing with the shyness of children is still not paid attention to, so the aspects of children's development stagnate, not showing changes, even though the professionalism of teachers is highly emphasized to achieve learning objectives. Writing this article aims to describe the role of teachers in dealing with children's shyness through traditional educational games. This research uses a case study method with a qualitative descriptive approach. The results of this study are that teachers' innovation in dealing with shyness in children is needed. In addition, teachers need to be patient in growing self-confidence in ashamed children. In this study, the teacher stimulated the self-confidence of shy children through three traditional educational games: jumping rope, Ucing Bancak, and snake dragon. The game is very flexible according to the situation and the condition of the children. The first to third play followed by shy children showed a change, even if only a little. In the first game, the children did not show significant differences. However, in the next round, the children began to respond. At first, the children remained silent when called. Then, the child could turn and smile at the caller.

Keywords: Teacher's Role, Shyness, Emotional Social, Educational Game.

Copyright (c) 2023 Nurul Azizah, Na'imah, Suyadi

✉ Corresponding author :

Email : 21204031008@student.uin-suka.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4068>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Guru adalah bagian penting dalam proses pembelajaran. Sumbangsih seorang guru yang begitu besar untuk mencapai tujuan pembelajaran, menjadikannya sosok yang dihormati. Bahkan sebagian besar orang tua menaruh harapan besar terhadap guru dalam membantu menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak agar berkembang secara optimal. Guru merupakan pendidik profesional yang mendidik, mengajar, membina, melatih, dan menilai anak didik pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. (Hamid, 2017).

Guru pendidikan anak usia dini adalah orang yang bertanggung jawab dalam merencanakan, melaksanakan, menilai, memberi bimbingan dan pelatihan pada anak usia dini secara global. Guru PAUD memiliki tugas yang lebih kompleks karena menentukan bagaimana kualitas penerus bangsa selanjutnya (R. Husain & Kaharu, 2021). Keberhasilan guru dapat dilihat ketika mengarahkan dan menangani permasalahan anak usia dini yang nanti sangat berpengaruh terhadap kehidupannya di masa mendatang. Karakter baik perlu dipupuk dan karakter buruk perlu dihilangkan (Rohmah, 2018).

Pendidikan anak usia dini merupakan lahan bagi anak usia golden age dalam mengembangkan kemampuan dasar, karena masa keemasan ini tidak akan terulang kembali juga sebagai penentu kualitas sumber daya manusia di masa mendatang (Huliyah, 2016). Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan umur 0-6 tahun dan perkembangan anak terjadi sangat pesat pada usia ini. Setiap orang memiliki usia emas ini, maka sangat disayangkan jika waktu keemasan ini terlewatkan dengan sia-sia tanpa ada stimulasi dalam mengoptimalkan potensi yang ada (Khaironi, 2018).

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, energik, unik, egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang dilihat, didengar, dan yang dirasakan. Anak usia dini selalu ingin mengeksplor segala sesuatu yang belum mereka ketahui, memiliki jiwa petualang, spontan, ceria, kaya fantasi, mudah frustrasi, daya perhatian pendek (Novikasari et al., 2015). Selain karakteristik tersebut, ada berbagai permasalahan anak usia dini seperti anak berkebutuhan khusus, masalah fisik yang berubungan dengan aspek perkembangan fisik motorik, gangguan bahasa, gangguan sosial emosional, ADHD, psiko-sosial dan lain sebagainya.

Seperti halnya permasalahan anak usia dini yang peneliti lihat di RA Al-Fatah Temboro ketika peneliti melakukan kegiatan Program Pengalaman Lapangan selama satu bulan. Peneliti melihat adanya masalah yang dialami oleh peserta didik di kelompok B, ada anak yang sangat pemalu. Pemalu adalah salah satu permasalahan sosial emosional anak usia dini yang banyak kita jumpai. Sifat pemalu merupakan sifat anak yang tidak terampil, tidak percaya diri, memiliki interaksi sosial yang rendah, sulit menyesuaikan diri apalagi dengan lingkungan dan orang baru (Rifa & Suryana, 2022).

Factor yang mempengaruhi anak memiliki sifat pemalu diantaranya; anak memiliki kesulitan dalam berkomunikasi, kondisi fisik, factor keturunan, rasa tidak percaya diri, pola asuh orang tua (K. Husain, 2012). Nurfajani (Nurfajani, 2021) juga menjelaskan beberapa factor anak merasa kurang bahkan tidak percaya diri karena kondisi fisik setelah terjadi kecelakaan atau memang karena cacat dari lahir, rendahnya daya tangkap anak, serta pengalaman tidak menyenangkan di masa lalu. Menurut Hasan (Hasan, 2013) ciri-ciri anak pemalu diantaranya; cenderung menghindari interaksi sosial, bersikap ragu-ragu dan menarik diri dari orang lain, takut, tidak suka tantangan, suka berdiam diri, tidak menyukai permainan sosial, tidak berani menyatakan pendapatnya.

Besar harapan seorang guru terhadap semua anak didiknya dalam ketercapaian aspek-aspek perkembangan sesuai umurnya. Profesionalisme seorang guru dibutuhkan dalam memahami semua tahap perkembangan dan pertumbuhan anak, menstimulasi, mengasuh, melindungi, dan bekerjasama dengan orang tua anak (Cristianti, 2012). Kualitas pembelajaran juga menjadi salah satu kunci keberhasilan guru dalam

mencapai tujuan pendidikan. Dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik, guru memerlukan model, strategi, metode, dan media pembelajaran (Harfiani & Fanreza, 2019).

Salah satu prinsip pendidikan anak usia dini adalah belajar sambil bermain. Bermain menjadi sesuatu yang melekat dengan anak usia dini. Melalui bermain anak dapat mengeksplor segala potensi yang ada dalam dirinya secara senang dan sukarela. Selain itu, salah satu kebutuhan anak adalah bermain, dengan bermain anak melakukan proses pembelajaran. Dalam bermain juga terdapat pemain dan permainan. Pemain adalah orang yang melakukan aktivitas bermain, sedang permainan adalah sarana yang digunakan dalam bermain (Fadlillah, 2019). Permainan edukatif merupakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan serta memiliki fungsi mendidik bagi anak. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan Bahasa, berfikir dan sosial emosional anak (Hijriati, 2017).

Permainan edukatif memiliki banyak jenis. Permainan edukatif adalah aktivitas menyenangkan dan mendidik anak. Permainan edukatif ini memiliki sifat bongkar pasang, padu padan, mengkategorikan, mencocokkan, mengkreasikan dan lain sebagainya. Dalam melakukan permainan edukatif, hendaknya guru dan orang tua melihat sisi edukatif yang dapat diambil manfaat untuk kebutuhan anak dengan melihat faktor pendukung lainnya. Permainan edukatif terbagi dalam dua macam, yaitu permainan edukatif modern dan tradisional (Veronica, 2018). Beberapa contoh permainan edukatif dalam upaya menghilangkan sifat pemalu anak usia dini yaitu, wong-wongan (Khoerunnisa, 2015), ular tangga (Fadilah, 2016), *my confident book* (Widodo et al., 2020) dan lain sebagainya.

Seperti yang telah dijelaskan bahwa salah satu faktor serta ciri anak pemalu identik dengan kurangnya interaksi sosial. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rakhmawati (Rakhmawati, 2022) melalui permainan lego, puzzle, balok, *hand puppet* dapat meningkatkan aspek perkembangan sosial emosional anak, yang mana sifat pemalu pada anak dapat ditangani ketika sosial emosionalnya sudah mulai berkembang dengan baik. Ayuningtyas (Ayuningtyas & Simatupang, 2022) menyatakan dalam penelitiannya bahwa permainan *sospoly* adalah permainan yang mengenalkan berbagai ekspresi wajah dalam penyesuaian diri dengan teman sebaya. Permainan ini efektif dalam meningkatkan sosial emosional anak. Anak antusias dan merasa gembira melakukan permainan ini. Semua anak yang mengikuti permainan ini tidak malu-malu dalam mengekspresikan segala mimik wajah sesuai kemampuan. Pandiangan (Pandiangan & Nurmaniah, 2021) juga memperkuat dengan hasil penelitiannya bahwa dengan permainan boneka jari, kemampuan sosial emosional anak meningkat. Anak yang awalnya pendiam mau melakukan permainan ini dengan teman, bahkan mau bekerja sama. Anak juga mampu mengekspresikan emosi tanpa rasa malu, padahal sebelumnya mereka sulit memperlihatkan emosinya dengan bersikap diam saja.

Profesionalitas guru dalam mendidik anak usia dini masih perlu banyak peningkatan. Kurangnya inovatifnya guru dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada anak didik menjadikan pembelajaran kurang berjalan dengan baik serta tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Salah satu penghambat tercapainya tujuan pembelajaran anak usia dini karena guru kurang telaten dalam menangani permasalahan anak, seperti anak yang memiliki sikap pemalu. Hal ini disebabkan karena jumlah guru dan murid yang tidak ideal, guru kurang fokus dalam pembelajaran karena tuntutan administrasi serta kurangnya pemanfaatan alat permainan yang ada, seperti permainan edukatif tradisional.

Peneliti tertarik dengan satu anak pemalu di kelas kelompok B yang selama proses pembelajaran bisa dihitung berapa kali dia mau mengeluarkan suaranya. Ketika teman sekelasnya menjawab salam dari guru, menjawab pertanyaan-pertanyaan guru, bertanya, berdoa bersama, dia hanya diam. Bahkan ketika guru memanggil nama anak tersebut responnya hanya melirik sang guru saja tanpa mengucapkan sepatah kata apapun. Teman sekelasnya jarang ada yang mengajaknya berbicara karena pandangan yang selalu menunduk juga wajah yang tak ceria. Ketika guru mengajak bernyanyi dia hanya diam saja, apalagi maju didepan teman-temannya atau bermain dengan teman-temannya. Ibunya selalu berada di dekatnya, sampai si ibu ikut duduk di dalam kelas. Dia belum mau ditinggal duduk sendiri bersama guru dan teman-temannya. Jika si ibu duduk

diluar kelas, artinya anak pemalu ini akan menangis dan mogok belajar. Tapi ketika guru memberikan tugas-tugas individu dia selalu menyelesaikannya dengan baik tanpa bantuan ibu yang ada disampingnya. Berdasarkan observasi tersebut peneliti tertarik untuk mendeskripsikan peranan guru dalam menangani sifat pemalu anak melalui permainan edukatif. Jika pada penelitian yang dilakukan oleh Rifa (Rifa & Suryana, 2022) menggunakan permainan edukatif tradisional berupa permainan gobak sodor, permainan tam-tam buku dan permainan kucing dan tikus dalam menangani permasalahan anak pemalu, pada penelitian ini peneliti menggambarkan tiga permainan edukatif tradisional yang diterapkan guru berupa permainan lompat tali, permainan ucing bancak dan permainan ular naga. Situasi dan kondisi anak pemalu yang ada di RA Al-Fatah 2 Temboro menjadi alasan utama dalam pemilihan permainan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pengetahuan bagi para pendidik dalam menangani permasalahan anak usia dini, khususnya anak pemalu serta mutu pendidikan di RA Al-Fatah 2 Temboro agar semakin meningkat.

METODE

Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian yang berkecimpung pada desain kualitatif sedang dengan menggunakan alur induktif. Penelitian deskriptif kualitatif dimulai melalui tehnik atau kasus penjelas yang bisa diangkat suatu abstraksi yang disebut dengan kesimpulan dari tehnik atau kasus tersebut (Yuliani, 2018).

Penelitian ini berlokasi di RA Al-Fatah 2 yang terletak di desa Temboro, Kecamatan Karas Magetan. Penelitian ini berjalan sejak 17 Agustus sampai 03 Oktober. Partisipan dalam penelitian ini adalah satu anak yang memiliki sifat pemalu di RA kelompok B satu, guru dan orang tua anak. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan peranan guru dalam mengatasi anak pemalu. Peneliti menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi dalam mendapatkan data. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan orang tua agar mendapatkan data secara luas. Observasi dan dokumentasi terhadap anak dan guru dilakukan peneliti demi memperoleh data secara langsung. Peneliti menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dalam melakukan tehnik analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Lompat Tali

Peneliti memilih permainan lompat tali karena mencukupi karakteristik permainan edukatif dengan jenis tradisional dan dapat menstimulasi aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini. Permainan lompat tali tidak memerlukan banyak biaya, tetapi mempunyai banyak manfaat sekaligus menjadi sarana bermain dan berolahraga. Karet yang banyak terdapat disekitar kita, mudah ditemukan menjadi bahan pokok permainan ini. Untuk dapat memainkan permainan ini, perlu karet gelang yang disusun menyerupai tali panjang dengan ukuran kurang lebih dua sampai empat meter. Permainan ini bisa dimainkan di luar ruangan yangmana membutuhkan tempat luas, atau bisa dilakukan di dalam ruangan yang luas. Permainan ini dapat dilakukan perorangan juga dapat dilakukan secara kelompok. Anak era 80-an sering melakukan permainan ini secara berkelompok, minimal tiga sampai sepuluh anak. Semakin banyak anggota kelompok semakin seru untuk melakukan permainan ini. Permainan lompat tali ini tidak memandang jenis kelamin, laki-laki maupun perempuan dapat memainkannya. Pada kasus anak pemalu banyak manfaat yang dapat diperoleh dari permainan ini, seperti melatih keberanian anak dalam mengambil keputusan untuk melompat atau tidak melompat. Selain itu sebagai media anak dalam berinteraksi sosial seperti sabar dan memahami aturan main (Wati, 2021).

Adapun langkah-langkah dalam bermain lompat tali yaitu; 1) melakukan hompimpah untuk menentukan dua orang yang akan memegang tali; 2) dua orang pemegang tali melakukan hompimpah untuk menentukan giliran melompat ketika ada pemain yang gagal melompat; 3) dua orang pemegang tali membentangkan tali, lalu pemain melompati tali tanpa menyentuh talinya (aturan ketinggian tali dimulai dari

tali setinggi mata kaki, naik setinggi selutut, hingga pinggang dan seterusnya sesuai kesepakatan kelompok), pemain yang menyentuh tali saat melompat dinyatakan gagal dan menggantikan salah satu dari dua orang pemegang tali (Hasanah, 2018).

Hasil permainan lompat tali yang dilakukan di RA Al-Fatah 2 Temboro menunjukkan sikap anak masih diam ditempat ketika guru mengajaknya untuk ikut bermain. Minggu berikutnya guru melakukan permainan lompat tali lagi karena antusias anak-anak lain yang ingin melakukan permainan lompat tali lagi. Sampai permainan hampir selesai akhirnya si anak pemalu ini tertarik dan mau menggerakkan badannya lalu mengekor pada guru yang mengajaknya bermain, tetapi anak pemalu ini masih menggandeng ibunya. Gerakan tubuhnya tak selincah anak-anak lain yang asal melompat asal senang dan tertawa. Gerakan permainan yang seharusnya melompat dilakukannya dengan cara melangkahi tali dengan tubuh lemas tak bersemangat. Ada sedikit peningkatan pada anak pemalu ini. Dari yang tadinya diam saja, hanya melihat teman-temannya sampai mau mengikuti permainan walaupun belum dilakukan secara sempurna. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Adi (Adi et al., 2020) lompat tali termasuk dalam jejeran permainan edukatif tradisional yang dapat menstimulasi aspek perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Permainan Ucing Bancak

Nama lain dari permainan ucing bancak adalah permainan bancakan. Permainan ini dilakukan dengan menyusun pecahan-pecahan genting, batu, atau keramik yang ditumpuk-tumpuk meninggi. Terdapat dua istilah dalam permainan ini, yaitu ucing orang yang tugasnya menjaga tumpukan pecahan genting atau keramik serta mencari para pemain yang bersembunyi, dan para pemain yang bertugas menghancurkan tumpukan lalu bersembunyi. Permainan ucing bancak ini termasuk dalam permainan *outdoor* yang dilakukan ditanah lapang seperti lapangan, halaman rumah yang luas dan tempat-tempat lapang lainnya yang aman digunakan untuk bermain (Ramadhani, 2020). Penelitian Muslihin (Muslihin et al., 2021) menyatakan bahwa permainan ucing bancak di Tasikmalaya dari tahun 2010 sampai 2020 tergolong dalam permainan musiman yang dimainkan oleh anak-anak yang berusia sepuluh tahun sampai dua puluh tahun. Orang Tasikmalaya memiliki nama lain dari ucing bancak ini, yaitu ucing sumput.

Adapun langkah-langkah dalam permainan ucing bancak yaitu; 1) melakukan hompimpah untuk menentukan si ucing atau orang yang menjaga tumpukan genting atau keramik; 2) si ucing menyusun pecahan keramik atau genting (yang telah dicari bersama kelompok) menjadi tumpukan. Jumlah pecahan genting atau keramik sesuai kesepakatan kelompok; 3) para pemain bergantian meruntuhkan tumpukan dengan melempar batu ke tumpukan sampai ada yang berhasil meruntuhkan tumpukan (jarak antara tumpukan dengan batas melempar adalah tujuh langkah atau sesuai kesepakatan kelompok), lalu si ucing akan sibuk menata tumpukan seperti semula, sedang semua pemain gegas berlari mencari tempat persembunyian (waktu mereka bersembunyi sampai si ucing selesai menata tumpukan); 4) si ucing mencari satu per satu semua pemain yang bersembunyi, ketika si ucing menemukan pemain yang bersembunyi dia akan berlari kearah tumpukan, memanggil namanya dan mengatakan "Bancak"; 5) ketika si ucing sedang mencari pemain yang bersembunyi, pemain lain dapat mengendap-endap untuk meruntuhkan tumpukan agar si ucing kembali merapikan dan pemain yang telah tertangkap bisa bersembunyi kembali; 6) setelah menemukan semua pemain, pemain yang ditemukan si ucing pertama kali akan menjadi ucingnya (Kurniati, 2016).

Hasil permainan kedua yaitu ucing bancak yang dilakukan di RA Al-Fatah 2 Temboro menunjukkan sikap anak pemalu mulai menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti permainan. Walau si ibu masih digandeng kemana saja dia berjalan setidaknya ketika guru mengajak, anak sudah memberikan respon dengan senyuman dan anggukan malu-malu. Ketika anak pemalu ini mengikuti permainan ucing bancak, si guru sengaja tidak mengikutkan dia ketika hompimpah penentuan siapa yang akan menjadi ucing. Karena tujuan guru dalam mengatasi permasalahan anak pemalu ini dilakukan secara bertahap agar anak juga merasa nyaman. Anak pemalu ini mampu memberanikan diri untuk mengikuti kegiatan melempar batu kearah

tumpukan, walau lemparannya tak sekeras teman-temannya. Ketika datang waktu bersembunyi si anak pemalu ini enggan berlari mencari tempat persembunyian, dia hanya menyandarkan tubuhnya kepada ibunya sampai guru memberi instruksi bahwa tiba gilirannya untuk melempar batu kearah tumpukan lagi. Nurfatah (Nurfatah, 2020) menguatkan dalam penelitiannya bahwa permainan ucing bancak ini memberikan dampak sosial emosional yang bagus bagi anak seperti, anak terampil dalam bekerja sama, menyesuaikan diri, berinteraksi, control diri, taat aturan dan menghargai orang lain.

Permainan Ular Naga

Permainan ular naga merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok kelompok, minimal 5 orang dalam satu kelompok. Permainan ini disebut ular naga karena para pemainnya membentuk ular memanjang. Hal menarik lainnya dari permainan ini adalah urutan barisan yg disesuaikan dengan tinggi anak. Semakin tinggi badan anak berkemungkinan menjadi induk ular, anak yang menempati barisan terdepan atau gerbang ular, dua anak yang saling berhadapan serta mengaitkan tangan mereka agar terbentuk seperti gerbang. Anak yang memiliki tinggi badan sedang menjadi tubuh ular naga, yang berbaris dibelakang induk ular dan yang terendah tinggi badannya menjadi buntut ular, yang menempati barisan paling belakang. Zaman dahulu permainan ini dilakukan ketika sore hari atau malam hari ketika datang bulan purnama. Permainan ini memerlukan tanah lapang juga terang (Fadlillah, 2019).

Adapun langkah-langkah dalam memainkan permainan ular naga yaitu; 1) memilih 2 anak tertinggi dari tiap kelompok; 2) anak yang tinggi di dalam kelompok otomatis menjadi induk ular dan yang terendah menjadi buntut ular, sisanya bebas berbaris menjadi tubuh ular naga. Biasanya anak-anak yang memainkan permainan ini langsung saling mengkomunikasikan agar barisan ular naga tiap kelompok bisa rapi dari urutan yang tertinggi ke terendah sesuai ukuran badannya; 3) barisan ular tangga siap berjalan mengitari pagar sambil bernyanyi; 4) ketika lagu yang dinyanyikan habis, dengan cepat salah satu pemain akan terperangkap dimakan si gerbang, lalu pemain yang tertangkap akan membuntut pada salah satu diantara dua anak yang menjadi gerbang. Permainan terus dilanjutkan sampai semua pemain tertangkap; 5) jika dua anak yang menjadi si gerbang sudah memiliki buntut hasil memakan para pemain, lalu si gerbang saling memakan buntut gerbang lainnya untuk memanjangkan buntut. Yang paling panjang buntutnyalah yang menjadi pemenang (Yulita, 2017).

Hasil permainan ular naga ini menunjukkan peningkatan sikap oleh anak pemalu dikelompok B satu di RA Al-Fatah Temboro. Ditandai dengan mau bergabung untuk bermain bersama teman walau awal-awal ibunya harus ikut bermain, dengan bujukan guru dan asiknya permainan anak pemalu ini mau bermain tanpa ibu yang mengekor dibelakangnya. Selain itu anak sudah merespon ketika dipanggil namanya dengan sekedar menoleh, melihat dan tersenyum kepada yang memanggilnya. Karena di awal sebelum permainan dimulai guru telah memberi arahan terkait permainan ular naga ini, ketika anak pemalu itu tertangkap oleh si gerbang dia tidak menangis, takut dan lain sebagainya. Paham dengan arahan guru di awal permainan, anak pemalu ini menuntun ibunya untuk membuntut disalah satu gerbang ketika dia tertangkap. Guru melihat percaya diri anak pemalu sudah sedikit meningkat. Selaras dengan penelitian (Syafrina, 2014) dan (Kusumawati & Yuni, 2021) Bahwa permainan ular naga ini mengandung banyak sikap sosial diantaranya, jujur, mau berkolaborasi, pekerja keras, tabah, setia kawan, tidak pilih teman, bertanggung jawab, toleransi dan taat aturan.

Pemalu adalah sifat yang harus di pupuk, dihilangkan ketika melampaui batas. Sosial emosional merupakan satu aspek perkembangan yang akan membantu anak dalam beraktivitas kesehariannya, khususnya dalam mengatasi sifat pemalu ini. Anak akan dapat menempatkan sikap ini sesuai situasi dan kondisi, tentu sesuai umurnya (Lubis, 2016). Dibutuhkan strategi guru yang jitu juga kerjasama orang tua dalam pengembangan aspek sosial emosional. Bermain dan permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Hati anak senang mudah untuk menerima apapun yang dituangkan kedalam dirinya (Sintia et al., 2019).

SIMPULAN

Peranan guru dalam menangani sifat pemalu anak sangat dibutuhkan. Adapun peranan guru dalam menangani permasalahan sifat pemalu anak di RA Al-Fatah Temboro yaitu, guru sebagai pengarah, pelatih, penasehat, teladan, penyemangat serta pengelola kegiatan belajar agar dapat membantu menyelesaikan permasalahan anak. Inovasi pembelajaran yang dilakukan guru dengan media permainan tradisional berhasil menumbuhkan sedikit rasa percaya diri pada anak. Perlu keuletan serta ketelatenan dalam melaksanakan penanganan kasus anak pemalu agar tidak berlarut-larut dan mendaging sampai anak dewasa. Kerjasama serta Ketegasan orang tua terhadap anak dalam membantu guru menangani permasalahan ini perlu ditingkatkan. Agar anak bisa belajar hidup mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, B. S., Sudaryanti, & Muthmainnah. (2020). Implementasi Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 33–39. <https://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jpa/Article/View/31375/13649>
- Ayuningtyas, M., & Simatupang, N. D. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sospoly Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Cikal Cendekia*, 2(2). <http://Journal.Upy.Ac.Id/Index.Php/Cikal/Article/View/2239>
- Cristianti, M. (2012). Profesionalisme Pendidik Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, `(`), 112–122. <https://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jpa/Article/View/2923>
- Fadilah, A. N. (2016). Peningkatan Percaya Diri Melalui Permainan Ular Tangga Edukatif Pada Anak Kelompok B Ra Krapyak. *Pendidikan Guru Paud SI*, 5(1). <https://Journal.Student.Uny.Ac.Id/Index.Php/Pgpauld/Article/View/584>
- Fadlillah, M. (2019). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group. https://Books.Google.Co.Id/Books?Hl=Id&Lr=&Id=Fja2dwaaqbaj&Oi=Fnd&Pg=Pr5&Dq=Bermain+D an+Permainan&Ots=Bk_Ftclfg_&Sig=Kchz2unwwkkcduq3irzblkmybyu&Redir_Esc=Y#V=Onepage&Q=Bermain Dan Permainan&F=False
- Hamid, A. (2017). Guru Profesioanal. *Al-Falah Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 17(2). <http://Ejurnal.Staialfalahbjb.Ac.Id/Index.Php/Alfalahjikk/Article/View/26/95>
- Harfiani, R., & Fanreza, R. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Lesson Study Praktikum Wisata Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kreatif Mahasiswa Pada Mata Kuliah Media Dan Sumber Belajar Di Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Agama Islam Umsu. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 11(1), 135–154. <https://Doi.Org/10.30596/Intiqad.V11i1.2041>
- Hasan, M. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Diva Press.
- Hasanah, U. N. (2018). Hubungan Aktivitas Bermain Lompat Tali Dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Nurul Iman Tanggamus. *Jurnal Pendidikan Anak Pg-Paud Fkip Universitas Lampung*, 4(1). <http://Jurnal.Fkip.Unila.Ac.Id/Index.Php/Paud/Article/View/14957>
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2). <https://Jurnal.Ar-Raniry.Ac.Id/Index.Php/Bunayya/Article/View/1699>
- Huliyah, M. (2016). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *As-Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 60–71. <http://Www.Jurnal.Uinbanten.Ac.Id/Index.Php/Assibyan/Article/View/193/195>
- Husain, K. (2012). *Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Perilaku Pemalu Pada Anak Kelompok A Di Paud Nusa Indah Kecamatan Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango* [Universitas Negeri Gorontalo]. <http://Siat.Ung.Ac.Id/Files/Wisuda/2012-1-86207-153408099-Abstraksi-13082012081758.Pdf>
- Husain, R., & Kaharu, A. (2021). Menghadapi Era Abad 21: Tantangan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Di Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 85–92.

- 471 *Peranan Guru Menangani Sifat Pemalu Anak Melalui Permainan Edukatif (Studi Kasus Pada Anak Di RA Al-Fatah 2 Temboro) - Nurul Azizah, Na'imah, Suyadi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4068>
- <https://Obsesi.Or.Id/Index.Php/Obsesi/Article/View/527/Pdf>
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(1), 1–12. [Http://E-Journal.Hamzanwadi.Ac.Id/Index.Php/Jga/Article/View/739/590](http://E-Journal.Hamzanwadi.Ac.Id/Index.Php/Jga/Article/View/739/590)
- Khoerunnisa, N. (2015). Optimalisasi Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengasah Percaya Diri Anak Usia Dini. *Lentera*, 17(1). [Http://Journal.Uinsi.Ac.Id/Index.Php/Lentera_Journal/Article/View/430](http://Journal.Uinsi.Ac.Id/Index.Php/Lentera_Journal/Article/View/430)
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Prenadamedia Group. https://Books.Google.Co.Id/Books?hl=Id&lr=&Id=-Erndwaaqbaj&Oi=Fnd&Pg=Pa40&Dq=Permainan+Ucing+Bancak+Sosial+Emosional&Ots=B0k-N-Tbw0&Sig=3j6b5t91vbkzos9txyxayaembg0&Redir_Esc=Y#V=Onepage&Q=Permainan+Ucing+Bancak+Sosial+Emosional&F=False
- Kusumawati, E., & Yuni, A. R. (2021). Implementasi Permainan Tradisional Untuk Mengontrol Sosial Emosional Selama Proses Pembelajaran Daring Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Bernas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2). <https://Www.Ejournal.Unma.Ac.Id/Index.Php/Bernas/Article/View/923>
- Lubis, A. H. (2016). Pendidikan Keimanan Dan Pembentukan Kepribadian Muslim. *Jurnal Darul 'Ilmi*, 04(01), 65–73.
- Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobihi, I., & Shafira, S. A. (2021). Kajian Historis Dan Identifikasi Kepunahan Permainan Tradisional. *Sosial Budaya*, 18(1). <https://Ejournal.Uin-Suska.Ac.Id/Index.Php/Sosialbudaya/Article/View/11787/6534>
- Novikasari, M., Ali, & Halida. (2015). Peranan Guru Dalam Mengatasi Anak Pemalu Di Ra Dharma Wanita Kementrian Agama. *Jurnal Untan*. <https://Jurnal.Untan.Ac.Id/Index.Php/Jpdpb/Article/Viewfile/10187/9885>
- Nurfajani. (2021). *Analisis Permasalahan Anak Pemalu Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Fkip Unsyiah Banda Aceh* [Universitas Bina Bangsa Getsempena]. <https://Repository.Bbg.Ac.Id/Handle/987>
- Nurfatah, M. I. (2020). *Perancangan Informasi Permainan Tradisional Bancakan Melalui Media Komik Digital Webtoon* [Universitas Komputer Indonesia]. <https://Elibrary.Unikom.Ac.Id/Id/Eprint/3005/>
- Pandiang, R. D., & Nurmaniah, N. (2021). No Title. *Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1). <https://Jurnal.Unimed.Ac.Id/2012/Index.Php/Jhp/Article/View/25660/15944>
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin Of Counseling And Psychoterapy*, 4(2). <https://Journal.Kurasinstitute.Com/Index.Php/Bocp/Article/View/293>
- Ramadhani, Y. P. (2020). Model Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 248–255. <https://Www.Jptam.Org/Index.Php/Jptam/Article/View/451>
- Rifa, N., & Suryana, D. (2022). Peranan Guru Dalam Mengatasi Sifat Pemalu Anak Dengan Bermain Sosial. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12533–12543.
- Rohmah, U. (2018). Pengembangan Karakter Pada Anak Usia Dini. *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 85–102. <https://Doi.Org/10.14421/Al-Athfal.2018.41-06>
- Sintia, N., Kuswanto, C. W., & Meriyati, M. (2019). Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Dengan Model Outbound. *Jurnal Care*, 6(2). [Http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Jpau/Article/View/3939/0](http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Jpau/Article/View/3939/0)
- Syafrina, M. (2014). Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Melalui Permainan Ular Naga Di Paud Harapan Bangsa Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman. *Spektrum Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 2(1). [Http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Pnfi/Article/View/5064/4024](http://Ejournal.Unp.Ac.Id/Index.Php/Pnfi/Article/View/5064/4024)

- 472 *Peranan Guru Menangani Sifat Pemalu Anak Melalui Permainan Edukatif (Studi Kasus Pada Anak Di RA Al-Fatah 2 Temboro) - Nurul Azizah, Na'imah, Suyadi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4068>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
[Http://103.114.35.30/Index.Php/Pedagogi/Article/View/1939/1497](http://103.114.35.30/Index.Php/Pedagogi/Article/View/1939/1497)
- Wati, N. R. (2021). *Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Lompat Tali* [Uin Suska Riau]. <https://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/49485/>
- Widodo, Y. P., Dwidiyanti, M., & Hartati, E. (2020). Efek Permainan “My Confident Book” Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Tunagrahita. *Bhamada Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan*, 11(1). [Http://Ojs.Stikesbhamadaslawi.Ac.Id/Index.Php/Jik/Article/View/208](http://Ojs.Stikesbhamadaslawi.Ac.Id/Index.Php/Jik/Article/View/208)
- Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif Dalam Perspektif Bimbingan Dan Konseling. *Quanta*, 2(2). [Http://Www.E-Journal.Stkipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Quanta/Article/View/1641/911](http://Www.E-Journal.Stkipsiliwangi.Ac.Id/Index.Php/Quanta/Article/View/1641/911)
- Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa. <https://Repositori.Kemdikbud.Go.Id/5479/>