

**EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING*
UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI
DI RAUDHATUL ATHFAL DAARUL ILMI
KORPRI RAYA SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Bimbingan Konseling**



Jurusan : Bimbingan Konseling



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H / 2017 M**

**EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING*
UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI
DI RAUDHATUL ATHFAL DAARUL ILMI
KORPRI RAYA SUKARAME
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Bimbingan Konseling**



Jurusan : Bimbingan Konseling

Pembimbing I : Dr. Laila Maharani, M.Pd

Pembimbing II : Andi Thahir, M.A.,Ed.D

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H / 2017 M**

ABSTRAK

EFEKTIVITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENGEMBANGKAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI RA DAARUL ILMU KORPRI RAYA SUKARAME BANDAR LAMPUNG

Oleh

SEPTIA INDRIYANI

1211080097

Penelitian pada anak kelas A di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung dilatarbelakangi oleh rendahnya motorik halus pada anak usia dini, penyebabnya yaitu kurangnya inovasi pembelajaran yang diberikan guru. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan *pre-eksperimental designs* dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Subyek penelitian ini adalah anak didik kelas A1 di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung yang masuk dalam kriteria motorik halus rendah. Kemudian didapatkan 10 sampel dengan menggunakan teknik *sampling jenuh* untuk menangani anak didik tersebut. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi dan dokumentasi berupa foto.

Berdasarkan hasil analisis data rata-rata skor motorik halus sebelum mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* adalah 15,8 dan setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* meningkat menjadi 26,6. Dari hasil uji-t dengan derajat kebebasan $df = 9$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ sebesar 1.796. karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-14.851 < 1.833$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada efektivitas penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap motorik halus anak didik kelas A1 di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung. Saran yang diajukan peneliti yaitu kepada Guru kelas diharapkan agar dapat memprogramkan dan melatih anak didik dengan melaksanakan pelayanan bimbingan dengan teknik yang sesuai dengan kurikulum yaitu untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada anak didik, terutama pada anak didik yang dikategorikan memiliki motorik halus rendah.

Kata Kunci: Layanan Bimbingan Kelompok, Teknik *Role Playing*, Motorik Halus Anak Usia Dini

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya :

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. (Q.S. Ar-Ra'd:11)¹



¹ Al-'Aliyy Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Jawa Barat:CV Penerbit Diponegoro,2011,h.199).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin

Kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Untuk kedua orang tuaku tercinta, ayahandaku Andriyanto dan ibundaku Yuliana Suyatmi yang mencintai aku dengan sempurna, tiada hentinya selalu mendo'akanku, memotivasiku sehingga aku bisa seperti ini.
2. Untuk Suami dan Putriku tersayang Romi Destuyarta dan Anaya Putri Assyifa sebagai penyemangatku.
3. Untuk kedua mertuaku tersayang, bapak Setiawan dan ibu Eka Yusneri yang selalu memberikan dukungan.
4. Untuk kakak ku Eko Purwanto dan semua kakak-adik iparku.
5. Untuk sahabat-sahabatku khususnya Puti Ami Nurjannah dan teman-temanku Bimbingan Konseling angkatan 2012 yang selalu memotivasiku dan memberikan dukungan sehingga saya termotivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Kepada Almamaterku Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.



RIWAYAT HIDUP

Septia Indriyani dilahirkan di Kota Gajah, tanggal 21 September 1995. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Kakak bernama Eko Purwanto dari pasangan Ayahanda Andriyanto dan Ibunda Yuliana Suyatmi.

Adapun pendidikan yang telah ditempuh oleh peneliti adalah dimulai dari: Tingkat Dasar di SD N 2 Pura Mekar pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan di SMP N 1 Gedung Surian dan lulus pada tahun 2009. Dan melanjutkan sekolah di SMA N 1 Sumber Jaya, Kabupaten Lampung Barat lulus pada tahun 2012. Selanjutnya pada tahun 2012 penulis terdaftar sebagai mahasiswi program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohiim

Alhamdulillahirobbil'alamiin, Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), yang berjudul “Efektivitas Bimbingan Kelompok Dengan Teknik *Role Playing* untuk Mengembangkan Kreativitas Motorik Halus Anak Usia Dini Di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung”.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti telah mendapat bantuan dari banyak pihak untuk hal itu maka peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung;
2. Bapak Andi Thahir, MA.Ed.D, selaku ketua jurusan Bimbingan dan Konseling UIN Raden Intan Lampung sekaligus selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai yang diharapkan;
3. Ibu Dr. Laila Maharani, M.Pd, selaku Pembimbing I yang telah senantiasa memberikan masukan dan membimbing serta memberikan arahan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini dengan baik;

4. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, terima kasih banyak telah memberikan ilmunya selama perkuliahan;
5. Seluruh staf karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung khususnya jurusan Bimbingan dan Konseling, terima kasih atas ketulusan dan kesediaannya membantu penulis dalam menyelesaikan syarat-syarat administrasi;
6. Ibu Sakdiah, S.Pd.I selaku Kepala RA Daarul Ilmi Korpri raya Sukarame Bandar Lampung yang telah membantu dan memberikan izin kepada peneliti di sekolah yang beliau pimpin dan kepada dewan guru khususnya guru kelas A1 yang telah mendampingi serta memberikan informasi sehingga kebutuhan data yang diperlukan dapat dipenuhi;
7. Teman-teman jurusan Bimbingan dan Konseling angkatan 2012 khususnya kelas A, sahabat-sahabatku puti, wina, karnila, misbah, melda, adi, tomi dan deni terimakasih atas bantuan, saran dan motivasinya dan kebersamaannya selama ini;
8. Semua pihak yang telah turut serta membantu menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan yang tulus dari berbagai pihak, mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamiin, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pada pembaca terutama bagi kemajuan pendidikan pada masa sekarang ini. Aamiin....

Bandar Lampung, 24 Oktober 2017

SEPTIA INDRIYANI
NPM. 1211080097

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
G. Ruang Lingkup penelitian	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Bimbingan Kelompok.....	14
1. Pengertian Bimbingan Kelompok	14
2. Tujuan Bimbingan Kelompok.....	15

3. Manfaat Bimbingan Kelompok	17
4. Metode Bimbingan Kelompok	18
B. Teknik Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	18
1. Pengertian <i>Role Playing</i>	18
2. Tujuan <i>Role Playing</i>	21
3. Manfaat Kegiatan <i>Role Playing</i>	23
4. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode <i>Role Playing</i>	24
C. Konsep Dasar Anak Usia Dini	25
1. Pengertian Anak Usia Dini	25
2. Karakteristik Anak Usia Dini	25
3. Tugas Perkembangan Anak Usia Dini	28
4. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini	29
5. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	30
6. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	31
7. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini	31
D. Penelitian Yang Relevan	35
E. Kerangka Pemikiran	36
F. Hipotesis Penelitian	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	39
B. Desain Penelitian	40
C. Definisi Operasional	42
D. Responden	44
E. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Pengembangan Instrumen Penelitian	47
G. Uji Instrumen	48
H. Teknik dan Pengolahan Analisis Data	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasilpenelitian51
B. UjiHipotesis61
C. Pembahasan.....67
D. KeterbatasanPeneliti.....71

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....72
B. Saran73

**DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN**



DAFTAR TABEL

Tabel:

Halaman	
1. Gambaran motorik halus anak didik.....	9
2. Definisi Operasional.....	43
3. Skor Alternatif Jawaban.....	46
4. Kriteria Motorik Halus.....	47
5. Kisi-kisi Pedoman Observasi.....	48
6. Anak Didik yang mengikutibimbing kelompok.....	51
7. Jadwal Pemberian Perlakuan Bimbingan Kelompok.....	52
8. Hasil <i>Pretest</i> Anak Didik.....	58
9. Hasil <i>Posttest</i> Anak Didik.....	59
10. Deskripsi data <i>pretest</i> , <i>posttest</i> , dan <i>score</i> peningkatan.....	60
11. Hasil uji <i>t Paired Samples t test</i>	62
12. Hasil Uji <i>t</i> Indikator 1.....	63
13. Hasil Uji <i>t</i> Indikator 2.....	64
14. Hasil Uji <i>t</i> Indikator 3.....	64
15. Hasil Uji <i>t</i> Indikator 4.....	65
16. Hasil Uji <i>t</i> Indikator 5.....	65
17. Hasil Uji <i>t</i> Indikator 6.....	66
18. Hasil Uji <i>t</i> Indikator 7.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar:

Halaman

3.1 KerangkaBerpikirPenelitian	37
3.2 <i>Pre-eksperimental design</i> dengan <i>one-group pretest-posttest</i>	41
4.1 Grafik <i>pretest-posttest</i>	61



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan manusia, karena dengan adanya pendidikan diharapkan dapat membantu proses perkembangan ke tingkat yang lebih baik. Pendidikan tentunya tidak terlepas dari program bimbingan dan konseling, khususnya bimbingan dan konseling di sekolah agar pribadi manusia dapat berkembang secara optimal dan dapat memahami setiap aspek kehidupannya baik jasmani dan rohani, maupun dunia dan akhirat. Pendidikan dilaksanakan untuk mengangkat harkat martabat manusia, baik itu keluarga, sekolah maupun pergaulan dengan masyarakat. Sehubungan dengan itu pendidikan pada umumnya bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang beriman dan bertaqwa serta berakhlak mulia dan memiliki keterampilan sebagai bekal untuk masa kini maupun masa yang akan datang. Hal ini ditegaskan dalam Undang-undang Sistem pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yaitu:

“Pendidikan nasional yang bermutu diarahkan untuk pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”²

Sehubungan dengan kutipan di atas, maka dapat dipahami bahwa manusia yang berkepribadian dan berakhlak mulia yakni menjadi manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Keadaan orang yang bertaqwa adalah orang yang mempunyai

²Tim Redaksi, *Amandemen Standar Nasional Pendidikan*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2013), h. 128.

sikap keimanan kepada Allah SWT dan selalu menjalankan perintah serta menjauhi larangan-Nya. Jadi dengan menjalankan perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya, maka akan memperkuat kepribadian manusia itu sendiri dengan dasar pendidikan agama yang diberikan kepada anak-anak agar dapat menjadi modal dalam pembentukan manusia yang berkualitas, baik dari segi intelektual, ketaqwaan maupun kepribadiannya.

Seperti yang tertuang dalam ayat berikut ini:

وَالْعَصْرُ ۝ ١ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۝ ٢ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَّاصَوْا بِالصَّبْرِ ۝ ٣
Artinya : “Demi masa. Sungguh manusia dalam kerugian, kecuali merekayang beriman dan melakukan amal kebaikan, saling menasehati supaya mengikuti kebenaran dan saling menasehati supaya mengamalkan kesabaran”. (Q.S. Al-Ashr : 1-3).³

Makna ayat pertama “Demi masa” serta kaitannya dengan ayat kedua “sesungguhnya manusia berada di dalam kerugian” maka kita akan mengetahui bahwa waktu itu merupakan modal utama manusia. Apabila waktu itu tidak diisi dengan kegiatan yang positif, maka waktu itu akan berlalu begitu saja. Sedangkan fungsi dan tujuan nasional adalah mengembangkan kemajuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar mnejadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab. Sedangkan fungsi dan tujuan pendidikan lain mengatakan:

- a. Titik pusat perhatian dan pedoman dalam melaksanakan kegiatan pengajaran.

³Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: PT. Syamil Cipta Media, 2005), h.482.

- b. Penentu arah kegiatan pengajaran.
- c. Titik pusat perhatian pedoman dalam menyusun rencana kegiatan pengajaran.
- d. Bahan pokok yang akan dikembangkan dalam memperdalam dan memperluas ruang lingkup pengajaran pedoman untuk menghindari penyimpangan kegiatan.⁴

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut sangat diperlukan metode-metode pembelajaran. Yang dimaksud dengan metode adalah cara atau jalan melaksanakan sesuatu yang meliputi segala bidang kegiatan dan tidak hanya bidang pengajaran semata.⁵ PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan agar membantu perkembangan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan yang lebih lanjut.⁶

Menurut Al-qur'an, pertumbuhan dan perkembangan manusia memiliki pola umum yang dapat diterapkan pada manusia, meskipun terdapat perbedaan individual. Pola yang terjadi adalah bahwa setiap individu tumbuh dari keadaan yang lemah menuju keadaan yang kuat dan kemudian kembali melemah. Dengan kata lain, pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan hukum alam, ada kenaikan dan penurunan. Ketika seseorang secara berangsur-angsur mencapai puncak perkembangannya, baik fisik maupun kognitif dia mulai menurun berangsur-angsur. Al-qur'an menyatakan sebagai berikut:

⁴Zakia Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta, Bumi Aksara, 1995, h.73

⁵Tayar Yusuf, *Ilmu Praktek Mengajar (Metodik Khusus Pengajaran Agama)*, cetakan 3, Bandung, Al-Ma'arif, 1993, h.49-50.

⁶Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010, cet.1), h.1.

يَبَّةَ ضَعْفًا قُوَّةٍ بَعْدَ مَنْ جَعَلَ ثُمَّ قُوَّةً ضَعْفٍ بَعْدَ مَنْ جَعَلَ ثُمَّ ضَعْفٍ مِّنْ خَلْقِكُمْ الَّذِي اللَّهُ

الْقَدِيرُ الْعَلِيمُ وَهُوَ بِشَاءِ مَا يَخْلُقُ وَشَدَّ

Artinya: “Allah, dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, Kemudian dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, Kemudian dia menjadikan (kamu) sesudah Kuat itu lemah (kembali) dan beruban. dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa”.(Ar-Rum:54)

مَّا اللَّهُ إِن شَيْئًا عِلْمٍ بَعْدَ يَعْلَمُ لَا لَكِي الْعُمْرُ أَرْدَلٍ إِلَى يَرُدُّ مَنْ وَمِنْكُمْ يَتَوَفَّنَكُمْ ثُمَّ خَلَقَكُمْ وَاللَّهُ



قَدِيرٌ عَلَيْهِ

Artinya : “Allah menciptakan kamu, Kemudian mewafatkan kamu; dan di antara kamu ada yang dikembalikan kepada umur yang paling lemah (pikun), supaya dia tidak mengetahui lagi sesuatupun yang pernah diketahuinya. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Kuasa”.(An-Nahl:70)⁷

Dengan demikian, terlihat bahwa pola yang disebutkan dalam ayat ini dapat diterapkan pada semua manusia. Hal ini mengacu pada tahap pertama penciptaan manusia di dalam rahim sampai persalinan.

Fantasi setiap anak manusia telah muncul sejak usia dini, dan akan berkembang dalam rentang usia tiga sampai enam tahun. Pada masa ini anak banyak melakukan kegiatan bermain. Dalam rentang usia tiga sampai enam tahun ini anak sudah dapat

⁷Al-Aliyy Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Jawa Barat:CV Penerbit Diponegoro,2011).

menciptakan sesuatu sesuai dengan keinginan dan imajinasinya melalui benda-benda yang ada disekitarnya. Ini merupakan proses perkembangan jiwa kreatif anak usia dini melalui imajinasi.⁸Awal masa kanak-kanak merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan tertentu. Terdapat 3 alasan:pertama anak sedang mengulang-ulang dan karenanya dengan senang hati mau mengulang suatu aktivitas sampai mereka terampil, kedua anak-anak bersifat pemberani sehingga tidak terhambat oleh rasa takut kalau dirinya mengalami sakit atau diejek teman-temannya, ketiga anak belia mudah dan cepat belajar karena tubuh mereka masih sangat lentur dan keterampilan yang baru dikuasai tidak mengganggu keterampilan yang sudah ada dan kemampuan otak anak masih sangat baik untuk menyimpan hal-hal baru yang didapat anak.

Perkembangan anak tidak sama dengan pertumbuhannya. Keduanya memang benar saling berkaitan dan dalam penggunaan kedua pengertian tersebut seringkali dikacaukan satu sama lain. Bila pertumbuhan menjelaskan perubahan dalam ukuran sedangkan perkembangan adalah perubahan dalam kompleksitas dan fungsinya.⁹Perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh.Ada dua macam keterampilan motorik yaitu keterampilan otot-otot halus (motorik halus) dan keterampilan otot-otot besar (motorik kasar). Otot-otot besar pada anak usia dini lebih berkembang dari kontrol terhadap jari dan tangan. Oleh karena itu anak biasanya belum

⁸H.E.Mulyasa,*Manajemen PAUD*(Bandung:PT Remaja Rosdakarya,2014),h. 91-92.

⁹Soemiarti Padmonodewo,*Pendidikan Anak Prasekolah*,Jakarta,Rineka Cipta,2003,h.20.

terampil, belum bisa melakukan kegiatan yang rumit seperti: menulis, mengikat tali sepatu, dan lain sebagainya.

Menurut penjelasan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan tingkat pencapaian perkembangan motorik halus kelompok usia 5-<6 tahun adalah:

1. Menggambar sesuai gagasannya.
2. Meniru bentuk.
3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.
4. Menggunakan alat tulis dengan benar.
5. Menggunting sesuai dengan pola.
6. Menempel gambar dengan tepat.
7. Mengekspresikan diri dengan gerakan menggambar secara detail.¹⁰

Kegiatan belajar mengajar di RA terdapat banyak jenis kegiatan yang tidak cukup dimengerti oleh anak apabila hanya disampaikan dengan penjelasan verbal, tetapi perlu penjelasan dengan cara melakukan kegiatan main peran sederhana, yang berhubungan dengan fisik motorik halus anak. Dengan demikian, dapat dimengerti bahwa dalam meningkatkan fisik motorik halus anak pendidik dituntut untuk mempraktekkan dengan cara memperlihatkan dengan semua peserta didik atau proses melaksanakan kegiatan yang cermat dan teliti.

Untuk memicu motorik halus anak dalam pembelajaran perlu adanya teknik bimbingan yang edukatif. Dalam kaitannya dengan hal tersebut maka model yang sesuai yaitu model yang dapat menggerakkan anak untuk mengekspresikan perasaan yang menyenangkan dan tidak menyenangkan secara verbal dengan tepat, memberi

¹⁰Permen-No-58-TH-2009.pdf (Online), tersedia di: stpi-binainsanmulia.ac.id/2013/04/ (2 Oktober 2017).

kesempatan bekerja sama dan memberi kesempatan yang seluas-luasnya untuk melakukan tugasnya secara mandiri. Ada banyak model yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini adalah model bimbingan kelompok teknik *role playing* (main peran) yang merupakan model pembelajaran dimana individu memerankan situasi yang imajinatif (dan paralel dengan kehidupan nyata) dengan manfaat untuk perkembangan sosial emosi dan bermnfaat bagi aspek perkembangan lain seperti imajinasi, perkembangan bahasa dan intelektual, rasa percaya diri dan perkembangan motorik.¹¹

Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot dan otak. Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan individu secara keseluruhan, salah satunya adalah perkembangan motorik halus pada anak. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih.¹²

Saat anak bermain peran mereka akan lincah bergerak ke sana ke mari yang melibatkan seluruh anggota tubuh dan indera mereka. Saat mereka perlu mencipta

¹¹Sri Ratna Chodijah, "Meetode Bermain Peran dalam Mengembangkan Sosial, Emosional, dan Kemandirian Anak Usia Din" (DP.Jilid 1, Bil 2/2012), h.62-63.

¹²Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak" (On-line), tersedia di: si-adenur.blogspot.co.id/2013/07/meningkatkan-kemampuan-motorik-halus-anak.html?m=1 (30 September 2016).

benda-benda yang diperlukan, otot motorik halus juga akan merekapergunakan.¹³ Menurut Gowen teknik main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi anak.¹⁴ Melalui permainan ini daya imajinasi, kreativitas, dan empati serta penghayatan anak berkembang.

Berdasarkan penjelasan diatas apabila pengembangan motorik halus anak usia dini dilaksanakan menggunakan teknik khusus maka motorik halus pada anak usia dini akan berkembang secara optimal. Dalam hal ini penulis mengadakan penelitian di salah satu Yayasan di Bandar Lampung dan memfokuskan penelitian di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung.

Dari hasil hasil pra survey yang diperoleh melalui wawancara dengan guru RA mengenai pengembangan anak usia dini di RA Daarul Ilmi, diperoleh keterangan tentang upaya dalam mengembangkan anak usia dini yaitu:

“Sejauh ini saya sebagai guru Raudhatul Athfal sudah pernah melakukan upaya dalam mengembangkan keterampilan anak didik. Tetapi hanya dengan beberapa teknik saja misalnya seperti menggambar dan memotong-motong kertas. Belum ada teknik khusus yang saya lakukan untuk mengembangkan keterampilan anak didik di sekolah ini”¹⁵.

Berdasarkan pernyataan dari salah satu guru RA Daarul Ilmi tersebut upaya untuk mengembangkan motorik halus pada anak usia dini masih sangat membutuhkan

¹³Sri Ratna Chodijah, “Meetode Bermain Peran dalam Mengembangkan Sosial, Emosional, dan Kemandirian Anak Usia Din” (DP. Jilid 1, Bil 2/2012), h.62-63.

¹⁴Mukhtar Latif, et. al. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), h.208.

¹⁵Dra. Hj. Ety Trisnawati, Guru Raudhatul Athfal Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung, *Wawancara*, 28 Januari 2016.

berbagai teknik. Sebagai hasil observasi awal terhadap 15 anak didik kelompok A1 diperoleh kemampuan fisik motorik halus anak usia dini seperti pada tabel berikut:

Tabel 1
Kemampuan Anak Didik RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung dalam Kemampuan Fisik Motorik Halus Anak

No	Kemampuan yang dikembangkan	Hasil				Jumlah
		BB	MB	BSH	BSB	
1	- Membuat lingkaran dan persegi dengan rapi.	7	3	3	2	15
	- Meniru membuat garis tegak, datar, miring dan lengkung.	8	2	2	3	15
	- Meniru melipat kertas sederhana.	10	2	2	1	15
	- Menyusun berbagai bentuk dari balok-balok.	7	5	2	1	15
	- Mencuci tangan dan melap tangan.	8	4	2	1	15
	- Menggunakan sendok dan garpu tanpa menumpahkan makanan.	8	5	1	1	15
	- Memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan 2 jari).	5	5	3	2	15
	- Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, segitiga).	6	4	2	3	15
	- Menyusun puzzle dengan tepat dan	5	5	1	4	15

	rapi. varnai gambar.	6	4	3	2	15
--	---------------------------------	---	---	---	---	----

Sumber : Data diatas diperoleh dari hasil observasi di Raudhatul Athfal Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung. (5-6 Oktober 2016)

Keterangan:

BB = **Belum Berkembang**

MB = **Mulai Berkembang**

BSH = **Berkembang Sesuai Harapan**

BSB = **Berkembang Sangat Baik**

Berdasarkan tabel diatas, jelas bahwa anak didik RA Daarul Ilmi Korpri Raya

Sukarame Bandar Lampung terdapat 15 anak didik yang mempunyai kemampuan fisikmotorik halus yang belum berkembang. Kondisi inilah yang memotivasi peneliti untuk mengungkap secara lebih tajam dan komprehensif dalam sebuah karya tulis ilmiah melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini.



B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan pengembangan motorik halus sebagai salah satu kegiatan dalam pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah, khususnya di PAUD.

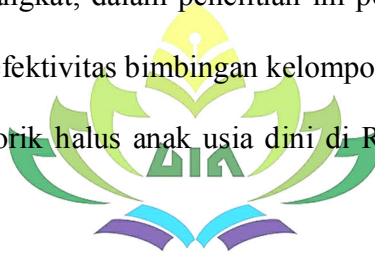
1. Motorik halus anak usia dini di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung masih belum berkembang terlihat dari hasil observasi setelah coba masuk ke kelas dan melihat respon anak didik ketika diberi stimulus mengenai kemampuan fisik motorik halus.
2. Guru belum menggunakan teknik khusus (*role playing*) untuk mengembangkan motorik halus pada anak usia dini.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah didalam memahami skripsi ini, penulis membatasi bagaimana efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan diatas sebenarnya banyak sekali permasalahan yang dapat diangkat, dalam penelitian ini peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung?



E. Tujuan Penelitian

Dengan pedoman dan berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan bahwa tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat penelitian disini adalah:

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang efektivitas bimbingan kelompok teknik *role playing* untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini.

2. Secara Praktis

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan menjadi bahan dalam rangka membuat berbagai kebijakan yang berkenaan dengan peningkatan peran guru dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini.

- a. Bagi guru, penelitian ini menjadi informasi positif dalam rangka mengembangkan motorik halus anak usia dini.
- b. Membantu siswa terampil untuk berani mengaktualisasikan diri dan lebih percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki.

3. Secara Metodologis

- a. Bagi peneliti selanjutnya bisa dijadikan referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk mempermudah penulisan laporan skripsi ini dan agar lebih terarah dan berjalan dengan baik, maka perlu adanya ruang lingkup penelitian. Adapun ruang lingkup penelitian yang akan dibahas dalam penulisan laporan skripsi ini, yaitu:

1. Peneliti hanya membahas tentang layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

2. Peneliti akan menggunakan teknik *role playing* untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini dan seperti apa efektivitas layanan bimbingan kelompok teknik *role playing* tersebut.



BAB II **LANDASAN TEORI**

A. Konsep Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan yang diberikan dalam suasana kelompok. Gazda (1978) mengemukakan bahwa bimbingan kelompok di sekolah merupakan kegiatan informasi kepada sekelompok siswa untuk membantu mereka menyusun rencana dan keputusan yang tepat. Gazda juga menyebutkan bahwa bimbingan kelompok diselenggarakan untuk memberikan informasi yang bersifat personal, vokasional, dan sosial. Dengan demikian jelas bahwa kegiatan dalam bimbingan kelompok ialah pemberian informasi untuk keperluan tertentu bagi para anggota kelompok.¹⁶

Selanjutnya Hallen mengatakan bimbingan kelompok adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu atau membahas secara bersama-sama pokok bahasan (topik) tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dan kehidupannya sehari-hari dan untuk pertimbangan dalam pengambilan keputusan dan tindakan tertentu.¹⁷

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada

¹⁶Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), h. 309-310.

¹⁷Hallen, *Bimbingan dan Konseling* (Ciputat: Quantum Teaching, 2005), h. 80-81

sejumlah individu dalam bentuk kelompok dengan memanfaatkan dinamika kelompok yang bertujuan menunjang pemahaman dan pengembangan potensi individu. Dengan bimbingan kelompok juga berguna untuk mencegah masalah dan kesulitan pada diri konseli. Isi kegiatan bimbingan kelompok terdiri atas penyampaian informasi yang berkenaan dengan masalah pendidikan, pribadi, masalah sosial yang tidak disajikan dalam bentuk pelajaran.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk pengembangan kemampuan bersosialisasi, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta didik. Secara lebih khusus, layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong pengembangan perasaan, pikiran, persepsi, dan sikap yang menunjang perwujudan tingkah laku yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal para peserta didik.

Kesuksesan layanan bimbingan kelompok sangat dipengaruhi sejauh mana tujuan yang akan dicapai dalam layanan bimbingan kelompok yang diselenggarakan. Menurut Prayitno, tujuan dalam bimbingan kelompok terdapat tujuan umum dan tujuan khusus.

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari layanan bimbingan kelompok adalah berkembangnya sosialisasi peserta didik, khususnya kemampuan komunikasi anggota kelompok. Selain tujuan tersebut yaitu untuk mengentaskan masalah peserta didik dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

b. Tujuan Khusus

Bimbingan kelompok bermaksud membahas topik-topik umum yang telah ditentukan oleh pemimpin kelompok. Secara khusus bimbingan kelompok bertujuan untuk:

- 1) Melatih untuk mengemukakan pendapat di hadapan anggotanya;

- 2) Melatih peserta didik dapat bersikap terbuka di dalam kelompok;
- 3) Melatih peserta didik untuk dapat membina keakraban bersama anggota dalam kelompok khususnya dan teman di luar kelompok pada umumnya;
- 4) Melatih peserta didik untuk dapat mengendalikan diri dalam kegiatan kelompok;
- 5) Melatih peserta didik untuk dapat bersikap tenggang rasa dan bertoleransi dengan orang lain;
- 6) Melatih peserta didik memperoleh keterampilan sosial;
- 7) Membantu peserta didik mengenali dan memahami dirinya dalam hubungannya dengan orang lain; dan
- 8) Melatih peserta didik untuk menjalin hubungan interpersonal dalam situasi kelompok dan dapat menumbuhkan daya kreatif peserta didik.¹⁸

Layanan bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan peserta didik secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari nara sumber (terutama guru) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat. Layanan ini dirasa tepat digunakan sebagai salah satu metode untuk mengatasi permasalahan-permasalahan anak didik karena memungkinkan untuk mengatasi sejumlah anak didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok, di mana dalam masa kanak-kanak terkadang susah melakukan layanan konseling perorangan karena kemampuan mereka untuk menangkap masalah masih terbatas. Di dunia pendidikan Taman kanak-kanak bimbingan kelompok sering dilakukan dengan permainan-permainan edukatif dan mampu melatih kerjasama mereka dalam kelompok.¹⁹ Layanan bimbingan kelompok merupakan media pengembangan diri untuk dapat berlatih berbicara, menanggapi, membina sikap, perilaku yang normatif serta dapat meningkatkan perilaku komunikasi antarpribadi yang dimiliki.

¹⁸Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)* (Jakarta: PT Ghalia Indonesia, 1995), h. 2-3.

¹⁹Ketut Lestariani, dkk, "Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas". (Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja Indonesia, 2014).

3. Manfaat Layanan Bimbingan Kelompok

Manfaat layanan bimbingan kelompok menurut Dewa Ketut Sukardi adalah:

- a. diberikan kesempatan yang luas untuk berpendapat dan membicarakan berbagai hal yang terjadi disekitarnya.
- b. Memiliki pemahaman yang obyektif, tepat dan cukup luas tentang berbagai hal yang mereka bicarakan.
- c. Menimbulkan sikap yang positif terhadap keadaan diri dan lingkungan mereka yang berhubungan dengan hal-hal yang mereka bicarakan dalam kelompok.
- d. Menyusun program-program kegiatan untuk mewujudkan penolakan terhadap yang buruk dan dukungan terhadap yang baik.
- e. Melaksanakan kegiatan-kegiatan nyata dan langsung untuk membuahkan hasil sebagaimana yang mereka programkan semula.

4. Metode Layanan Bimbingan Kelompok

Teknik bimbingan kelompok yang dapat diberikan memiliki banyak bentuk, antara lain *home room* program, karyawisata, diskusi, kegiatan kelompok, organisasi murid, *role playing* dan *remedial teaching*.²⁰ Diantara teknik bimbingan kelompok tersebut, teknik yang sekiranya sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu teknik bermain peran (*role playing*).

²⁰Giri Isna Putra, "Bimbingan Kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas VII SMP". (Artikel Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2013), h. 3.

B. Teknik Bermain Peran (*Role Playing*)

1. Pengertian Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode mengajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam pengajaran. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Secara eksplisit dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat ditujukan untuk memecahkan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antarmanusia terutama yang berkaitan dengan kehidupan anak didik.

Pengertian bermain peran menurut buku Didaktik Metodik di TK adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.²¹

Dengan demikian metode bermain peran artinya mendramatisasikan tingkah laku di dalam hubungan sosial. Dan menekankan kenyataan anak diturut sertakan dalam memainkan peranan untuk mengembangkan daya khayal (imajinatif) anak didik. Selain itu, melalui model ini anak-anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas.

Model ini, pertamadibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam situasi permasalahan kehidupan nyata,

²¹Nurbiana Dhieni, dkk., *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), h. 7.32.

keduabahnya bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan, ketiga bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan kepada kesadaran melalui ketertiban spontan yang disertai analisis. Model ini dipelopori oleh George Shafteel.²²

Konsep peran (*role*) sendiri berakar pada hakikat manusia sebagai makhluk individu dan sosial. Sebagai individu manusia memiliki karakteristik yang khas dan unik yang tidak dimiliki oleh individu manapun di dunia. Sebagai makhluk sosial, ia senantiasa membutuhkan dan berhadapan dengan orang lain, sehingga muncul rasa sayang, percaya, benci dan lain-lain terhadap orang lain dan juga terhadap diri sendiri.

Adapun peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain. Peran seseorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh persepsi dan penilaian oleh dirinya dan orang lain. Untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman tentang peran sendiri mencakup apa yang tampak dalam tindakan yang tersembunyi dalam perasaan, persepsi dan sikap. Untuk itu pemahaman terhadap peran bukanlah pekerjaan mudah karena harus juga memahami sesuatu yang tersembunyi, maka esensi bermain peran ditujukan untuk membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sekaligus berupaya memahami perasaan, sikap dan nilai-nilai yang mendasarinya.

Pada tahap main peran awal, anak akan melakukan macam-macam percobaan dengan bahan-bahan di sekitarnya dan berbagai macam peran. Melalui pengalaman

²²Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran akan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 25.

main peran, anak memeriksa egonya, belajar menghadapi pertentangan emosi, memperkuat diri sendiri untuk masa depan, menciptakan kembali masa lalu, dan mengembangkan keterampilan khayalan.

Menurut Gowen main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi.²³

Dalam main peran anak dibolehkan untuk memperoyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu. Melalui main peran anak belajar bermain dan bekerja, di mana hal ini merupakan latihan untuk pengalaman-pengalaman di dunia nyata. Orang dewasa haruslah peduli dengan ekspresi wajah, karena ekspresi wajah adalah mainan pertama. Ekspresi wajah antara lain: menjawab dengan senyuman, hubungan timbal balik dan ekspresi^{badan}. Ekspresi seluruh badan, kemudian permainan dengan wajah dan gerakan badan ini adalah dasar untuk main peran selanjutnya.

2. Tujuan Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain peran dalam pendidikan anak usia dini merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah anak bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, anak-anak berinteraksi dengan

²³Mukhtar Latif, et. al. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), h.208.

orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Dengan model pembelajaran *role playing* diharapkan anak didik dapat belajar dengan menyenangkan sehingga anak didik secara wajar terdorong untuk berpartisipasi, kemudian untuk melatih rasa tanggung jawab anak didik, melatih anak didik untuk berfikir kritis karena terlibat dalam analisis proses kemajuan bermain peran dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam mengemukakan pendapat. Selain itu model *role playing* ini dapat menumbuhkan kreativitas guru dalam mengolah materi yang akan diajarkan kepada anak didik.

Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan anak-anak mampu:

- a. Mengeksplorasi perasaan-perasaannya.
- b. Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya.
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- d. Mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.²⁴

Menurut Depdikbud adapun pelaksanaan bermain peran dalam pengembangan

Bahasa di Taman Kanak-kanak bertujuan:

- a. Melatih daya tangkap.
- b. Melatih anak berbicara lancar.
- c. Melatih daya konsentrasi.
- d. Melatih membuat kesimpulan.
- e. Membantu pengembangan intelegensi.
- f. Membantu perkembangan fantasi.
- g. menciptakan suasana yang menyenangkan.²⁵

Menurut Sigmund Freud anak berperan sesungguhnya menjadi seseorang atau sesuatu. Hal ini merupakan suatu jalan anak usia dini belajar menghadapi serangan dari luar terhadap egonya. Anak usia satu tahun dikendalikan oleh

²⁴H.E. Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 174.

²⁵Nurbiana Dhieni, *Op. Cit.*, h. 7.33.

Id-nya (keinginan). Apa yang mereka inginkan harus ada sekarang. Mereka tidak dapat menunggu giliran dan tidak dapat menunda kepuasan. Kemampuan yang dibangun melalui bermain peran antara lain:

- a. Pengungkapan kata-kata yang lebih baik.
- b. Kosakata lebih kaya.
- c. Bahasa keseluruhan lebih tinggi.
- d. Tahap bahasa lebih tinggi.
- e. Strategi pemecahan masalah lebih baik.
- f. Lebih ingin tahu.
- g. Kemampuan melihat sudut pandang orang lain lebih baik.
- h. Kemampuan intelektual lebih tinggi.
- i. Bermain dengan teman lebih banyak.
- j. Kegiatan kelompok lebih banyak.
- k. Kerja sama teman sebaya lebih baik.
- l. Agresi menurun.
- m. Empati lebih banyak.
- n. Pengendalian terhadap dorongan dari dalam diri lebih baik.
- o. Meramalkan kecenderungan dan hasrat anak lain lebih baik.
- p. Penyesuaian sosial dan emosi lebih baik.
- q. Inovasi lebih banyak.
- r. Lebih imajinatif.
- s. Waktu perhatian lebih panjang.
- t. kemampuan perhatian lebih besar.²⁶

3. Manfaat Kegiatan Bermain Peran (*Role Playing*)

Bermain peran dapat membantu anak mengembangkan kemampuan sosial emosional. Anak dapat mengekspresikan emosinya tanpa takut, malu dan ditolak lingkungannya. Ketika bermain peran ini dilakukan bersama teman-temannya, maka akan tumbuh kemampuan untuk berkomunikasi, kepemimpinan dan kemampuan mengelola emosi. Selain bermanfaat bagi perkembangan sosial emosi, kegiatan bermain

²⁶Mukhtar Latif, dkk., *Op. Cit.*, h. 210-211

peran juga sangat bermanfaat bagi aspek perkembangan lain, manfaat tersebut antara lain:

- a. Imajinasi, melalui permainan ini mereka berimajinasi. Imajinasi akan memacu daya kreativitas anak
- b. Perkembangan bahasa dan intelektual.
- c. Rasa percaya diri, memainkan peran orang dewasa membuat mereka sudah mampu melakukannya. Rasa mampu inilah yang akan memupuk konsep diri positif pada anak-anak
- d. Perkembangan motorik, saat anak bermain peran mereka akan lincah bergerak ke sana ke mari. Bermain peran adalah permainan yang sangat aktif.melibatkan seluruh tubuh dan indera mereka. Saat mereka merasa perlu mencipta benda-benda yang diperlukan, otot motorik halus juga akan mereka pergunakan. Melipat, menggunting, merobek, menempel dan lain sebagainya.²⁷

4. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran

Untuk dapat berdialog, sekurang-kurangnya anak harus dapat memahami apa yang dikatakan kepadanya dan berbicara dengan bahasa yang dapat dimengerti oleh teman sebayanya. Dengan demikian mari kita ikuti langkah-langkah bermain peran di TK (RA) sebagai berikut :

- a. Tahap Pembukaan, anak-anak masuk kelas membentuk setengah lingkaran duduk di atas karpet. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, bila bermain peran ini baru diperkenalkan, maka guru dapat memberikan satu contoh peran. Misalnya bagaimana ketika harus menjadi tukang sayur. Kemudian guru memotivasi anak untuk mau memerankan satu peran. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih peran yang disukainya. Kemudian guru menyiapkan dialog yang akan diperankan oleh anak. Guru membagikan properti.
- b. Tahap Inti, guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan oleh anak. Guru membimbing dan mengarahkan anak-anak yang akan memerankan tokoh sesuai perannya. Anak memerankan tokohnya masing-masing sesuai dengan keinginannya. Dan guru memberikan motivasi kepada

²⁷Sri Ratna Chodijah, "Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Sosial, Emosional, dan Kemandirian Anak Usia Din" (DP.Jilid 1, Bil 2/2012), h.62-63.

anak-anak agar senang dan berani melakukan perannya. Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh anak untuk memulai bermain peran. Guru menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum. Dari diskusi ini diharapkan anak dapat memecahkan masalah dengan cara-cara yang lain.

- c. Tahap penutup, guru bersama anak membentuk setengah lingkaran. Guru membahas nilai-nilai dari kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan.²⁸

C. Konsep Dasar Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.²⁹ Batasan anak usia dini antara lain dikemukakan oleh NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*) yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan pra sekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD.³⁰

Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai dengan usia 8 tahun baik yang ada pada keluarga maupun yang ada pada program pendidikan seperti (TPA, TK, dan SD).

²⁸Ibid, h.64-65

²⁹Widarmi D Wijana, dkk, *Kurikulum Pendidikan anak Usia Dini*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2009, h.25

³⁰Siti Aisyah, dkk, *Perkembangan dan Konsep Pengembangan Anak Usia Dini*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2008, h.13.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Beberapa karakteristik untuk anak usia dini sebagai berikut:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya. Dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi disekelilingnya.
- b. Merupakan pribadi yang unik
Meskipun terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan, setiap anak meskipun kembar memiliki keunikan masing-masing, misalnya dalam hal cara belajar, minat, dan latar belakang keluarga.
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi
Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata.
- d. Masa paling potensial untuk belajar
Anak usia dini sering juga disebut *golden age* atau usia emas karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek.
- e. Menunjukkan sikap egosentris
Egosentris berasal dari kata ego dan sentries. Ego artinya aku dan sentries artinya pusat. Jadi egosentris artinya berpusat pada aku artinya anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangya sendiri, bukan sudut pandang orang lain.
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
Anak usia dini memang mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lainnya.
- g. Sebagai bagian makhluk sosial
Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Anak juga belajar bersosialisasi dan belajar untuk dapat diterima di lingkungan.³¹

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa anak usia dini memiliki ciri khas yang unik, dari setiap karakter tersebut dapat dikembangkan melalui pembelajaran dengan memberikan stimulus atau rangsangan yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Piaget menyatakan bahwa tahun-tahun awal perkembangan manusia merupakan saat yang tepat untuk mengenalkan konsep sederhana sebagai landasan untuk

³¹*Ibid*,h.14

mengembangkan cara berfikir yang lebih kompleks pada tahap-tahap perkembangan berikutnya.³²

Sejumlah ahli psikologi menyatakan bahwa tahun-tahun awal perkembangan dapat dikatakan sebagai dasar pembentuk kepribadian seseorang. Apabila masa ini sudah memperoleh rangsangan yang tepat untuk mengembangkan dan mengaktualisasikan potensi maka masa-masa berikutnya hanya memodifikasi struktur dan fungsi dari kepribadian itu sehingga terbentuk kepribadian yang sesuai dengan harapan. Masa usia dini juga merupakan masa unik dalam kehidupan anak-anak, karena merupakan masa pertumbuhan yang paling peka dan sekaligus paling sibuk.

a. Karakteristik motorik halus masa kanak-kanak awal

Sebagian orang tua menganggap awal masa kanak-kanak sebagai usia yang mengandung masalah atau usia sulit, orang tua juga menganggap masa awal kanak-kanak sebagai usia mainan, karena sebagian besar waktunya dihabiskan dengan mainan.

- 1.) Usia 2,5-3,5 tahun : meniru sebuah lingkaran, tulisan cakar ayam, dapat makan menggunakan sendok, menyusun beberapa kotak.
 - 2.) Usia 3,5-4,5 : mengancingkan baju, meniru bentuk sederhana, membuat gambar sederhana.
 - 3.) Usia 4,5-5,5 : menggunting, menggambar orang, meniru angka dan huruf sederhana, membuat susunan yang kompleks dengan kotak-kotak.
- b. Perkembangan motorik masa kanak-kanak tengah dan akhir
- 1.) Usia 6 tahun: anak perempuan superior dalam akurasi gerakan, anak laki-laki superior dalam gerakan yang bertenaga dan kurang kompleks. Melompat dimungkinkan anak dapat melempar tangkap serta langkah yang tepat.

³²*Ibid.*, h. 57.

- 2.) Usia 7 tahun: anak dapat mungkin melakukan keseimbangan satu kaki tanpa melihat anak dapat berjalan di atas balok keseimbangan selebar 2 inci, anak dapat melompat dengan akurat ke dalam lingkaran kecil, anak dapat melakukan dengan akurat latihan jumping-juck.
- 3.) Usia 8 tahun: anak memiliki kekuatan genggam 12 pon. Jumlah permainan yang diikuti oleh kedua jenis kelamin paling banyak terjadi pada usia ini, anak dapat melakukan lompatan ritmis berseling dalam pola 2-2, 2-3, atau 3-3 anak perempuan dapat melempar bola kecil sejauh 40 kaki.
- 4.) Usia 9 tahun: anak laki-laki dapat berlari 16,5 kaki/detik, anak laki-laki dapat melempar bola kecil sejauh 70 kaki.
- 5.) Usia 10 tahun: anak perempuan dapat berlari 17 kaki /detik. Anak dapat menilai dan menangkap arah lontaran bolakecil yang dilemparkan dari jauh.
- 6.) Usia 11 tahun: berdiri setelah melompat 5 kaki mungkin dilakukan oleh anak laki-laki, dan mungkin pula dilakukan oleh anak perempuan dengan lompatan yang lebih pendek 6 inci.³³

Menurut penjelasan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan tingkat pencapaian perkembangan motorik halus kelompok usia 5-<6 tahun adalah:

- a. Menggambar sesuai gagasannya.
- b. Meniru bentuk.
- c. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.
- d. Menggunakan alat tulis dengan benar.
- e. Menggunting sesuai dengan pola.
- f. Menempel gambar dengan tepat.
- g. Mengekspresikan diri dengan gerakan menggambar secara detail.³⁴

3. Tugas Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Gunarsa adapun tugas-tugas perkembangan anak usia dini (0-6 tahun) adalah sebagai berikut:

- a. Berjalan
- b. Belajar memakan makanan keras
- c. Belajar berbicara

³³ Karakteristik Perkembangan Anak” (On-line), tersedia di: rezamega1911.blogspot.co.id

³⁴Permen-No-58-TH-2009.pdf (Online), tersedia di: stpi-binainsanmulia.ac.id/2013/04/ (2 Oktober 2017).

- d. Belajar untuk mengatur gerak-gerik tubuh
- e. Belajar mengenal perbedaan jenis kelamin dan ciri-cirinya
- f. Mencapai stabilitas fisiologis
- g. Membentuk konsep sederhana tentang realitas sosial dan fisik
- h. Belajar melibatkan diri secara emosional dengan orang tua, saudara, maupun orang lain
- i. Belajar membentuk konsep tentang benar-salah sebagai landasan membentuk nurani.³⁵

4. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk pelayanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, dengan cara memberikan rangsangan terhadap aspek perkembangannya yang meliputi aspek fisik dan non fisik. Pendidikan anak usia dini berkembang dengan pesat, hal ini ditandai dengan terus bertambahnya jumlah PAUD, Taman kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), dan PAUD sejenis lainnya dengan nama yang bervariasi banyak bermunculan. Hal ini juga sebagai bukti meningkatnya kesadaran orang tua dan guru tentang pentingnya pendidikan anak sejak dini.

Taman kanak kanak (Raudhatul Athfal) adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini dari umur 4 tahun sampai memasuki pendidikan dasar, dengan tujuan untuk membantu meletakkan perkembangan sikap moral, nilai-nilai agama, emosional, kemandirian juga pengetahuan dasar berbahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.³⁶

³⁵*Ibid.*, h. 58.

³⁶Ketut Lestariani, dkk., Op.Cit.h.2

Anak didik (anak usia dini) menduduki posisi penting dan menjadi acuan utama dalam pemilihan, pendekatan, model, dan metode pembelajaran. Hal yang perlu diingat dari sisi anak adalah PAUD, bukan sekadar mempersiapkan anak untuk bisa masuk sekolah dasar. Fungsi PAUD yang sebenarnya yaitu untuk membantu mengembangkan semua potensi anak (fisik, bahasa, intelektual/kognitif, emosi, sosial, moral dan agama) dan meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.³⁷

5. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum, tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini adalah :

- a. Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- b. Agar anak mampu mengolah keterampilan tubuh termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus serta mampu menerima rangsangan motorik.
- c. Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berfikir dan belajar.
- d. Anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
- e. Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat, menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri positif dan kontrol diri.
- f. Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.³⁸

³⁷Mukhtar Latif, dkk., *Op. Cit.*, h. 22

³⁸*Ibid.*, h. 23

6. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak.

- a. Pendidikan berorientasi pada kebutuhan anak.
- b. Dunia anak adalah dunia bermain, maka selayaknya lah konsep untuk anak usia dini dirancang dalam bentuk bermain.
- c. Kegiatan pembelajaran dirancang secara cermat untuk membangun sistematika kerja.
- d. Kegiatan pembelajaran berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup anak, yaitu anak menjadi mandiri, disiplin, mampu bersosialisasi, dan memiliki keterampilan dasar yang berguna bagi kehidupan anak kelak.
- e. Pendidikan dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak.
- f. Dalam kegiatan bermain, anak akan belajar lebih banyak bila mendapat kegiatan dari guru.³⁹



Menurut penjelasan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini disebutkan tingkat pencapaian perkembangan motorik halus kelompok usia 5-<6 tahun adalah:

- a. Menggambar sesuai gagasannya.
- b. Meniru bentuk.
- c. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.
- d. Menggunakan alat tulis dengan benar.
- e. Menggunting sesuai dengan pola.
- f. Menempel gambar dengan tepat.
- g. Mengekspresikan diri dengan gerakan menggambar secara detail.⁴⁰

7. Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini

³⁹*Ibid.*, h. 80.

⁴⁰Permen-No-58-TH-2009.pdf (Online), tersedia di: stpi-binainsanmulia.ac.id/2013/04/ (2 Oktober 2017).

Penggunaan istilah masa awal anak-anak (*early childhood*) menyebutnya usia prasekolah ketika anak masuk sekolah untuk persiapan masuk ke sekolah formal yaitu SD. Pada masa itu anak perlu mendapatkan selain pengetahuan juga keterampilan dan budi pekerti untuk dapat menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa. Perkembangan motorik halus anak Taman Kanak-kanak ditekankan pada koordinasi gerakan motorik dalam hal ini berkaitan dengan hal meletakkan atau memegang suatu objek dengan menggunakan jari tangan. Pada usia 4 tahun koordinasi gerakan motorik halus anak sangat berkembang bahkan hampir sempurna. Walaupun demikian anak usia ini masih mengalami kesulitan dalam menyusun balok-balok menjadi suatu bangunan. Hal ini disebabkan oleh keinginan anak untuk meletakkan balok secara sempurna sehingga kadang-kadang meruntuhkan bangunan itu sendiri. Pada usia 5 atau 6 tahun koordinasi gerakan motorik halus berkembang pesat. Pada masa ini anak telah mampu mengkoordinasikan gerakan mata dengan tangan lengan.

Kecerdasan motorik halus anak berbeda-beda. Dalam hal kekuatan maupun ketepatannya perbedaan ini juga dipengaruhi oleh pembawaan anak dan stimulasi yang didapatkannya. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan ataupun menurunkan taraf kecerdasan anak, terutama pada masa-masa pertama kehidupannya.

Sumantri menyatakan bahwa motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan sekelompok otot-otot kecil seperti jari-jemari tangan yang sering membutuhkan

kecermatan dan koordinasi dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu objek.⁴¹

Tujuan pengembangan motorik halus untuk anak TK (4-6 tahun) adalah dapat menunjukkan kemampuan memnggerakkan anggota tubuh dan terutama terjadinya koordinasi mata dan tangan sebagai persiapan untuk menulis. Kemampuan keterampilan anak TK usia 5-6 tahun seperti yang tercantum dalam Kamtini dan Husni Wardi Tanjung adalah sebagai berikut:

- a. Anak mampu menarik garis datar , tegak, miring kanan, miring kiri, lengkung, berulang-ulang dengan alat tulis secara bertahap.
- b. Anak mampu mencontoh bentuk silang, kali, lingkaran, bujur sangkar, dan segitiga secara bertahap.
- c. Anak mampu menjiplak angka, mencontoh angka, mencontoh bentuk sederhana.
- d. Anak mampu menulis angka, menggambar bentuk silang, lingkaran dan segitiga secara bertahap.
- e. Anak mampu meronce, menciptakan mainan, menggambar, mewarnai, menyusun menara, bertepuk tangan dengan berbagai macam pola, membatik, menciptakan kreasi dengan stempel, melukis dengan jari.
- f. Anak mampu bermain dengan permainan warna seperti mencampur dua warna untuk mendapatkan warna yang berbeda.⁴²

Perkembangan motorik halus sangat penting bagi anak usia dini karena usia dini merupakan usia ideal untuk mempelajari keterampilan motorik halus. Sebagaimana diungkapkan oleh Eisabeth B. Hurlock beberapa alasannya yaitu sebagai berikut:

1. Tubuh anak lebih lentur ketimbang tubuh remaja atau orang dewasa sehingga anak lebih mudah menerima semua pelajaran.

⁴¹Hakikat Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini” (On-line), tersedia di: [googleweblight.com/lite_url=http://melyloelhabox.blogspot.com](http://melyloelhabox.blogspot.com) (30 September 2016).

⁴²Renita Febrianingsih, “Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak TK ABA Kelompok B Se-Kecamatan Minggir Sleman Yogyakarta”(Skripsi Program Sarjana Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta,2014), h.32.

2. Anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya, maka bagi anak mempelajari keterampilan lebih mudah.
3. Secara keseluruhan anak lebih berani pada waktu kecil ketimbang telah besar.
4. Berdasarkan pendapat di atas diketahui bahwa pada masa usia dini merupakan masa ideal untuk mempelajari keterampilan motorik halus.⁴³

Perkembangan gerak motorik halus juga berpengaruh terhadap penyesuaian diri anak dalam pergaulan terutama dalam mengikuti kegiatan bersama dengan teman sebayanya ataupun juga untuk mengikuti kegiatan sekolah nantinya. Anak-anak yang canggung dalam gerakan motorik akan menghambat keikutsertaannya dalam permainan kelompok. Hal inilah yang akan menghambatnya dalam pergaulan, dan dapat menyebabkan anak tersebut merasa dikucilkan oleh teman sepermainannya.

8. Karakteristik Perkembangan Motorik Halus

Karakteristik perkembangan motorik halus anak dapat dijelaskan dalam Depdiknas,2007:10, sebagai berikut:

a. Pada saat anak berusia tiga tahun

Pada saat anak berusia 3 tahun gerakan halus pada masa bayi. Meskipun anak pada masa ini sudah mampu menjemput benda dengan menggunakan jempol dan jari telunjuknya tetapi gerakan itu sendiri masih kikuk.

b. Pada usia 4 tahun

Pada usia 4 tahun koordinasi motorik halus secara substansial sudah mengalami kemajuan dan gerakannya sudah lebih cepat bahkan cenderung ingin sempurna.

c. Pada usia 5 tahun

⁴³Elizabeth, B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta, Erlangga, 1978, h.156

Oada usia 5 tahun koordinasi motorik halus anak sudah lebih sempurna lagi tangan, lengan, dan tubuh bergerak di bawah koordinasi mata. Anak juga telah mampu membuat dan melaksanakn kegiatan yang lebih majemuk, seperti kegiatan proyek.

d. Pada masa akhir kanak-kanak usia 6 tahun

Pada masa akhir kanak-kanak usia 6 tahun ia telah belajar bagaimana menggunakan jari jemarinya dan pergelangan tangannya untuk menggerakkan ujung pensilnya.

D. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan pustaka dan kajian peneliti menemukan penelitian yang relevan dengan penelitian penulis yaitu :



- a. Cristina Sessa tahun ajaran 2016 dengan judul *Pengaruh Pelaksanaan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini di TK Play Group YPK Imanuel Suprau Kota Sorong* menunjukkan ada perbedaan tingkat motorik halus anak usia dini. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus baik, karena anak mendapatkan 23-33 sebanyak 55 % dengan kategori baik ini berarti perkembangan motorik halus meningkat dengan kategori baik.
- b. Ketut Lestariani, dkk. 2014, dengan judul *Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas* menunjukkan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif

diperoleh rata-rata persentase kemampuan motorik halus anak siklus I sebesar 65,00% yang berarti pada kategori sedang, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85% yang menunjukkan kemampuan kreativitas anak pada kategori tinggi. Jaddi terjadi peningkatan sebesar 20%.⁴⁴

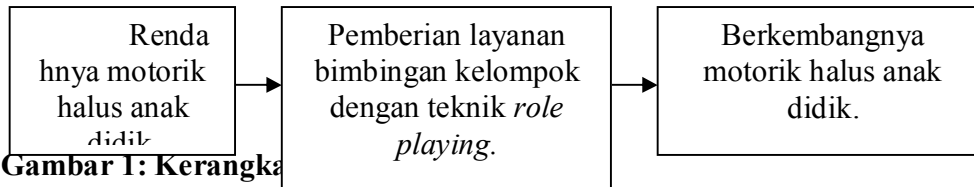
E. Kerangka Berfikir

Di lingkungan sekolah anak didik yang bermasalah pada aspek motorik halus, hal ini tampak pada kegiatan anak didik pada saat proses belajar di kelas. Anak didik tidak berani berpendapat atau bertanya, kurang interaktif jika diberikan pertanyaan oleh guru, tidak berani tampil beda dari teman-temannya. Gejala yang muncul tersebut akan sangat mengganggu dalam pengembangan anak didik dalam mencapai prestasi dan pengembangan motorik halusya.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung diharapkan dapat membantu anak didik untuk mengembangkan motorik halusnya, serta anak didik diharapkan secara optimal dapat mengalami perubahan dan mencapai peningkatan yang positif setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Anak didik yang mempunyai tingkat motorik halus yang tinggi akan mudah berkembang dalam memperoleh pemahaman dan sumber belajar di sekolah.

Berikut ini kerangka berfikir dalam penelitian ini:

⁴⁴ Ketut Lestariani, dkk. 2014, *Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativita*, tersedia di: e-journal.undiksha.ac.id. (Di akses pada tanggal 28 September 2016)



Gambar 1: Kerangka

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis diartikan sebagai jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoretis. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asalnya dari lapangan. Hipotesis juga penting peranannya karena dapat menunjukkan harapan dari si peneliti yang direfleksikan dalam hubungan ubahan atau variabel dalam permasalahan penelitian.⁴⁵

Hipotesis penelitian yang peneliti ajukan adalah Adanya Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung. Berdasarkan hipotesis penelitian di atas, peneliti mengajukan hipotesis statistik penelitian sebagai berikut:

- Ho : Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* tidak efektif dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung.
- Ha : Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* efektif dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung.

⁴⁵Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), h. 40.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metodologi penelitian adalah ilmu tentang metode-metode yang akan digunakan dalam penelitian. Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan kata tersebut, terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan.⁴⁶

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan tertentu. Penggunaan metode dimaksudkan agar kebenaran yang diungkap benar-benar dapat dipertanggung jawabkan dan memiliki bukti ilmiah yang akurat dan dapat dipercaya. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang merupakan metode penelitian yang natural dan digunakan untuk mencari pengaruh atau berkaitan dengan hubungan sebab akibat.⁴⁷ Penelitian eksperimen merupakan metode inti dari model penelitian yang ada. Karena dalam penelitian eksperimen para peneliti melakukan tiga persyaratan dari suatu bentuk penelitian. Ketiga persyaratan tersebut yaitu kegiatan mengontrol, memanipulasi, dan observasi.⁴⁸

Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik dengan *Role Playing* untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar

⁴⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 2.

⁴⁷*Ibid.*, h. 6.

⁴⁸Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), h. 16

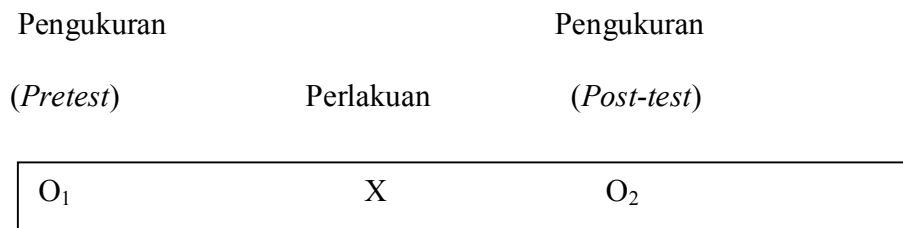
Lampung. Dengan mengefektifkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dengan jangka waktu tertentu sesuai dengan rencana penelitian yang telah ditentukan. Dan diharapkan dapat diketahui seberapa besar pengembangan motorik halus pada anak usia dini di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung.

B. Desain Penelitian

Penelitian menggunakan *pre-Eksperimental design* yaitu jenis penelitian yang masih terdapat variabel dependen.⁴⁹ Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu pada rancangan penelitian ini mula-mula suatu kelompok subyek diberikan *pre-test* kemudian dilaksanakan perlakuan pada waktu tertentu kemudian dilakukan pengukuran kembali *post-test* untuk membandingkan keadaan sesudah dan sebelum diberikan perlakuan. Alasan peneliti menggunakan desain ini adalah dalam penelitian ini peneliti akan membandingkan keadaan sampel sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga pada desain ini tidak memiliki kelompok kontrol untuk membandingkan keadaan sampel yang akan peneliti berikan perlakuan. Dan untuk mengetahui apakah adanya perubahan signifikan telah melakukan dua kali penilaian. Penilaian awal (*pretest*) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan dan penilaian akhir (*posttest*) setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Kelebihan dari desain ini adalah adanya data pembandingan yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest*. Sedangkan kelemahan pada

⁴⁹ Sugiyono, Ibid, h.74

desain ini adalah adanya beberapa variabel sekunder yang kurang terkontrol karena tidak dilakukannya randomisasi. Desain ini digambarkan seperti berikut :



Gambar 2
Pre Eksperimental Design dengan One Group
Pretest-Posttest Design

Keterangan :

O₁ : *Pretest* yaitu pengukuran awal sebelum anak didik diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

X : Perlakuan layanan bimbingan kelompok teknik *role playing*.

O₂ : *Posttest* pengukuran akhir setelah anak didik diberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mencari efektivitas saat sebelum diberikan perlakuan tindakan dan saat sesudah diberikan perlakuan tindakan.

Desain penelitian eksperimen *pre-test and post-test one group design* Rancangan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahapan *Pretest*

Tujuan dari *pre-test* dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui anak didik kelas A Raudhatul Athfal Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung yang memiliki kriteria motorik halus rendah sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan penilaian menggunakan lembar observasi.

2. Pemberian *Treatment*

Memberikan perlakuan berupa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Rencana pemberian *treatment* akan dilakukan 5 pertemuan dengan waktu 45-60 menit tiap pertemuan.

3. Melakukan *posttest*, dalam kegiatan ini peneliti memberikan lembar observasi kepada guru kelas yang akan diisi oleh guru kelas setelah pemberian *treatment*. Setelah itu membandingkan persentase hasil dari lembar observasi dengan indikator peserta didik dengan motorik halus rendah antara sebelum dan sesudah pemberian *treatment*.

C. Definisi Operasional

Operasional digunakan untuk menjelaskan pengertian operasional dari variabel-variabel penelitian dan menyamakan persepsi agar terhindar dari kesalah pahaman dalam menafsirkan variabel. Adapun definisi operasional dari penelitian ini adalah:

Tabel 2

Definisi Operasional

	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
1	Variabel Bebas (X) dengan teknik <i>role playing</i> (main peran).	<p><i>Role playing</i> adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Alokasi waktu yang digunakan adalah 5 x pertemuan dengan durasi waktu tiap 1 x pertemuan lamanya 45-60 menit.</p>	Lembar Observasi	-	-	-
2	Variabel Terikat (Y) adalah	Motorik halus adalah	Lembar Observasi	Melakukan pengamatan	Skor motorik	-

	motorik halus	kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin.	yang terdiri dari 15 pernyataan dengan 4 skor: BB= Belum Berkembang MB= Mulai Berkembang BSH= Berkembang Sesuai Harapan BSB= Berkembang Sangat Baik	n (observasi). Pengamat dilakukan oleh guru RA.	halus dari 10-40.	
--	---------------	---	---	---	-------------------	--



D. Responden

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵⁰ Populasi penelitian ini adalah anak didik yang berjumlah 15 orang dengan sampelnya adalah yang berjumlah 10 orang.

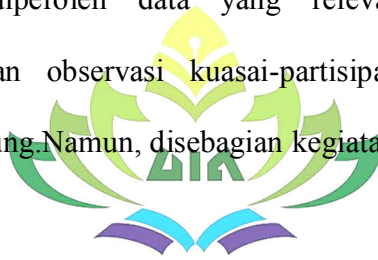
⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), h.117-118

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data di mana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian.⁵¹ Pada penelitian ini observasi yang dilakukan adalah pada saat survey awal. Observasi digunakan untuk mengukur perubahan perilaku individu sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan sehingga dapat diperoleh data yang relevan dari hasil pemberian perlakuan. Peneliti menggunakan observasi kuasai-partisipan, dimana dari sebagian kegiatan observer terlibat langsung. Namun, disebagian kegiatan lagi observer tidak terlibat langsung.⁵²



2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden.⁵³ Metode wawancara adalah untuk mendapatkan data tentang masalah dari anak didik mengenai kreativitas dan kepribadiannya.

3. Skala Lembar Observasi

Dalam penelitian ini skala yang digunakan adalah skala Likert, format yang digunakan dalam instrumen penelitian ini terdiri dari 4 pilihan jawaban dari pernyataan yang ada. Bobot nilai pada masing-masing alternatif jawaban dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

⁵¹W. Gulo, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT Grasindo, 2010), h. 116

⁵²Anwar Sutoyo, *Pemahaman Individu*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 87.

⁵³*Ibid.*, h. 119.

Tabel 3
Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban			
Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
1	2	3	4

Rentang penilaian pada skala kreativitas dalam penelitian ini menggunakan skor 1-4 dengan banyaknya item 10 maka interval kriteria dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut :

A. Skor tertinggi

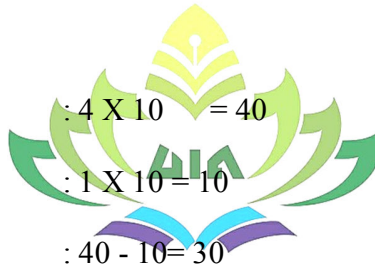
$$: 4 \times 10 = 40$$

B. Skor terendah

$$: 1 \times 10 = 10$$

C. Rentang

$$: 40 - 10 = 30$$



Rumus Interval yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$\mathbf{I = \frac{NT - NR}{K}}$$

$$I = \frac{(10 \times 4) - (10 \times 1)}{3}$$

$$I = 10$$

Keterangan :

NT : Nilai Tertinggi

NR : Nilai Terendah

K : Kriteria

Berdasarkan keterangan tersebut maka dapat diperoleh kriteria skor yang tertera pada tabel di berikut ini :

Tabel 4
Kriteria Motorik Halus

Interval	Kriteria
31-40	Tinggi
21-30	Sedang
10-20	Rendah

F. Pengembangan Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya data yang akandiungkap peneliti yaitu tentang pendekatan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. Oleh karena itu instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen non-tes dengan menggunakan lembar observasi. Kisi-kisi motorik halus anak usia dini yang dibuat oleh peneliti berdasarkan indikator motorik halus anak oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Soalpun sudah peneliti uji Interrater di Raudhatul Athfal Daarul ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 5
Kisi-kisi Pedoman Observasi Motorik Halus Anak Usia Dini

Variabel	Aspek	Indikator	Pernyataan
Motorik Halus Anak	Fisik	1. Menggambar sesuai gagasannya.	1. Membuat lingkaran dan persegi dengan rapi.
		2. Meniru bentuk.	1. Meniru membuat garis tegak, datar, miring dan lengkung. 2. Meniru melipat kertas sederhana.
		3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.	1. Menyusun berbagai bentuk dari balok-balok. 2. Mencuci tangan dan melap tangan. 3. Menggunakan sendok dan garpu tanpa menumpahkan makanan,
		4. Menggunakan alat tulis dengan benar..	1. Memegang pensil dengan benar (antara ibu jari dan 2 jari).
		5. Menggunting sesuai dengan pola.	1. Menggunting dengan berbagai media berdasarkan bentuk/pola (lurus, lengkung, segitiga).
		6. Menempel gambar dengan tepat.	1. Menyusun puzzle dengan tepat dan rapi.
		7. Mengekspresikan diri melalui menggambar secara detail.	1. Mewarnai gambar.
Total			10 Item

F. Uji Instrumen

Uji instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan uji interreter. Uji interreter adalah jenis uji yang digunakan untuk menyamakan persepsi

dalam hal ini antara peneliti dengan pengumpul data agar data yang dihasilkan valid. Uji reliabilitas ini yaitu untuk melihat tingkat kesepakatan antar ahli atau rater dalam menilai setiap indikator pada instrumen. *Inter-Rater Reliability* memberikan gambaran berupa skor tentang sejauhmana tingkat kesepakatan yang diberikan ahli atau rater.⁵⁴ Alat yang digunakan untuk uji ini adalah uji statistic Kappa, dengan ketentuan uji yaitu jika pengumpul data banyak maka uji dilakukan terhadap masing-masing pengumpul data, dilakukan terhadap masing-masing pertanyaan, peneliti dan pengumpul data bersama-sama mengobservasi, waktu mengobservasi antara peneliti dengan pengumpul data tidak boleh berbeda. Prinsip ujinya adalah bila nilai koefisien kappa $>0,6$ atau $p \text{ value} < \alpha (0,05)$, maka persepsi antara peneliti dengan pengumpul data sama dan bila nilai koefisien kappa $<0,6$ atau $p \text{ value} < \alpha (0,05)$, maka persepsi antara peneliti dengan pengumpul data terjadi perbedaan.⁵⁵ Jika hasilnya sama maka instrumen atau lembar observasi bisa digunakan dalam penelitian.

G. Teknik dan Pengolahan Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Dengan analisis data maka akan dapat membuktikan hipotesis dan menarik kesimpulan tentang masalah yang akan diteliti. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui dampak dari suatu perlakuan yang mencobakan sesuatu, lalu dicermati akibat dari perilaku tersebut. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan skor

⁵⁴Nandang Agus Triana, "Uji Keterbandingan Assesmen Kinerja Kompetensi *Service* Roda, Ban, dan Rental Sepeda Motor Antara Bengkel Otomotif dan SMK". (Artikel Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2015), h. 65

⁵⁵Hariansyah Jaya, 2012, Assesmen Pembelajaran, Universitas Negeri Makassar, tugas final-reabilitas-inter-reter-by-hariansyah-jaya.doc/ diakses pada tanggal 1 Mei 2016

motorik halus sebelum dan sesudah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dengan menggunakan statistik uji *t* yaitu *t-test*. Menurut Arikunto, “perbedaan antara O_1 dan O_2 yaitu $O_1 - O_2$, diasumsikan merupakan efek dari treatment atau eksperimen”.⁵⁶

Rumusnya sebagai berikut :

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

Keterangan:

Md : Mean dari deviasi (d) antar *posttest* dan *pretest*

Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N : Banyak Subyek

Df : atau db (N-1).⁵⁷



Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dan sesuai dengan hipotesis yang diajukan peneliti maka data yang diperoleh akan dan diolah dengan program komputer SPSS.

⁵⁶ Arikunto S, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h.85

⁵⁷ Azwar Saifuddin, *Penyusunan Skala Psikologi edisi 2*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar), h. 306.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Sebelum pemberian *treatment* yaitu layanan bimbingan kelompok dilaksanakan, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan peneliti dalam penelitian ini. Adapun tahap-tahap dalam penelitian yang dilakukan antara lain :

1. Mencatat daftar nama anak didik kelas A1 RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung
2. Penentuan sample penelitian dengan jumlah 10 anak didik.
3. Meminta persetujuan pada peserta didik untuk dijadikan sampel dalam penelitian.
4. Pelaksanaan bimbingan kelompok dilaksanakan bersama 10 anak didik dengan data sebagai berikut :

Tabel 6
Peserta Didik Yang Mengikuti Bimbingan Kelompok

No	Kode Nama	Kelas
1	AKPM	A1
2	MMFR	A1
3	NZ	A1
4	RNP	A1
5	KM	A1
6	RAU	A1
7	ASN	A1
8	MADP	A1
9	DAS	A1
10	ROY	A1

5. Menjelaskan kepada subjek penelitian mengenai prosedur pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dan menyepakati pertemuan.
6. Pelaksanaan bimbingan kelompok dilakukan di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung, pertemuan dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan, yang dilaksanakan di ruang kelas pada pukul 09.00 WIB dengan jadwal pertemuan sebagai berikut:

Tabel7
Jadwal Pemberian Perlakuan Bimbingan Kelompok

No	Tanggal	Kegiatan yang dilaksanakan
1	12-4-2017	<i>Pretest</i> dan Pertemuan Pertama materi : Menenal Diri Sendiri
2	13-4-2017	Pertemuan Kedua materi : Binatang
3	17-4-2017	Pertemuan Ketiga materi : Binatang
4	19-4-2017	Pertemuan Keempat materi : Panca Indera
5	20-4-2017	Pertemuan Kelima materi : Pekerjaan sekaligus evaluasi kegiatan dan <i>posttest</i> .


Berdasarkan tabel tersebut pelaksanaan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan beserta *pretest* dan *posttest* dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

1. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan di ruang kelas, pada pukul 09.00 WIB. Kegiatan bimbingan kelompok ini diawali dengan mengucapkan salam pembuka kepada

anggota kelompok. Pemimpin kelompok memperkenalkan diri, dan menjelaskan maksud dan tujuan dari kegiatan bimbingan kelompok ini serta menjelaskan tatacara pelaksanaan dan menyampaikan kesepakatan waktu. Anggota kelompok diberikan kesempatan untuk bertanya kepada pemimpin kelompok, kemudian dilanjutkan perkenalan antar anggota kelompok.

Pada tahap peralihan, pemimpin kelompok menjelaskan kembali maksud dan tujuan dari kegiatan bimbingan kelompok dilakukan. Selanjutnya pemimpin kelompok menumbuhkan sikap kebersamaan diantara anggota kelompok dengan bernyanyi lagu puji-pujian secara bersama untuk membangun suasana hangat diantara anggota kelompok.



Selanjutnya, pada tahap kegiatan pemimpin kelompok menjelaskan peran anggota kelompok agar aktif berpendapat dan berani. Pemimpin kelompok mengajak anak duduk melingkar. Mulai permainan dengan mengatakan, aku pergi jalan-jalan menggunakan.... “(macam-macam alat transportasi). Anak selanjutnya meneruskan dengan kalimat yang sama namun menyebutkan alat transportasi yang berbeda. Tunjukkan kartu kata bergambar saat anak-anak menyebutkan alat transportasi tersebut. Kemudian memilih anak untuk melakukan peran antara lain ayah, ibu anak, kakek, nenek, penjual tiket, pilot, masinis, nahkoda, sopir bus. Ketika kegiatan berakhir, pemimpin kelompok memberikan kesimpulan dari pertemuan yang dilakukan dan memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk bertanya. Selanjutnya pemimpin kelompok menanyakan pesan dan kesan kepada

anggota kelompok setelah mengikuti kegiatan ini dan menyepakati waktu untuk pertemuan selanjutnya. Kemudian kegiatan bimbingan kelompok diakhiri dengan membaca doa dan salam penutup.

2. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada pukul 09.00 di ruang kelas. Pemimpin kelompok segera membuka pertemuan dengan mengucapkan salam dan berdoa. Kemudian pemimpin kelompok bercerita tentang pergi ke kebun binatang supaya anggota kelompok lebih senang dalam mengikuti kegiatan ini. Selanjutnya menjelaskan topik yang akan dibahas pada kegiatan pertemuan kedua ini yaitu mengenai binatang. Pemimpin kelompok menjelaskan perbedaan binatang buas dan bukan. Dalam tahap ini, seluruh anggota kelompok diminta untuk berperan aktif. Selanjutnya pemimpin kelompok mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku bermain anak, memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan, serta memberi motivasi atau dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif. Pemimpin kelompok meminta anggota kelompok memasang gambar binatang dan makanannya dan bermain puzzle. Kemudian pemimpin kelompok membagikan kertas yang sudah bergambar untuk diwarnai oleh anak didik di rumah. Selanjutnya pemimpin kelompok menginformasikan bahwa kegiatan bimbingan akan segera berakhir. Kemudian menanyakan pesan dan kesan kepada anggota kelompok pada pertemuan yang kedua ini. Pertemuan diakhiri dengan doa dan salam penutup.

3. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan di ruang kelas pukul 09.00 WIB, dan diawali dengan salam pembuka dan berdoa oleh pemimpin kelompok. Pemimpin menanyakan kabar dan memberikan semangat pada anggota kelompok. Pemimpin kelompok mengulas kembali kegiatan bimbingan kelompok pertemuan sebelumnya dan menanyakan tugas rumah dipertemuan sebelumnya. Selanjutnya, pemimpin kelompok menjelaskan mengenai bertamu. Setelah itu, pemimpin kelompok bertanya dan menceritakan bagaimana bertamu yang baik kepada anggota kelompok. Kemudian pemimpin kelompok menyiapkan perlengkapan dan alat-alat main peran bertamu di sentra main. Anak memilih berbagi peran ada yang menjadi tuan rumah (ayah, ibu, anak) dan tamu. Pemimpin kelompok duduk dalam lingkaran bersama anak-anak sambil mendiskusikan rencana main. Kemudian anak-anak berperan sebagai ayah dan ibu yang sedang duduk di ruang tamu. Tamu datang dengan mengucapkan salam, ibu membuka pintu dan mempersilahkan tamu masuk ke ruang tamu. Kemudian bapak turut menyambut tamu sambil mempersilahkan duduk. Ibu kemudian meminta bantuan anaknya mengambil air minum untuk tamu. Ayah dan ibu berbincang-bincang dengan tamu tentang makanan yang halal. Pemimpin kelompok menyimpulkan dari kegiatan yang telah berlangsung memperkuat perilaku anggota kelompok yang positif, dan meminta anggota kelompok untuk memberikan kesannya pada pertemuan ini. Kegiatan bimbingan kelompok ditutup dengan doa dan salam penutup.

4. Pertemuan keempat

Pertemuan selanjutnya dilaksanakan di ruang kelas pada pukul 09.00 WIB. Kegiatan bimbingan kelompok dibuka dengan salam pembuka dan doa. Pemimpin kelompok berterimakasih kepada seluruh anggota kelompok karena bersedia mengikuti layanan bimbingan kelompok ini. Setelah itu masuk ke kegiatan inti dengan membahas pertemuan selanjutnya, kemudian menyiapkan dan menata alat permainan dan sentra bermain peran. Membuat alat komunikasi telepon dari gelas aqua untuk mendengarkan suara dengan telinga. Pemimpin dan anggota kelompok mendiskusikan berbagai macam panca indera beserta fungsinya. Setelah itu pemimpin kelompok mengajak anggota kelompok untuk bernyanyi bersama dan pemimpin kelompok mengambil kesimpulan dari materi yang sudah dibahas dan anggota kelompok mengungkapkan kesannya setelah mengikuti kegiatan pada pertemuan keempat ini. Kegiatan bimbingan kelompok diakhiri dengan doa dan salam penutup.

5. Pertemuan kelima

Kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan di ruang kelas pada pukul 09.00 WIB. Pada pertemuan selanjutnya, pemimpin kelompok membuka kegiatan bimbingan kelompok dengan salam pembuka dan doa. Kemudian pemimpin kelompok mengulas kembali kegiatan pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya, pemimpin kelompok menjelaskan materi yang dibahas pada pertemuan kali ini, yaitu mengenai pekerjaan, mengapa kita harus bekerja? Kemudian pemimpin kelompok bercerita tentang pekerjaan ayah-ibuku dari

sebuah buku. Setelah itu, pemimpin kelompok menyiapkan alat-alat dan perlengkapan main peran pekerjaan di sentra main. Anak-anak berperan sebagai peran profesi masing-masing yang dipilih. Pemimpin kelompok ingin mengenalkan tentang ikan (jenis, bagaimana bisa terhidang di meja makan, kandungan gizi dan profesi halal). *Layout* tempat bermain peran ini bisa diatur sedemikian rupa menjadi beberapa tempat yang berfungsi sebagai rumah, pasar, pantai. Pengenalan proses distribusi mulai dari ikan ditangkap nelayan, dijual ke pasar ikan, dibeli oleh pembeli dan dimasak oleh ibu. Saat makan, informasikan kandungan gizi apa saja yang ada dalam ikan. Setelah kegiatan main peran selesai, pemimpin kelompok menjelaskan bahwa ini adalah pertemuan terakhir. Pada pertemuan terakhir, pemimpin kelompok mengulas kembali dari pertemuan yang pertama sampai pertemuan terakhir. Pemimpin kelompok memberikan penguatan positif pada anggota kelompok. Setelah itu pemimpin kelompok memberitahukan anggota kelompok bahwa kegiatan akan segera berakhir. Pemimpin kelompok menutup kegiatan dengan doa dan salam penutup.

Selanjutnya peneliti meminta guru kelas untuk mengisi lembar observasi kreativitas motorik halus anak didiknya yang telah diberikan *treatment*.

6. Membandingkan nilai rata-rata anak didik sebelum dan setelah mengikuti kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat dideskripsikan hasil penelitian sebelum dilakukan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan.

a. Hasil *Pretest*

Pre-test dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran kondisi awal motorik halus anak didik kelas A1 RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung. Berikut dijelaskan, kondisi *pre-test* gambaran kondisi awal motorik halus anak didik :

Tabel 8
Hasil *Pre-test* Motorik Halus Anak Didik

No	Kode Nama	Hasil <i>Pre-test</i>	Kriteria
1	AKPM	18	Rendah
2	MMFR	15	Rendah
3	NZ	13	Rendah
4	RNP	16	Rendah
5	KM	15	Rendah
6	RAU	19	Rendah
7	ASN	13	Rendah
8	MADP	14	Rendah
9	DAS	16	Rendah
10	ROY	19	Rendah

Berdasarkan tabel tersebut sebelum diberikan perlakuan *role playing* pada anak didik yang memiliki motorik halus rendah di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung, diperoleh data dengan kriteria rendah yang sesuai dengan kategori tingkatan skala motorik halus. Maka dari itu peneliti memberikan *treatment* bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini.

b. Hasil *Post-test*

Setelah memberikan perlakuan layanan bimbingan kelompok, maka peneliti mengukur kembali motorik halus yang dimiliki anak didik di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung. Adapun hasil *post-test* adalah sebagai berikut :

Tabel 9
Hasil *Post-test* Motorik Halus Anak Didik

No	Kode Nama	Hasil <i>Post-test</i>	Kriteria
1	AKPM	29	Sedang
2	MMFR	29	Sedang
3	NZ	25	Sedang
4	RNP	25	Sedang
5	KM	26	Sedang
6	RAU	27	Sedang
7	ASN	28	Sedang
8	MADP	24	Sedang
9	DAS	25	Sedang
10	ROY	28	Sedang

Berdasarkan tabel tersebut, setelah diberikan perlakuan *role playing* pada anak didik kelas A1 yang memiliki motorik halus rendah di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung sehingga menghasilkan perubahan berupa peningkatan motorik halus anak didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat meningkatkan motorik halus anak didik, anak didik sudah mengalami perubahan yang lebih baik dari sebelum diberikan perlakuan *role playing*.

c. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

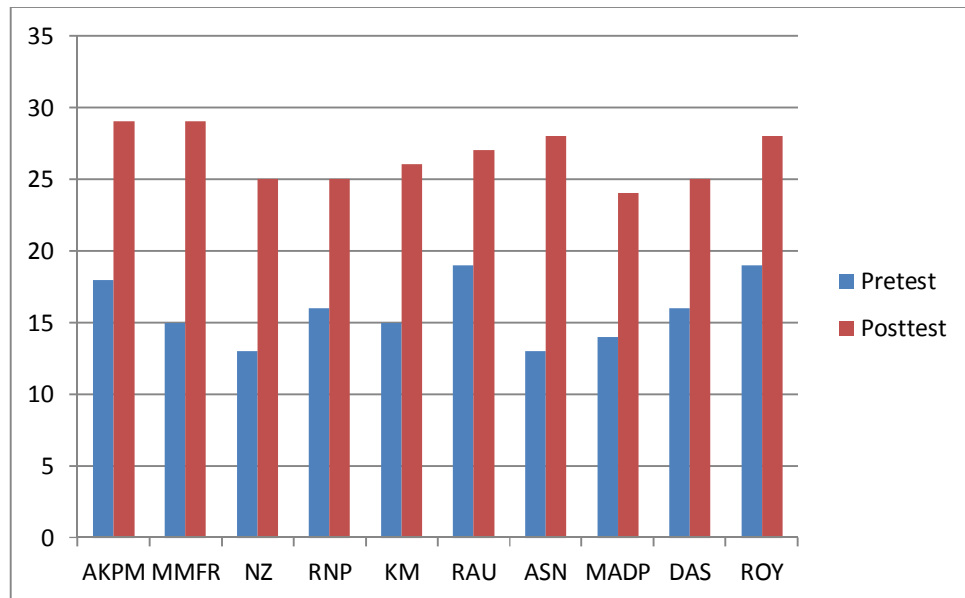
Untuk melihat peningkatan motorik halus anak didik kelas A1 RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* akan dijelaskan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 10
Uji Hasil *Pretest*, *Posttest*, *Score* Perkembangan Motorik Halus Anak Didik Kelas A1 di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung

No	Kode Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan Score
1	AKPM	18	29	11
2	MMFR	15	29	14
3	NZ	13	25	12
4	RNP	16	25	9
5	KM	15	26	9
6	RAU	19	27	8
7	ASN	13	28	15
8	MADP	14	24	10
9	DAS	16	25	9
10	ROY	19	28	9
Total		171	266	106
		$\sum x_1 158$	$\sum x_2 266$	$X = \sum xd/N$ $106:10 = 10,6$
Rata-Rata dengan N = 10		$X = \sum x_1/N$ $158:10 = 15,8$	$X = \sum x_2/N$ $266:10 = 26,6$	

Berdasarkan keterangan pada tabel dapat dilihat bahwa hasil *pre-test* pada 10 anak didik sebelum mengikuti layanan teknik *role playing* dengan nilai rata-rata skor 15,8. Sedangkan setelah mengikuti layanan teknik *role playing* hasil *post-test* diperoleh rata-rata skor sebesar 26,6. Hal ini menunjukkan bahwa teknik *role playing* dapat mengembangkan motorik halus anak didik kelas A1 RA Daarul Ilmi Korpri Raya

Sukarame Bandar Lampung. Grafik perkembangan motorik halus yang diperoleh dari hasil skor nilai *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini :



Gambar3
Grafik Perkembangan Motorik Halus Anak Didik

B. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* tidak efektif dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung.

Ha : Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* efektif dalam mengembangkan motorik halus anak usia dini di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung.

Untuk mengetahui apakah Bimbingan Kelompok Teknik *Role Playing* di sekolah efektif dalam mengembangkan motorik halus anak didik dan seberapa besar skor motorik halus sebelum diberikan layanan *role playing* dan setelah diberikan layanan *role playing* dilakukan dengan menggunakan rumus analisis data *t-test*, dengan nilai distribusi yang ditentukan yaitu derajat kebebasan (df) $N-1=10-1=9$ dengan taraf signifikan (α) 0,05. Adapun hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$



Berdasarkan hasil uji *t paired samples t-test*, bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk mengembangkan motorik halus anak didik, penghitungan motorik halus anak didik dilakukan dengan menggunakan *SPSS for windows release 16*, di dapat hasil sebagai berikut :

Tabel 11
Hasil Uji *Paired Samples T-Test*

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-1.08000	2.29976	.72725	-12.44515	-9.15485	-14.851	9	.000

Dari tabel dapat diketahui bahwa t adalah -14.851 *mean* -1.08000 , 95% *confidence interval of the difference*, *lower* = -12.44515 dan *upper* = -9.15485 , kemudian t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} $df = 9$, dengan ketentuan $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-14.851 < 1.833$) dikarenakan peneliti mengambil taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan nilai distribusi nilai satu arah untuk kriteria pengujian hipotesis yang peneliti ajukan, dengan demikian motorik halus anak didik kelas A1 di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung mengalami perubahan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok. Jadi dapat disimpulkan bahwa Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* efektif dalam mengembangkan motorik halus anak didik RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung. Dari hasil uji t , hasil yang diperoleh menunjukkan adanya perubahan skor motorik halus setelah diberikan layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*. Anak didik yang pada awalnya memiliki skor rendah, setelah diberikan layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* mengalami peningkatan skor motorik halus.

Tabel 12
Hasil Uji t Motorik Halus Anak Didik Pada Indikator 1

Hasil	Rata-Rata	St. Dev	Uji t	Sig.2	Ket.
Pre-test	1.8000	1.03280	-2.703	.024	Signifikan
Post-test	2.9000	.87560			

Berdasarkan tabel tersebut pada indikator 1 diterima dari hasil uji t test *paired samples t-test*, independent *pretest* dan *posttest* meningkat. Pada indikator 1 diterima dinyatakan signifikan karena, $sign.2 \text{ tailed} < 0.05$ ($0.024 < 0.05$). Dilihat dari hasil rata-rata

posttest menunjukkan lebih besar dari *pretest*. Hal ini menunjukkan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengembangkan motorik halus anak didik.

Tabel 13

Hasil Uji t Motorik Halus Anak Didik Pada Indikator 2

Hasil	Rata-Rata	St. Dev	Uji t	Sig.2	Ket.
Pre-test	2.3000	.67495	-5.839	.000	Signifikan
Post-test	4.8000	.91894			

Berdasarkan tabel tersebut pada indikator 2 diterima dari hasil uji t test *paired samples t-test*, independent *pretest* dan *posttest* meningkat. Pada indikator 2 diterima dinyatakan signifikan karena, sign.2 tailed < 0.05 (000 < 0.05). Dilihat dari hasil rata-rata *posttest* menunjukkan lebih besar dari *pretest*. Hal ini menunjukkan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengembangkan motorik halus anak didik.

Tabel 14

Hasil Uji t Motorik Halus Anak Didik Pada Indikator 3

Hasil	Rata-Rata	St. Dev	Uji t	Sig.2	Ket.
Pre-test	4.9000	1.10050	-5.779	.000	Signifikan
Post-test	8.1000	1.19722			

Berdasarkan tabel tersebut pada indikator 3 diterima dari hasil uji t test *paired samples t-test*, independent *pretest* dan *posttest* meningkat. Pada indikator 3 diterima dinyatakan signifikan karena, sign.2 tailed < 0.05 (000 < 0.05). Dilihat dari hasil rata-rata *posttest* menunjukkan lebih besar dari *pretest*. Hal ini menunjukkan pelaksanaan layanan

bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengembangkan motorik halus anak didik.

Tabel 15
Hasil Uji t Motorik Halus Anak Didik Pada Indikator 4

Hasil	Rata-Rata	St. Dev	Uji t	Sig.2	Ket.
Pre-test	1.9000	.73786	-3.280	.010	Signifikan
Post-test	2.6000	.69921			

Berdasarkan tabel tersebut pada indikator 4 diterima dari hasil uji t test *paired samples t-test*, independent *pretest* dan *posttest* meningkat. Pada indikator 4 diterima dinyatakan signifikan karena, $\text{sign.2 tailed} < 0.05$ ($0.010 < 0.05$). Dilihat dari hasil rata-rata *posttest* menunjukkan lebih besar dari *pretest*. Hal ini menunjukkan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengembangkan motorik halus anak didik.

Tabel 16
Hasil Uji t Motorik Halus Anak Didik Pada Indikator 5

Hasil	Rata-Rata	St. Dev	Uji t	Sig.2	Ket.
Pre-test	1.6000	.51640	-2.753	.022	Signifikan
Post-test	2.4000	.69921			

Berdasarkan tabel tersebut pada indikator 5 diterima dari hasil uji t test *paired samples t-test*, independent *pretest* dan *posttest* meningkat. Pada indikator 5 diterima dinyatakan signifikan karena, $\text{sign.2 tailed} < 0.05$ ($0.022 < 0.05$). Dilihat dari hasil rata-rata *posttest* menunjukkan lebih besar dari *pretest*. Hal ini menunjukkan pelaksanaan layanan

bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengembangkan motorik halus anak didik.

Tabel 17
Hasil Uji t Motorik Halus Anak Didik Pada Indikator 6

Hasil	Rata-Rata	St. Dev	Uji t	Sig.2	Ket.
Pre-test	1.8000	.63246	-3.250	.010	Signifikan
Post-test	2.7000	.67495			

Berdasarkan tabel tersebut pada indikator 6 diterima dari hasil uji t test *paired samples t-test*, independent *pretest* dan *posttest* meningkat. Pada indikator 6 diterima dinyatakan signifikan karena, $\text{sign.2 tailed} < 0.05$ ($0.010 < 0.05$). Dilihat dari hasil rata-rata *posttest* menunjukkan lebih besar dari *pretest*. Hal ini menunjukkan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengembangkan motorik halus anak didik.

Tabel 18
Hasil Uji t Motorik Halus Anak Didik Pada Indikator 7

Hasil	Rata-Rata	St. Dev	Uji t	Sig.2	Ket.
Pre-test	1.5000	.84984	-3.539	.006	Signifikan
Post-test	3.1000	.73786			

Berdasarkan tabel tersebut pada indikator 7 diterima dari hasil uji t test *paired samples t-test*, independent *pretest* dan *posttest* meningkat. Pada indikator 7 diterima dinyatakan signifikan karena, $\text{sign.2 tailed} < 0.05$ ($0.006 < 0.05$). Dilihat dari hasil rata-rata *posttest* menunjukkan lebih besar dari *pretest*. Hal ini menunjukkan pelaksanaan layanan

bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dapat mengembangkan motorik halus anak didik.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, terlihat terdapat adanya perkembangan pada motorik halus anak didik kelas A1 di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung. Dapat dilihat pada tabel dari hasil penelitian sebelum dan sesudah diberikannya layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Selain itu dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *t paired sample t-test* dan diketahui t adalah -14.851 *mean* -1.08000 , *95% confidence interval of the difference*, *lower* = -12.44515 dan *upper* = -9.15485 , kemudian t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} $df = 9$, dengan ketentuan $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-14.851 < 1.833$) dikarenakan peneliti mengambil taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan nilai distribusi nilai satu arah untuk kriteria pengujian hipotesis yang peneliti ajukan, maka H_a diterima. Sedangkan perbandingan skor *pretest* $15,8$ dan *posttest* $26,6$ yang berarti terjadi peningkatan sebesar $10,8$. Mengembangkan motorik halus anak didik melalui bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dilakukan dengan beberapa tahap dengan lima kali pertemuan.

Dalam penelitian ini diterapkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Menurut Gowen main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok,

penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi.⁵⁸

Selain itu, kegiatan bermain peran juga sangat bermanfaat bagi aspek perkembangan lain, manfaat tersebut antara lain: imajinasi, melalui permainan ini mereka berimajinasi, imajinasi akan memacu daya kreativitas anak. Perkembangan bahasa dan intelektual. Rasa percaya diri, memainkan peran orang dewasa membuat mereka sudah mampu melakukannya. Rasa mampu inilah yang akan memupuk konsep diri positif pada anak-anak. Dan perkembangan motorik, saat anak bermain peran mereka akan lincah bergerak ke sana ke mari. Bermain peran adalah permainan yang sangat aktif. Melibatkan seluruh tubuh dan indera mereka. Saat mereka merasa perlu mencipta benda-benda yang diperlukan, otot motorik halus juga akan mereka gunakan. Melipat, menggunting, merobek, menempel dan lain sebagainya.⁵⁹

Peneliti tertarik untuk menggunakan teknik *role playing* dari pendekatan bimbingan kelompok. Pemilihan ini didasari oleh latar belakang bahwa motorik halus merupakan kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Oleh karena itu peneliti memandang intervensi yang melibatkan sentra main peran seperti bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* lebih sesuai untuk mengembangkan motorik halus.

⁵⁸Mukhtar Latif, et. al. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), h.208.

⁵⁹Sri Ratna Chodijah, "Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Sosial, Emosional, dan Kemandirian Anak Usia Dini" (DP. Jilid 1, Bil 2/2012), h.62-63.

Setelah diberikan perlakuan sebanyak 5 kali pertemuan, anak didik dapat memahami dan mengerti topik yang dibahas untuk itu anak didik dapat mengaplikasikannya melalui sikap dan tindakannya dalam menilai dirinya secara positif. Secara indikator terjadi peningkatan motorik halus setelah diadakan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, yaitu :

a. Menggambar sesuai gagasannya (Indikator 1)

Berdasarkan hasil penyebaran lembar observasi motorik halus yang terjadi pada indikator 1 diterima terjadi peningkatan setelah dilakukan bimbingan kelompok, dapat dilihat dari nilai uji t *paired samples t-test* 1.8000 meningkat menjadi 2.9000.

b. Meniru bentuk (Indikator 2)

Berdasarkan hasil penyebaran lembar observasi motorik halus yang terjadi pada indikator 2 diterima terjadi peningkatan setelah dilakukan bimbingan kelompok, dapat dilihat dari nilai uji t *paired samples t-test* 2.3000 meningkat menjadi 4.8000.

c. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (Indikator 3)

Berdasarkan hasil penyebaran lembar observasi motorik halus yang terjadi pada indikator 3 diterima terjadi peningkatan setelah dilakukan bimbingan kelompok, dapat dilihat dari nilai uji t *paired samples t-test* 4.9000 meningkat menjadi 8.1000.

d. Menggunakan alat tulis dengan benar (Indikator 4)

Berdasarkan hasil penyebaran lembar observasi motorik halus yang terjadi pada indikator 4 diterima terjadi peningkatan setelah dilakukan bimbingan

kelompok, dapat dilihat dari nilai uji t *paired samples t-test* 1.9000 meningkat menjadi 2.6000.

e. Menggunting sesuai dengan pola (Indikator 5)

Berdasarkan hasil penyebaran lembar observasi motorik halus yang terjadi pada indikator 5 diterima terjadi peningkatan setelah dilakukan bimbingan kelompok, dapat dilihat dari nilai uji t *paired samples t-test* 1.6000 meningkat menjadi 2.4000.

f. Menempel gambar dengan tepat (Indikator 6)

Berdasarkan hasil penyebaran lembar observasi motorik halus yang terjadi pada indikator 6 diterima terjadi peningkatan setelah dilakukan bimbingan kelompok, dapat dilihat dari nilai uji t *paired samples t-test* 1.8000 meningkat menjadi 2.7000.

g. Mengekspresikan diri dengan gerakan menggambar secara detail (Indikator 7)

Berdasarkan hasil penyebaran lembar observasi motorik halus yang terjadi pada indikator 6 diterima terjadi peningkatan setelah dilakukan bimbingan kelompok, dapat dilihat dari nilai uji t *paired samples t-test* 1.5000 meningkat menjadi 3.1000.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa anak didik lebih kreatif dan tanggap terhadap segala sesuatu hal terutama pada hal yang baru dan anak didik terlihat sudah lebih mandiri dibandingkan sebelum-sebelumnya, mau menerima tantangan dan mempunyai motivasi yang tinggi sebagai pendorong dari internal.

D. Keterbatasan Peneliti

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah pada pertemuan pertama peneliti sebagai pemimpin kelompok mengalami kesulitan dalam membangun keaktifan kelompok. Karena sebelumnya anak didik belum pernah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok, terlebih pelaksanaannya dilakukan kepada anak usia dini. Pemimpin kelompok memberikan penjelasan mengenai bimbingan kelompok dan tujuan kegiatan ini agar anak didik memahami dan mengetahui manfaat dari mengikuti kegiatan bimbingan kelompok ini.



BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian teknik *role playing* dalam menangani motorik halus yang rendah pada anak didik kelas A1 di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan rata-rata skor motorik halus sebelum *mean pretest* mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* adalah 15,8 dan setelah *mean posttest* mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* meningkat menjadi 26,6. Dari hasil uji-t menggunakan program SPSS versi 16, bahwa t adalah -14.851 , 95% confidence interval of the difference, lower = -12.44515 dan upper = -9.15485 , kemudian t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} $df = 9$, dengan ketentuan $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-14.851 < 1.833$), dengan demikian anak didik yang dikategorikan rendah terdapat perubahan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Dilihat dari ketentuan $t_{hitung} < t_{tabel}$, hasil perhitungan lebih besar $t_{hitung} < t_{tabel}$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil (H_0) di tolak dan hipotesis kerja (H_a) yang berbunyi layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* efektif Terhadap Motorik Halus Anak Usia Dini di RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung diterima.

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu terdapat peningkatan skor dengan demikian anak didik yang memiliki motorik halus rendah mengalami perubahan setelah melaksanakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* pada anak didik kelas A1 RA Daarul Ilmi Korpri Raya Sukarame Bandar Lampung. Hal ini ditunjukkan dari perubahan sikap dan perilaku pada anak didik dalam setiap pertemuan pada kegiatan bimbingan kelompok dan perilaku anak didik dalam kegiatan sekolah sehari-hari ditunjukkan dengan anak didik lebih kreatif dan tanggap terhadap segala sesuatu hal terutama pada hal yang baru dan anak didik terlihat sudah lebih mandiri dibandingkan sebelum-sebelumnya, mau menerima tantangan serta mempunyai motivasi yang tinggi sebagai pendorong dari internal.



B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini dibuktikan dengan adanya perubahan anak didik yang dikategorikan motorik halus rendah setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, maka ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan yaitu:

1. Anak didik diharapkan dapat mengevaluasi/menilai diri secara positif, mengembangkan bakat dan minat secara lebih kreatif.
2. Guru kelas diharapkan agar dapat memprogramkan dan melatih anak didik dengan melaksanakan pelayanan bimbingan dengan teknik yang sesuai dengan kurikulum

yaitu untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada anak didik, terutama pada anak didik yang dikategorikan memiliki motorik halus rendah.

3. Untuk peneliti lebih lanjut, diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih luas dan komprehensif mengenai teknik *role playing* dalam menangani anak didik dengan motorik halus rendah dan perlu diadakannya layanan bimbingan dan konseling individu maupun kelompok untuk mengetahui masalah-masalah terkait motorik halus pada anak didik secara lebih mendalam.



DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti dkk, *Perkembangan dan Konsep Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta:2008.
- Asrori Mohammad dan Mohammad Ali, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012.
- B.Uno, Hamzah, *Model Pembelajaran akan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Darajat, Zakia, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 1995.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: PT. Syamil Cipta Media, 2005.
- Dhieni, Nurbiana, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012.
- Gulo.W, *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Grasindo, 2010.
- H.E. Mulyasa, *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Hallen, *Bimbingan dan Konseling*. Ciputat: Quantum Teaching, 2005.
- Hurlock, Elizabeth, B. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga. 1978.
- Isna Putra, Giri, "Bimbingan Kelompok dengan teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Antar Pribadi Siswa Kelas VII SMP". (Artikel Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling Universitas Sebelas Maret. Surakarta: 2013.
- Latief, Mukhtar et.al, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Merhandi, Wiwit, "Kreativitas motorik halus" (Online), tersedia di <http://marhendiwiwit.blogspot.co.id/2013/10/kreatifitas-motorik-halus.html>. (15 Juli 2016)
- Musfiroh, Tadkiroatun, "Kreativitas Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pendidikan" (On-line), tersedia di: staff.uny.ac.id/sites/default/files/.../KREATIVITAS%20ANAK%20USIA%20DINI.pdf. (15 Juli 2016)
- Padmonodewo, Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok (Dasar dan Profil)*. Jakarta: PT. Ghalia Indonesia. 1995.

- Prayitno dan Erman Amti, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012.
- Tim Redaksi, *Amandemen Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Sinar Grafika, 2013.
- Wijana, Widarmi D dkk, *Kurikulum Pendidikan anak Usia Dini*, Universitas Terbuka, Jakarta: 2009.
- Wiwin Dinar Prastisti, *Psikologi Anak Usia Dini*. Bogor: PT. Macanan Jaya Cemerlang, 2008).
- Yamin, Martinis dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2010, cet. 1.
- Yusuf, Syamsu dan A. Juntik Nurihsan, *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006.
- Yusuf, Tayar, *Ilmu Praktek Mengajar (Metodik Khusus Pengajaran Agama)*, cetakan 3, Bandung: Al-Ma'arif, 1993.





LAMPIRAN

Pertemuan 1

**RENCANA KEGIATAN HARIAN
SENTRA BERMAIN PERAN
RA DAARUL ILMU KORPRI RAYA**

Tanggal : 12 April 2017
Tema/subtema : Rekreasi/mengenal diri sendiri
Kelas : A1

A. Materi dalam kegiatan:

No	Tahapan	Kegiatan	
		Guru Pembimbing	Peserta Didik
1	Pembukaan	<p>a. Mengucapkan salam b. Bemyanyi lagu puji-pujian c. Berdo'a sebelum belajar d. Mengkondisikan peserta didik agar siap melanjutkan ke tahap selanjutnya. e. Menanyakan kesepakatan peserta didik untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.</p>	<p>a. Merespon salam dari guru pembimbing b. Bemyanyi bersama. c. Berdo'a bersama. d. Memberikan respon jawaban. e. Menjawab pertanyaan.</p>
2	Inti	<p>a. Pemimpin kelompok mengajak anak duduk melingkar. b. Mulai permainan dengan mengatakan, aku pergi jalan-jalan menggunakan....“(macam-macam alat transportasi). Anak selanjutnya meneruskan dengan kalimat yang sama namun menyebutkan alat transportasi yang berbeda. Tunjukkan kartu kata bergambar saat anak-anak menyebutkan alat transportasi tersebut. c. Kemudian memilih anak untuk melakukan peran</p>	<p>a. Memperhatikan b. Menjawab c. Menjawab d. Mempraktikkan e. Mempraktikkan f. Mempraktikkan g.</p>

		<p>antara lain ayah, ibu anak, kakek, nenek, penjual tiket, pilot, masinis, nahkoda, sopir bus.</p> <p>d. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya</p>	
3	Penutup	<p>a. Menanyakan perasaan selama hari ini</p> <p>b. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai</p> <p>c. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari</p> <p>d. Berdo'a setelah belajar</p>	<p>a. Menjawab</p> <p>b. Bernyanyi bersama</p> <p>c. Menjawab</p> <p>d. Mendengarkan</p> <p>e. Berdo'a bersama</p>

Guru PAUD

Dra.Hj. Ety Trisnawati



Bandar Lampung, 12 April

Peneliti

Septia Indriyani
NPM: 1211080097

Mengetahui,
Kepala Pendidikan Anak Usia Dini Dan Raudhatul Athfal
Daarul Ilmi Bandar Lampung

Ghasella Makhpirokh Haucsa, S.Pd

Pertemuan 2

**RENCANA KEGIATAN HARIAN
SENTRA BERMAIN PERAN
RA DAARUL ILMU KORPRI RAYA**

Tanggal : 13 April 2017
Tema/subtema : Rekreasi/mengenal diri sendiri
Kelas : A1

A. Materi dalam Kegiatan :

No	Tahapan	Kegiatan	
		Guru Pembimbing	Peserta Didik
1	Pembentukan	f. Mengucapkan salam g. Berdo'a sebelum belajar h. Bercerita tentang binatang buas ciptaan Tuhan.	f. Merespon salam dari guru pembimbing g. Berdo'a bersama. h. Mendengarkan
2	Peralihan	a. Mengkondisikan peserta didik agar siap melanjutkan ke tahap selanjutnya. b. Menanyakan kesepakatan peserta didik untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.	a. Memberikan respon jawaban. b. Menjawab pertanyaan.
3	Kegiatan	Setting: keluarga dan kebun binatang (loket, binatang-binatang dalam kandang, cafeteria) a. Pijakan Lingkungan <ol style="list-style-type: none"> 1. Memasangkan gambar binatang dan makanannya 2. Mengelompokkan binatang buas & bukan 3. Menggambar 4. Menghitung binatang buas 5. Puzzle binatang b. Pijakan sebelum bermain	h. Mempraktikkan i. Mendengarkan dan Mempraktikkan j. Mendengarkan dan Menjawab

		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bercerita tentang : tamasya ke kebun binatang 2. Kosakata: mengaum, mendesis, menggonggong. 3. Gagasan menggunakan bahan : menjelaskan cara bermain dari bahan main yang ada. 4. Mendiskusikan aturan main: Minta izin jika akan pindah main, bermain sampai selesai, membereskan mainan setelah selesai bermain. 5. Merancang transisi urutan main 2 variabel : Anak laki-laki/ perempuan yang dapat menirukan suara-suara (misal : 	
--	--	---	--



		<p>harimau) dapat bermain terlebih dahulu.</p> <p>c. Pijakan saat main</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengobservasi dan mendokumentasikan perilaku bermain anak 2. Memperluas bahasa anak dengan menanyakan beberapa hal tentang kegiatan main yang sedang dilakukan 3. Memberi motivasi / dorongan terutama pada anak yang cenderung pasif. 	
4	Pengakhiran	<ol style="list-style-type: none"> a. Mempersilakan anak mengembalikan mainan ke tempat semula. b. Mengulas kembali kegiatan main c. Berbagi cerita d. Memperkuat perilaku anak yang positif e. Berdoa setelah belajar 	<ol style="list-style-type: none"> f. Melaksanakan g. Mendengarkan h. Mendengarkan i. Mendengarkan j. Berdo'a bersama

Guru PAUD

Dra.Hj. Ety Trisnawati

Bandar Lampung, 13 April 2017
Peneliti

Septia Indriyani
NPM: 1211080097

Mengetahui,
Kepala Pendidikan Anak Usia Dini Dan Raudhatul Athfal
Daarul Ilmi Bandar Lampung

Ghasella Makhpirokh Haucsa, S.Pd

Pertemuan 3

**RENCANA KEGIATAN HARIAN
SENTRA BERMAIN PERAN
RA DAARUL ILMU KORPRI RAYA**

Tanggal : 17 April 2017

Tema/subtema : Bertamu

Kelas : A1

Materi dalam Kegiatan :

No	Tahapan	Kegiatan	
		Guru Pembimbing	Peserta Didik
1	Pembentukan	<ol style="list-style-type: none">i. Mengucapkan salamj. Berdo'a sebelum belajark. Bercerita tentang bertamu yang baik.	<ol style="list-style-type: none">i. Merespon salam dari guru pembimbingj. Berdo'a bersama.k. Mendengarkan
2	Peralihan	<ol style="list-style-type: none">c. Mengkondisikan peserta didik agar siap melanjutkan ke tahap selanjutnya.d. Menanyakan kesepakatan peserta didik untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.	<ol style="list-style-type: none">d. Memberikan respon jawaban.e. Menjawab pertanyaan.
3	Kegiatan	<ol style="list-style-type: none">6. Pijakan Lingkungan1. Guru pembimbing menyiapkan alat-alat dan perlengkapan main peran bertamu di sentra Main.b. Pijakan sebelum bermain1. Pendidik duduk dalam lingkaran bersama anak-anak sambil	<ol style="list-style-type: none">k. memperhatikanl. Mendengarkan dan Mempraktikkanm. Mendengarkan dan Menjawab

		<p>mendiskusikan rencana main “bertamu”.</p> <p>2. Pendidik menginformasikan peran apa saja yg boleh di pilih oleh anak.</p> <p>3. Anak memilih Berbagi peran ada yg menjadi tuan rumah (ayah,ibu,anak) dan Tamu.</p> <p>c. Pijakan saat main (Praktek main)</p> <p>1. Anak-anak berperan sebagai Ayah dan Ibu yang sedang duduk di Ruang tamu.</p> <p>2. Tamu datang dengan mengucapkan salam.</p> <p>3. Ibu membuka pintu dan mempersilahkan tamu masuk ke ruang tamu.</p> <p>4. Bapak turut menyambut tamu sambil mempersilahkan duduk.</p> <p>5. Ibu kemudian meminta bantuan anaknya mengambil air minum untuk tamu dan ibu berbincang-bincang dengan tamu tentang makanan yg halal.</p>	
4	Pengakhiran	<p>f. Pendidik menanyakan pengalaman bermain anak.</p> <p>g. Anak anak menceritakan</p>	<p>k. Melaksanakan</p> <p>l. Mendengarkan</p> <p>m. Mendengarkan</p>

		kembali pengalaman main masing-masing h. Memperkuat perilaku anak yang positif i. Berdoa setelah belajar	n. Berdo'a bersama
--	--	--	--------------------

Guru PAUD

Dra.Hj. Ety Trisnawati

Bandar Lampung, 17 April 2017
 Peneliti

Septia Indriyani
 NPM: 1211080097

Mengetahui,
 Kepala Pendidikan Anak Usia Dini Dan Raudhatul Athfal
 Daarul Ilmi Bandar Lampung

Ghasella Makhpirokh Haucsa, S.Pd

