

ROLE PLAYING GAME; UPAYA DALAM MENGATASI ANAK INTROVERT

Putri Arini¹(✉)

¹ Universitas Negeri Surabaya

(✉)Correspondence to: putrikuku21@gmail.com

Received: 2022

Accepted: 2022

Published: 2022

DOI:

Abstract: This study aims to analyze and examine the application of role playing games in overcoming introverted children in early childhood at RA Uswatun Hasanah, Maron, Probolinggo. This research uses a qualitative approach, while the type of research uses case studies. The data analysis technique uses data reduction, data display, and drawing conclusions or verification. The results showed that the teacher's steps in implementing Role Playing Games in overcoming the problems of introverted children through; Preparation and Planning Analysis, Role Playing Engineering, Activity Documentation, Activity Evaluation. This research has implications for the use of role playing, especially at RA Uswatun Hasanah, introverted children begin to be able to mingle and even adapt to their friends even though slowly.

Keywords: *Role Playing, Introverted Children.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengkaji tentang Penerapan *Role Playing Game* Dalam Mengatasi Anak *Introvert* pada anak usia dini di RA Uswatun Hasanah, Maron, Probolinggo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan jenis penelitiannya menggunakan studi kasus. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, tampilan data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Langkah-langkah guru dalam Implementasi *Role Playing Games* dalam mengatasi permasalahan anak *introvert* melalui; Analisis Persiapan Dan Perencanaan, Rekayasa *Role Playing*, Dokumentasi Kegiatan, Evaluasi Kegiatan. Penelitian ini memberikan implikasi dengan penggunaan digital role playing khususnya di RA Uswatun Hasanah, anak *introvert* mulai dapat berbaur bahkan beradaptasi dengan teman-temannya meski dengan perlahan.

Kata Kunci: *Bermain Peran, Anak Introvert.*

INTRODUCTION

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu strategi pembangunan sumber daya manusia dan merupakan titik sentral dan sangat mendasar. Masa usia dini ini merupakan masa keemasan, namun sekaligus periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia (Yunia 2016). Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan, pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan yang lebih lanjut. (Lasaiba 2016)

Proses pembelajaran yang baik dan tepat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan yang bagus harapan yang ingin dicapai oleh pembelajar memahami apa yang dipelajari dan dapat diterapkan di kehidupan yang nyata (Selian 2019). Oleh karena itu, guru dituntut memiliki pengetahuan yang inovatif agar dalam proses pembelajaran dapat tercapai secara optimal. (Kristin 2018) Apalagi anak usia dini mempunyai kecenderungan cepat bosan oleh sebab itu model yang tepat dalam penerapan pembelajaran serta menstimulasi perkembangan anak melalui permainan.

Pada hakikatnya setiap individu berbeda dengan ciri khasnya masing-masing, perbedaan ini tidak hanya dari aspek fisik dan psikis (Ahour and Haradasht 2014). Maka dari itu, emosi yang terdapat pada setiap individu tidak lepas dari aspek kepribadian individu tersebut. kepribadian introvert cenderung pendiam, pemalu, dan merasa tidak nyaman disituasi sosial (Ahour and Haradasht 2014). Individu dengan tipe kepribadian introvert akan bisa membuka diri dengan orang disekitarnya, namun hal ini tergantung dari pengalaman yang dialami individu (Sakinah 2018).

Keterampilan sosial dan keterampilan berbicara merupakan hal yang paling kodrati dilakukan oleh semua orang. (Siska 2011) namun tidak demikian pada kepribadian introvert. Tipe pemalu merasa sangat awas di sekitar orang asing dan menjadi sangat gugup pada lingkungan yang kurang dikenal (Jacobs 2014). Kepribadian *introvert* kesulitan mengembangkan hubungan sosial dan lebih memilih berkomunikasi secara pribadi dengan teman serta menikmati setiap kegiatan yang dapat dilakukan sendirian atau bersama teman dekat. (Nursyahrurahmah 2017)

Permasalahan yang terjadi pada lembaga RA Uswatun Hasanah, Maron, Probolinggo yaitu; ada beberapa anak yang memiliki kepribadian *introvert* (pendiam) tidak bisa berbaur dan bermain bersama teman-temannya. Siswa yang memiliki kepribadian *introvert* sering memilih untuk menghabiskan waktu dengan kelompok yang lebih kecil, atau dengan satu orang saja, dan dalam proses pengenalan dengan teman baru

mebutuhkan proses lebih lambat atau waktu yang lama.(Hartono, Berliana, and Mulyana 2019). Kecenderungan anak *introvert* lebih suka menghabiskan waktu sendirian dan merasa lelah setelah berinteraksi dengan banyak orang. Hal ini mengakibatkan beberapa aspek perkembangan anak tidak tercapai secara optimal. Diperlukan stimulus yang tepat agar anak terbiasa bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Dalam mengatasi problematika ini dapat dilakukan dengan model pembelajaran berinteraksi dengan lingkungan atau bersosial. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan dalam berinteraksi sosial yaitu *role-play* atau bermain peran (Martin 2018). *Role-play* merupakan teknik dalam pembelajaran yang dapat juga diterapkan dalam konteks pelayanan bimbingan, dengan cara memerankan situasi-situasi yang paralel (sama) dengan kehidupan nyata atau yang sebenarnya, digunakan untuk mengembangkan keterampilan hubungan antar manusia. Melalui permainan peranan, anggota kelompok atau siswa belajar melalui model yang ditunjukkan oleh para pemain (Hammer, Turkington, and Designs 2021). Para siswa juga mengembangkan pemahaman dan keterampilan dalam berinteraksi sosial.(Zen et al. 2020)

Role playing atau bermain peran merupakan suatu model belajar siswa yang merupakan bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul(Goh 2016), sedangkan keuntungan dari model *role playing game* dapat mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara bervariasi, memperoleh gambaran tentang perilaku yang baru dipelajari, mengeksplorasi perasaan pelaku dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah .(Windiastri and Nurhaeni 2020) Model pembelajaran tidak hanya menjadikan belajar lebih aktif, akan tetapi juga akan menambah kegairahan sekaligus menghargai perbedaan individu dan beragamnya kecerdasan peserta didik (Baharun 2016).

Agar supaya analisis ini menjadi lebih komprehensif, seperti yang telah disampaikan pada latar belakang masalah, peneliti berupaya untuk melakukan kajian awal terhadap para peneliti yang mempunyai relevansi terhadap pokok masalah yang akan diteliti. Adapun penelitian terdahulu terkait dengan penggunaan *role playing game* dalam mengatasi anak *introvert* dilakukan oleh (Filina 2013) yang mengatakan *Role playing* dalam arti bermain peran atau bermain pura-pura. Model *role playing* suatu bentuk permainan anak-anak yang aman dan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan struktur lingkungan atau permainan-permainan dengan menggunakan boneka, rumah-rumahan, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Dengan dramatisasi anak berkesempatan melakukan, menafsirkan

dan memerankan suatu peranan tertentu. Melalui kegiatan ini siswa akan aktif membicarakan masalah-masalah yang ditemuinya, kemudian menginformasikan hasil pengalaman melalui kegiatan berbicara. Dengan demikian anak introvert dapat berinteraksi dengan tema-temannya yang memainkan role playing. Kemudian (Ayuningtias 2013) menyampaikan Bermain peran (*Role Playing*) dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, make believe, atau simbolik. Menurut Piaget, awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa bermain peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya. Piaget menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam bermain peran dan upaya anak mencapai tahap yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak lainnya disebut sebagai *collective symbolism*. Ia juga menerangkan percakapan lisan yang anak lakukan dengan diri sendiri sebagai *idiosyncratic soliloquies*. Selanjutnya (Kurniawan 2019) mengatakan Teknik yang bisa digunakan untuk meningkatkan komunikasi interpersonal adalah teknik *role play* dan teknik modeling simbolik. Faktor-faktor yang dapat mendorong ketertarikan berkomunikasi diantaranya adalah factor personal dan situasional. RA Uswatun Hasanah merupakan lembaga pendidikan satu-satunya yang setingkat dengan TK di daerah Maron Probolinggo, sekaligus bersaing dalam hal apapun yang berhubungan dengan lembaga pendidikan tersebut, termasuk dalam kegiatan pembelajaran yang berjalan sehingga mampu membawa siswa pada tujuan pembelajaran yang dikehendaki oleh RA Uswatun Hasanah salah satunya dengan mengatasi anak *introvert*, keunikan inilah yang menjadikan menarik untuk diteliti, perbedaan sekaligus pembaruan dari peneliatian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu terdapat pada rekayasa *digital role playing* dimana seorang guru merekayasa adegan terlebih dahulu sebelum memulai permainan, dimana rekayasa ini menyesuaikan dengan keadaan serta kondisi anak pada saat itu.

Penelitian ini penting dilakukan guna mengatasi anak *introvert* yang kurang mampu dalam mengembangkan kecerdasan sosial emosionalnya. Berangkat dari hal tersebut diatas, maka penelitian ini memiliki kebaruan terkait permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini menumbuhkan rasa percaya diri bagi anak introvert dalam berinteraksi bersama orang-orang yang ada dilingkungannya.

RESEARCH METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. digunakan untuk mencari informasi yang lebih mendalam tentang penerapan digital role playing game dalam mengatasi anak introvert, sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus yang difokuskan pada kasus tertentu untuk diamati dan dianalisis secara cermat.

sampai selesai Peneliti ini berusaha untuk mendeskripsikan gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi sekarang dimana penelitian ini akan memotret kejadian yang akan menjadi fokus penelitian kemudian akan dijabarkan sebagaimana adanya (Anggraini and Putri 2019).

Penelitian deskriptif kualitatif ini dilakukan untuk mendeskripsikan temuan-temuan hasil penelitian. Dokumentasi merupakan pendukung dalam melengkapi data yang di dapatkan sebagai sebuah pendukung untuk memperkuat hasil temuan penelitian pada saat wawancara dan observasi.

Tempat penelitian dilakukan pada lembaga RA Uswatun Hasanah yang berada di wilayah probolinggo yaitu kecamatan Maron, Probolinggo. Informan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, tiga guru dan satu wali murid.

Peneliti menganalisis Penerapan *Role Playing* Dalam Mengatasi Anak *Introvert*. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, tampilan data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Sedangkan pengecekan keabsahan data dilakukan melalui; kredibilitas dan konfirmabilitas, sehingga data benar-benar akurat dan kredibel. Pada tahap awal Reduksi data melakukan pemilihan data mentah dalam bentuk catatan-catatan, yang selanjutnya display data dengan memberikan pemahaman terhadap data tersebut untuk menentukan langkah selanjutnya, kemudian melakukan penarikan kesimpulan dari data yang diteliti.

FINDINGS AND DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; Penerapan *role playing game* dalam mengatasi anak *introvert* di Ra Uswatun Hasanah, Maron, Probolinggo melalui langkah-langkah sebagai Berikut;

Analisis Persiapan Dan Perencanaan

Sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai oleh seorang guru yang wajib mempersiapkan materi bahan pelajaran yang lengkap dan sistematis yang akan disampaikan kepada anak didik, selain materi guru juga harus mempersiapkan model-model belajar yang menarik, inovatif, dan menyenangkan, persiapan media permainan edukatif yang dirancang khusus untuk pengembangan anak juga harus dilakukan oleh seorang guru sebelum memasuki kelas (Baharun et al. 2021).

Dalam tahap ini tindakan kegiatan penerapan *role playing game* sudah dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru yang tersusun melalui rpph yang dibuat dalam merancang pembelajaran yang digunakan pada RA Uswatun Hasanah berdasarkan kurikulum yang ada.

IEE guru RA Uswatun Hasanah menyampaikan beberapa persiapan yang dilakukan guru sebelum proses belajar mengajar. berupa Prota,

Prosem, Rppm, dan Rpph sesuai kurikulum jenjang Raudlatul Athfal (RA). Dengan demikian guru sudah mempunyai acuan atau panduan untuk dijadikan persiapan proses pembelajaran dari tahunan, semester, mingguan, dan harian. Guru tidak akan kebingungan dalam menentukan tema dan bahan pembelajaran yang akan mereka terapkan (Efandari 2020).

Berikut persiapan-persiapan yang dilakukan oleh guru: pertama, guru menyusun skenario yang akan ditampilkan pada *role playing*, kedua, guru menyediakan kelas khusus dalam menerapkan *role playing*, ketiga, guru menyediakan media peraga yang akan digunakan dalam permainan *role playing*. Dengan beberapa persiapan tersebut maka guru akan lebih mudah dalam mengaplikasikan pembelajaran menggunakan model penerapan *role playing*.

Rekayasa Role Playing Game

Pada tahap ini guru memberikan kepercayaan lebih kepada anak didik untuk memerankan peran yang sudah ditentukan. Anak *introvert* pada mulanya masih menunjukkan sikap malu dan tidak percaya diri namun dengan dukungan guru dan teman-temannya serta model *role playing game* yang dilakukan secara berulang-ulang maka secara tidak langsung rasa percaya dirinya akan muncul meski secara bertahap.

Rekayasa atau penerapan pembelajaran berbentuk klasikal yang dilakukan di kelas khusus yang sudah guru siapkan yaitu kelas seni peran. Rekayasa *role playing game* dilakukan dalam tiga kali dalam satu minggu untuk mengatasi mood belajar pada anak didik. Rekayasa dilakukan pada hari selasa, rabu dan sabtu selebihnya model yang digunakan yaitu model konvensional.

Rh salah satu guru menyampaikan penerapan *role playing game* yang dilakukan pada anak didiknya bersifat sukarela atau tidak memaksa, jika salah satu siswa ada yang kurang berminat terhadap peran yang dimainkannya maka guru tidak memaksa untuk memainkan peran tersebut namun guru mengalihkan pada peran yang lain dengan menunjukkan peran yang akan diperankan juga bersifat menarik. Begitu pula terhadap anak *introvert* yang ada di RA Uswatun Hasanah guru memberikan stimulus dan masukan agar anak berminat dalam memainkan peran meski harus memilih-milih teman (Himami 2020).

Namun sejauh ini dalam penerapan model *role playing game* anak didik RA Uswatun Hasanah sangat berminat dan tertarik dalam memainkan peran yang mereka peroleh secara acak oleh guru. Model ini mampu memberikan pengalaman yang berkesan dan menyenangkan sehingga sulit untuk dilupakan oleh anak didik, sangat menarik bagi anak didik sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, menumbuhkan semangat untuk belajar serta menumbuhkan rasa

kebersamaan melalui pembelajaran yang menyenangkan, anak didik dapat terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar mengajar. Hal ini bisa dilihat pada hasil dokumentasi kegiatan.

Dokumentasi Kegiatan

Merekam, dan mendokumentasikan setiap hal dari proses dan hasil yang dicapai dari tindakan yang direncanakan. Tahap Dokumentasi Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan analisis, sintesis, interpretasi dan eksplanasi terhadap semua informasi yang diperoleh. Dengan demikian data yang berhasil diperoleh melalui alat pengumpul data yang terekam oleh peneliti dan observer akan dikonfirmasi, dianalisis dan dievaluasi agar dapat diketahui apakah pelaksanaan penerapan model tersebut telah sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya dan mendapatkan peningkatan hasil sesuai tingkat pencapaian perkembangan anak.

LS wali murid mengatakan anaknya yang memang mengalami kesulitan interaksi mulai bisa berinteraksi dengan teman-temannya sejak dilakukan stimulasi permainan *role playing*. Hal ini dapat diketahui setelah salah satu guru mengirim foto dan video. (S 2021)

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi merupakan sebuah penilaian yang seobyektif dan sistematis mungkin terhadap sebuah intervensi yang direncanakan, sedang berlangsung atau pun yang telah diselesaikan. Evaluasi juga bisa diartikan rangkaian kegiatan membandingkan realisasi masukan (input), keluaran (output), dan hasil (outcome) terhadap rencana dan standar. Hasil evaluasi diperoleh selama kegiatan pemantauan berlangsung. Lebih dari itu, evaluasi juga menilai hasil atau produk yang telah dihasilkan dari suatu rangkaian program sebagai dasar mengambil keputusan tentang tingkat keberhasilan yang telah dicapai dan tindakan selanjutnya yang diperlukan.

Menurut US kepala RA Uswatu Hasanah mengatakan hal-hal yang dievaluasi dalam kegiatan model *role playing* dalam mengatasi anak introvert yaitu; **perkembangan** anak introvert sebelum dan sesudah melakukan penerapan *role playing*, tingkat komunikasi anak *introvert* dan anak normal pada umumnya, penggunaan perangkat dalam permainan, dan skenario permainan *role playing*. Waktu pelaksanaan evaluasi sebenarnya dapat dilakukan sejak anak masuk, selama proses pembelajaran berlangsung, dan hasilnya diberikan kepada orang tua siswa saat akhir semester. (Hasanah 2020)

Penelitian ini berfokus pada perkembangan anak *introvert* dimana anak *introvert* yang mempunyai perilaku pendiam dan tidak suka bermain

bersama teman yang lain diberikan stimulus agar anak tertarik berinteraksi dengan temannya. Permainan *role playing* yang dilakukan di RA Uswatun Hasanah menunjukkan bahwa minat anak *introvert* terhadap permainan *role playing* lebih tinggi dibanding permainan yang lain, karena dengan model *role playing* anak dituntut untuk berkomunikasi dengan orang lain yang memainkan peran tersebut. Hasil tersebut didapatkan dalam wawancara, observasi yang sudah penulis analisis sebelum memberikan pernyataan bahwa perkembangan anak *introvert* dalam berinteraksi meningkat secara perlahan. Model pengumpulan data tersebut sesuai dengan fakta yang ada dilapangan dan apa adanya.

RH guru kelompok A mengatakan model penerapan *role playing game* di RA Uswatun Hasanah dapat membantu guru dalam menstimulasi anak *introvert* agar lebih berminat dalam berinteraksi dengan teman-temannya. Hal ini dapat dilihat dari penilaian pencapaian anak di buku anekdot yang dibuat guru.(Himami 2020)

FD sebagai guru juga menegaskan ada tiga anak *introvert* yang ada dilembaga yang mengikuti pembelajaran dengan model *digital role playing game* terstimulus lebih optimal dengan menunjukkan interaksi Ketika bermain peran dengan teman-temannya meskipun terkadang masih memilih teman ketika permainan akan dilaksanakan. Namun hal ini sudah sangat memberikan peningkatan yang signifikan dari pada sebelum diberikan model *digital role playing* dimana anak hanya berdiam diri, tidak banyak bicara dan tidka mau berbaur bersama teman-temannya, tentunya hal ini akan berdampak pada perkembangan sosial emosional anak kedepannya (Firdausiah 2020).

Analisis Persiapan dan Perencanaan

Diperlukan analisis persiapan dan perencanaan sebelum memulai pembelajaran agar guru lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran. Persiapan mengajar merupakan salah satu bagian dari program pengajaran yang memuat satuan bahasan untuk disajikan dalam beberapa kali pertemuan atau tatap muka. Persiapan mengajar dapat digunakan sebagai dasar untuk menyusun rencana pembelajaran dan sekaligus sebagai acuan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan efisien dan efektif.(Astuti, Muslim, and Bramasta 2020)

Perencanaan pembelajaran merupakan kegiatan memproyeksikan tindakan apa yang akan **dilaksanakan** dalam suatu pembelajaran yaitu dengan mengatur dan merespon komponen-komponen pembelajaran, sehingga arah kegiatan (tujuan), sisi kegiatan (materi), cara penyampaian kegiatan (metode dan teknik), serta bagaimana mengukurnya (evaluasi) menjadi jelas dan sistematis. (Hilfi Hanifah 2018)

Pelaksanaan proses belajar mengajar kepada peserta didik merupakan beberapa cara dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan dasar bagi pembentukan kepribadian yang utuh. Oleh karena itu dalam pemberian materi pembelajaran terdapat aspek-aspek yang harus dikembangkan dan ditanamkan dalam diri peserta didik, diantaranya aspek kognitif, bahasa, nilai agama, moral dan sosial. Pendidikan yang diberikan harus menyentuh pada aspek sosial mencakup tenggang rasa, kepedulian, saling menghargai, saling menghormati, mampu bekerjasama, empati dan sebagainya. (Qasim and Maskiah 2016)

Oleh sebab itu dengan persiapan dan perencanaan yang matang maka baik guru dan murid akan menemukan kemudahan dalam menjalankan proses belajar mengajar serta tujuan yang ingin dicapai dapat terarah yang mudah digapai.

Rekayasa Role Playing

Rekayasa dibuat sebagai contoh atau simulasi agar siswa dapat paham mengenai peran yang ada di tokoh-tokoh yang akan dimainkan. *Role Playing Games* merupakan permainan dimana seorang pemain memainkan peran sebagai tokoh fiksi yang ada di dalam narasi petualangan. (Wildana, Kasmui, and Nuryanto 2020)

Dalam membuat karakter simulasi anak lebih berminat dan tertarik untuk melakukan kegiatan sesuai arahan guru. *Rekayasa role playing* digunakan sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan sikap, dan pengetahuan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat di integrasikan dalam mengatasi anak *introvert* yaitu digital role playing. Model bermain peran (*role playing*) merupakan suatu model pembelajaran dengan melakukan atau memerankan tokoh dalam suatu cerita (Rumilasari, Tegeh, and Ujianti 2016).

Dokumentasi Kegiatan

Seperti diketahui, dokumentasi dilahirkan oleh dua bersahabat Paul Otlet dan Henri La Fontaine pada 1895. Kerisauan mereka dipicu dengan meledaknya publikasi ilmiah sehubungan dipakainya mesin cetak. Mereka berpendapat dan berupaya membangun sistem yang mengumpulkan, mengorganisasikan informasiterbitan ilmiah dan menyediakannya untuk keperluan masyarakat ilmiah. Kegiatan dan sistem yang dihasilkan itulah yang dinamakan dokumentasi. Wajar saja jika *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (daring) mengartikan dokumentasi adalah:

a. pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan; dan

b. pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain).(Sudarsosno 2017)

Terkait dengan era digital, bahwa dunia semakin mendigital, Lund mempertanyakan di manakah sebenarnya dokumen yang kita buat dengan program pengolah kata itu? Tidak ada wujud fisik dokumen, kecuali kita membuatnya tercetak. Hal ini berlawanan dengan konsep dokumen konvensional. Lund berpendapat bahwa dalam situasi digital dokumen adalah konsep satuan yang diskrit (dalam hal ini disebut "bit"), yang diperlukan orang untuk dibaca, dilihat, atau didengar. Oleh karena itu dokumen tidak perlu harus berwujud objek fisik yang tetap. Kembali pada arti kata dokumen pada masa dahulu, yang menerima makna dokumen sebagai pelajaran, maka ujaran maupun bahasa tubuh adalah juga dokumen. Lund mendefinisikan dokumen adalah: *hasil upaya manusia untuk mengatakan, menginstruksikan, meragakan, mengajar, atau mengadakan pertunjukan, secara singkat mendokumentasikan dengan memakai alat dan cara tertentu*. Konsep Lund ini dapat menjadi sangat luas. Hampir semua bisa dianggap dokumen. Namun pada saat tertentu bisa sangat khusus. Semua yang melaksanakan fungsi dokumen adalah juga dokumen.(Buckland and Lund 2012)

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi yang sering dipahami selama ini dalam dunia pendidikan adalah terbatas pada penilaian saja. Penilaian ini dilakukan secara formatif dan sumatif. Ketika sudah dilakukan penilaian, dianggap sudah melakukan evaluasi. Pemahaman demikian tidaklah terlalu tepat. Pelaksanaan penilaian cenderung hanya melihat capaian tujuan pembelajaran saja. Pada hal, dalam proses pendidikan tersebut bukan hanya nilai yang dilihat, tetapi ada banyak faktor yang membuat berhasil atau tidaknya sebuah program. Penilaian hanya bagian kecil dari evaluasi. Evaluasi juga harus dipahami sebagai bagian dari supervisi. Evaluasi tidak hanya berurusan pada nilai yang diukur berdasarkan penyelesaian soal-soal, tetapi evaluasi program pendidikan akan mengkaji banyak faktor. Dengan demikian evaluasi program perlu diperkenalkan kepada seluruh pendidik, karena evaluasi sangat penting dalam pengembangan mutu pendidikan.(Ashiong P. Munthe 2015)

Evaluasi dapat mendorong siswa untuk lebih giat belajar secara terus menerus dan juga mendorong guru untuk lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendorong sekolah untuk lebih meningkatkan fasilitas dan kualitas belajar siswa.(B 2017)

Tujuan dari evaluasi agar rencana-rencana yang telah dibuat dapat mencapai tujuan yang ditetapkan dan dapat terselenggarakan. Hasil

evaluasi dimaksudkan untuk perencanaan kembali, dan juga berfungsi sebagai administrasi dan manajemen yang terakhir.

CONCLUSION

Lembaga RA Uswatun Hasanah Maron, Probolinggo melakukan inovasi dan kreasi untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh anak *introvert*, anak *introvert* yang tidak mau berbaur atau bergabung dengan orang lain serta memiliki kecenderungan menyendiri dan malas berkomunikasi menjadikan perkembangannya tidak berkembang secara optimal terutama dalam kecerdasan sosial emosional. Oleh sebab itu kepala beserta dewan guru RA Uswatun Hasanah mengaplikasikan pola pembelajaran dengan menggunakan *role playing* terutama dalam mengatasi interaksi anak *introvert*.

Implikasi yang diperoleh dengan penggunaan *role playing* khususnya di RA Uswatun Hasanah, anak *introvert* mulai dapat berbaur bahkan beradaptasi dengan teman-temannya meski dengan perlahan. Butuh kesabaran dan ketelatenan serta kemampuan inovasi yang disertai kreatifitas guru untuk memahami karakter anak didiknya agar tingkat pencapaian yang diharapkan dapat tertarget secara optimal.

Penggunaan digital role playing pada RA Uswatun Hasanah tidak dapat digeneralisir untuk semua lembaga pendidikan pada anak usia ini. Hal ini sifatnya kasuistik dan sesuai dengan karakteristik pembelajar dan analisis lingkungan internal dan eksternal di lembaga tersebut. Hal ini memberikan peluang kepada para peneliti selanjutnya, untuk mengkaji dan meneliti dengan kasus dan karakteristik yang berbeda dan menemukan temuan baru dalam perbaikan penelitian.

REFERENCES

- Ahour, Touran, and Pezhman Nourzad Haradasht. 2014. "The Comparative Effect of Using Competitive and Cooperative Learning on the Reading Comprehension of Introvert and Extrovert EFL Learners." *Advances in Language and Literary Studies* 5(4):207-14. doi: 10.7575/aiac.all.v.5n.4p.206.
- Anggraini, Wardah, and Anggi Darma Putri. 2019. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development* 1(2):104-14.
- Ashiong P. Munthe. 2015. "Pentingnya Evaluasi Program Di Institusi Pendidikan: Sebuah Pengantar, Pengertian, Tujuan Dan Manfaat." *Scholaria* 5(2):1-14.
- Astuti, Dwi Puji, Arifin Muslim, and Dhi Bramasta. 2020. "Analisis Persiapan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Di

- Kelas Iv Sd Negeri Jambu 01." *Jurnal Wahana Pendidikan* 7(2):185-92.
- Ayuningtyas, Vera. 2013. "METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM UPAYA MENUMBUHKEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INDONESIA PADA ANAK USIA DINI DI TK BHAYANGKARI 17 CIMAHI." *Jurnal EMPOWERMENT* 2(2):48-55.
- B, Mahirah. 2017. "Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa)." *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 1(2):257-67.
- Baharun, Hasan. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model." *Cendekia* 14(2):231-46.
- Baharun, Hasan, Zamroni, Amir, and Latifatul Saleha. 2021. "Pengelolaan APE Berbahan Limbah Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(2):1382-95.
- Buckland, Michael K., and Niels W. Lund. 2012. "Boyd Rayward, Documentation, and Information Science Michael." *Information Science* 62(2):1-423.
- Efandari, Indah Eka. 2020. *Interview*.
- Filina, Zulhaida. 2013. "EFEKTIFITAS METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA KOSAKATA ANAK TUNARUNGU." *E-JUPEKhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)* 1(1):311-18.
- Firdausiah. 2020. *Interview*.
- Goh, Shu Li. 2016. "Learning Strategies and Learner Attitudes in the Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Cube World." *12(3):203-16*.
- Hammer, Jessica, Moyra Turkington, and Unruly Designs. 2021. "DESIGNING ROLE-PLAYING GAMES THAT ADDRESS THE HOLOCAUST." *12(1):42-53*.
- Hartono, Tony, Berliana, and Mulyana. 2019. "Responsibility Improvement Through the Application of Learning Models Viewed from Extroverted and Introverted Personality of Students." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 30(4):127-35.
- Hasanah, Uswatun. 2020. *Interview*.
- Hilfi Hanifah, Fitria Amaliah. 2018. "Manajemen Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Pos Paud Dahlia 15." *JURNAL COMM-EDU* 1(3):24-29.
- Himami, Ruhil. 2020. *Interview*.
- Jacobs, George. 2014. "Introverts Can Succeed with Cooperative Learning." *Parole* 4(1):83-93.
- Kristin, Firosalia. 2018. "META-ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS." *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8(2). doi: 10.24176/re.v8i2.2356.

- Kurniawan, Tomi. 2019. "KEEFEKTIFAN KELOMPOK PSIKOEDUKASI TEKNIK ROLE PLAY DAN MODELING SIMBOLIK UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA UNIVERSITAS VETERAN SEMARANG."
- Lasaiba, Djamila. 2016. "POLA PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI LINGKAR KAMPUS IAIN AMBON." *Jurnal Fikratuna* 8(2):79-104.
- Martin, Cathlena. 2018. "Role Playing in Children's Literature: Zilpha Keatley Snyder and 'The Egypt Game'." *American Journal of Play* 10(2):208-28.
- Nursyahrurahmah. 2017. "HUBUNGAN ANTARA KEPERIBADIAN INTROVERT DAN KELEKATAN TEMAN SEBAYA DENGAN KESEPIAN REMAJA RELATIONSHIP BETWEEN INTROVERT PERSONALITY AND FRIENDSHIPS FRIENDLY BY THE LONELY ADOLESCENT." *Jurnal Ecopsy* 4(2):113-16.
- Qasim, Muhammad, and Maskiah. 2016. "Perencanaan Pengajaran Dalam Kegiatan Pembelajaran." *Jurnal Diskursus Islam* 04(3):484-92.
- Rumilasari, Ni Putu Dessy, I. Made Tegeh, and Putu Rahayu Ujianti. 2016. "Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A." *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* 4(2):1-11.
- S, Latifatus. 2021. *Interview*.
- Sakinah, Ainun. 2018. "Konseling Kelompok Emotional Intelligence Pada Tipe Kepribadian Introvert." *Al-Tazkiah* 7(1):1-24. doi: 10.20414/altazkiah.v7i1.649.
- Selian, Nurhaida. 2019. "The Management of Pre School Towards Accreditation Standards." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 11(2):197. doi: 10.35445/alishlah.v11i2.150.
- Siska, Yulia. 2011. "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA DINI." *Jurnal Penelitian Pendidikan, Edisi Khusus* 02(08):31-37.
- Sudarsosno, Blasius. 2017. "Memahami Dokumentasi." *Acarya Pustaka* 3(1):47-65.
- Wildana, Maula Najikh, Kasmui, and Nuryanto. 2020. "Keefektifan Desain Media Role Playing Games Berbasis Android Pada Materi Redoks Dan Tata Nama Senyawa." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 14(1):2524-35.
- Windiastri, Fitri, and Nani Nurhaeni. 2020. "Hubungan Pola Asuh Ibu Dan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Prasekolah Di Bogor." *Jurnal Persatuan Perawat Nasional Indonesia (JPPNI)* 4(2):67. doi: 10.32419/jppni.v4i2.180.
- Yunia, Widia. 2016. "Improving Students' Speaking Skill By Using Stad (Student Teams Achievement Divisions)." *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*

8(1):136-53.

Zen, Ella Faridati, Muslihati Muslihati, Diniy Hidayaturrahman, and Widya Multisari. 2020. "Pelatihan Perilaku Respek, Empati Dan Asertif Melalui Metode Role Play Untuk Mencegah Bullying Di Sekolah Menengah Pertama." *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(1):40-47. doi: 10.17977/um050v3i1p40-47.

EDUCARE