

**PERMAINAN PERAN SEBAGAI PENGEMBANGAN KETERAMPILAN  
MOTORIK PADA ANAK  
(Studi Lapangan di TK An-Nuur, Krapyak, Triharjo, Sleman, Yogyakarta)**



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat  
Memenuhi Gelar Sarjana (S.Sos.I)**

**OLEH:**

**DESI NURFAUZIAH**

**11220047**

**PEMBIMBING:**

**SLAMET, S.Ag.,M.Si**

**NIP 19691214 199803 1 002**

**BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2015**



**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor: UIN.02/DD/PP.00.9/ /2015

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

**PERMAINAN PERAN SEBAGAI PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MOTORIK  
PADA ANAK (Studi Lapangan di TK An-Nuur, Krapyak, Triharjo, Sleman, Yogyakarta)**


Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Desi Nurfauziah  
Nomor Induk Mahasiswa : 11220047  
Telah dimunaqasyahkan pada : Selasa, 21 April 2015  
Nilai Munaqasyah : A-


dan dinyatakan diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga.

**TIM MUNAQOSYAH**

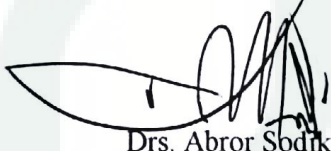
Ketua Sidang/Penguji I,

  
Slamet, S.Ag., M.Si  
NIP : 19691214 199803 1 002

Penguji II,

  
Dr. Casmini, S.Ag., M.Si  
NIP. 19711005 199603 2 002

Penguji III,

  
Drs. Abror Sodik, M.Si  
NIP. 19580213 198903 1 001

Yogyakarta, 4 Mei 2015

Dekan,

  
Dr. Nurjannah, M.Si  
NIP. 19600310 198703 2 001



KEMENTERIAN AGAMA  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Marsda Adisucipto, Telepon (0274) 515856  
FAX (0274) 552230 Yogyakarta 55281

**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI**

Kepada:  
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb,*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing mendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Desi Nurfauziah  
NIM : 11220047  
Jurusan : Bimbingan Konseling Islam  
Judul Proposal : Permainan Peran Sebagai Perkembangan Keterampilan Motorik pada Anak (Studi Lapangan di TK An-Nuur, Krapyak, Triharjo Sleman Yogyakarta).

telah dapat diajukan dan didaftarkan kepada Fakultas UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (Bagian Pelayanan Seminar dan Munaqosyah).

Dengan ini kami berharap agar skripsi tersebut di atas dapat dengan segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 25 Maret 2015  
Pembimbing



**Slamet, S.Ag, M.Si**  
NIP 19691214 199803 1 002

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Desi Nurfauziah  
NIM : 11220047  
Jurusan : Bimbingan Konseling Islam  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul : **Permainan Peran Sebagai Pengembangan Keterampilan Motorik Pada Anak di TK An-Nuur, Krapyak, Triharjo, Mlati, Sleman, Yogyakarta**, adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab penyusun.

Yogyakarta, 17 Maret 2015



Desi Nurfauziah  
11220047

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah dan dengan segala kerendahan hati, Skripsi ini penulis persembahkan kepada yang tercinta Mama Ida B Syara dan Alm ayah Uyun Supriyadi yang tak pernah lelah mengalirkan do'a dan dukungannya untuk putri kecil yang sekarang sudah tumbuh menjadi gadis dewasa...*

*Mendorong penulis menjadi sosok anak yang tegar dan kuat, serta bisa berguna bagi keluarga dan agama...Amin yaRabbal'alamin.*

## MOTTO

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ  
مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ ۗ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ

"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. (Qs. Ar-Ruum : 54)"<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Pelita III, 1984), hlm 649.



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmaanirrahiim...*

*Alhamdulillahirabbil'alamiin*, puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan kasih sayang, karunia dan hidayah-Nya kepada hamba-Nya. Dengan rahmat dan hidayah-Nya penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tidak sedikit halang dan rintangan yang menghadang. Dia senantiasa memupuhkan semangat kepada penyusun ketika rasa lelah mulai menyelimuti penyusun. Shalawat serta salam semoga senantiasa tetap tercurah kepada Nabi besar Muhammad Saw, yang telah menuntun umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang, beserta keluarga, para sahabat, dan para umatnya di seluruh dunia. Amin

Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan segala kerendahan hati penyusun mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Drs. H. Akh Minhaji MA, PhD, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Nurjanah, M. Si, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Muhsin Kalida, M.A, selaku Ketua Jurusan Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Bapak Slamet, S. Ag, M. Si, selaku Dosen Pembimbing Skripsi (DPS) yang selalu memberikan bimbingan, nasihat, dan masukan terhadap penulisan skripsi dengan penuh kesabaran selayaknya orang tua penulis sendiri.
5. Bapak Drs. Abror Shodiq, M. Si, Selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis.
6. Ibu Dr. Casmini, S. Ag,. M. Si, Selaku Penguji I dan Bapak Drs. Abror Shodiq, M. Si, Selaku penguji II dalam sidang skripsi penyusun. Terima kasih masukannya yang menjadikan skripsi penyusun menjadi lebih baik.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang senantiasa membagi ilmunya.
8. Ustadzah Dyah Inayati, S. Th. I, selaku Kepala Sekolah TK An-Nuur, Krapyak, Triharjo, Sleman.
9. Ustadzah Suharti, S. Pd. Aud, selaku Pembimbing di Sentra Peran yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
10. Guru, Karyawan, dan Siswa-siswi TK An-Nuur yang telah menerima penyusun dengan sangat baik selama penelitian berlangsung, serta memberikan saya semangat dan dukungan.



11. Kakak tercintaku Eva Sofiah, Kakak Iparku Agus Pujianto serta kedua keponakanku Aghna dan Aruni yang senantiasa memberikan kasih sayang, do'a dan dukungan kepada penyusun.
12. Hendra Cipta Saputra, seseorang yang selalu memberikan kasih sayang, perhatian, membangkitkan semangat disaat rasa lelah dan jenuh mulai hinggap. Terimakasih.
13. Sahabat tercinta satu perjuangan Dewi Beni dan Hasna Nabila, terimakasih telah menjadi sahabat terbaik sekaligus keluarga penyusun, terima kasih selalu mengajak penyusun mencari hiburan disela-sela kesibukan menyusun skripsi ini. Kita telah berjuang bersama. Penyusun sayang kalian.
14. Sahabat masa SMA Ina, Nia, Tray, terima kasih dukungannya.
15. Sahabat-sahabat SMP Neng Nurani, Dian, Siska, Nia, Nuri, Arif, Panji, Adnan, Andri, Roi, Septian Bahari, terima kasih.
16. Teman-teman jurusan Bimbingan Konseling Islam angkatan 2011, terimakasih. Semoga Allah memberi kesuksesan kepada kita semua.  
Amin
17. Teman-teman PPL, Ivi, Culis, Aik, Elut, Yudis, terima kasih semuanya. Kalian luar biasa.
18. Teman-teman KKN tersolid sekaligus keluarga baruku, Mir'atul Azizah, Khis, Pek ketu, Nugie, Dery, mas Aceng, Pak Wie. Terima kasih untuk kalian semua telah memberi warna baru dalam hidup.

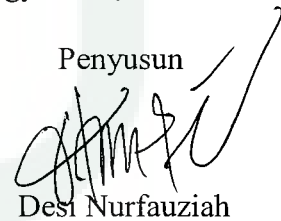
19. Kepada keluarga dan semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini.

Atas semua bantuan penyusun ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Penyusun berharap semoga Rahmat dan Kasih Sayang Allah senantiasa tercurah kepada kita semua. Amin Ya Rabbal'Alamin.

Akhir kata, penyusun sadar sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik dari pembaca penyusun harapkan demi perbaikan dan sebagai bekal pengetahuan dalam penyusunan-penyusunan berikutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua, khususnya bagi penyusun. Amin.

Yogyakarta, 17 Maret 2015

Penyusun



Desi Nurfauziah

11220047

## ABSTRAK

DESI NURFAUZIAH, Permainan Peran Sebagai Pengembangan Keterampilan Motorik Pada Anak (Studi Lapangan di TK An-Nuur, Krapyak, Triharjo, Mlati, Sleman, Yogyakarta), Skripsi, Yogyakarta : Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga, 2015.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah adanya pengembangan keterampilan motorik anak yang ditimbulkan dari permainan peran. Penelitian ini berfokus pada keterampilan-keterampilan motorik yang ditimbulkan dari bermain peran pada anak usia taman kanak-kanak.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif studi lapangan, yaitu mengumpulkan dan menyusun data kemudian mendeskripsikan data tersebut. Penelitian dilaksanakan menggunakan berbagai metode yaitu observasi, wawancara, dokumentasi terhadap pelaksanaan permainan peran yang mengembangkan keterampilan motorik pada anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Pelaksanaan permainan peran sebagai pengembangan keterampilan motorik pada anak di TK An-Nuur Krapyak Triharjo Sleman Yogyakarta yaitu merupakan permainan dimana anak memerankan tokoh yang ada dalam cerita. Pelaksanaan kegiatan bermain peran dilaksanakan dengan kelompok bermain yang berbeda-beda dengan konsep permainan peran yang diberikan adalah konsep bermain peran mikro, bermain peran mikro, dan permainan evaluasi. Disamping itu, permainan peran juga dapat mengembangkan keterampilan motorik pada anak, yaitu keterampilan motorik halus dan motorik kasar. Adapun langkah-langkah pelaksanaan permainan peran yaitu meliputi: penjelasan tema cerita yang akan dimainkan, pembagian tokoh yang akan dimainkan anak, pelaksanaan permainan peran, dan evaluasi yang dilaksanakan dengan cara pengamatan dan tanya jawab. Adapun hasil perkembangan keterampilan motorik anak yang meliputi motorik kasar dan motorik halus bisa dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh pihak TK An-Nuur. Evaluasi dilaksanakan dengan melakukan observasi secara terus menerus dan Tanya jawab. Kemudian hasil dari evaluasi tersebut dicatat dalam laporan perkembangan atau daftar penilaian kemampuan akan yang berupa *portofolio*, *progress report*, dan juga raport.

**Kata Kunci :** *Permainan Peran, dan Keterampilan Motorik Anak.*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
<b>BAB I      PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Kegunaan Penelitian .....	9
F. Telaah Pustaka .....	9
G. Kerangka Teori .....	11
H. Metodologi Penelitian .....	38
<b>BAB II     GAMBARAN PELAKSANAAN PENDIDIKAN</b>	
<b>DI TK AN-NUUR .....</b>	<b>45</b>

	A. Sejarah Berdiri .....	45
	B. Struktur Organisasi TK An-Nuur .....	44
	C. Visi, Misi dan Tujuan TK An-Nuur .....	46
	D. Keadaan Pengurus dan Siswa TK An-Nuur .....	47
	E. Sarana dan Prasarana Pendidikan .....	51
	F. Model Program Pembelajaran TK An-Nuur .....	52
	G. Struktur dan Muatan Kurikulum TK An-Nuur .....	53
	H. Penetapan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak TK An-Nuur .....	68
	I. Alokasi Waktu Belajar .....	69
	J. Proses Pembelajaran .....	69
	K. Jadwal Kegiatan Harian TK An-Nuur .....	69
	L. Jadwal Kegiatan Sentra Bermain Peran .....	71
	M. Tema Kegiatan Permainan Peran .....	71
<b>BAB III</b>	<b>PELAKSANAAN DAN HASIL PERMAINAN PERAN SEBAGAI PENGEMBANGAN KETERAMPILAN MOTORIK ANAK DI TK AN-NUUR KRAPYAK TRIHARJO SLEMAN YOGYAKARTA .....</b>	<b>73</b>
	A. Pelaksanaan dan Hasil Permainan Peran Sebagai Penge- mbangan Keterampilan Motorik pada Anak di TK An-Nuur Krapyak Triharjo Sleman Yogyakarta .....	73
	1. Dasar Pelaksanaan Permainan Peran di TK An-Nuur	

	Krapyak Triharjo Sleman Yogyakarta .....	73
2.	Pelaksanaan Permainan Peran dalam Mengembangkan Keterampilan Motorik pada Anak di TK An-Nuur Krapyak Triharjo Sleman Yogyakarta .....	78
	a. Permainan Peran Mikro .....	78
	b. Permainan Peran Makro .....	81
	c. Permainan Evaluasi .....	86
B.	Hasil Pelaksanaan Permainan Peran Terhadap Perkemba- ngan Keterampilan Motorik pada Anak di TK An-Nuur Krapyak Triharjo Sleman Yogyakarta .....	92
BAB IV	PENUTUP .....	96
	A. Kesimpulan .....	96
	B. Saran .....	97
	C. Kata Penutup .....	99
	DAFTAR PUSTAKA .....	100
	LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel. I	Struktur Lembaga TK An-Nuur .....	45
Tabel. II	Tenaga Kependidikan .....	48
Table. III	Sarana Prasarana .....	51
Table. IV	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak .....	55
Table. V	Jadwal Kegiatan Harian .....	69
Table. VI	jadwal Kegiatan Sentra Bermain Peran .....	71
Table. VII	Tema Kegiatan Permainan Peran .....	71



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Agar tidak terjadi kesalahpahaman pembaca maka penyusun akan menegaskan maksud dari skripsi yang berjudul “Permainan Peran Sebagai Pengembangan Keterampilan Motorik Pada Anak (Studi Lapangan di TK An-Nur, Krapyak, Triharjo, Mlati, Sleman, Yogyakarta)”, penegasan istilah sebagai berikut :

#### 1. Permainan Peran

Permainan peran atau *role playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment*. Permainan peran sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.<sup>1</sup>

Jadi permainan peran yang dimaksud disini adalah bermain peran (*role playing*) dimana dalam hal ini seseorang berperan menjadi orang lain yang di dalam permainan tersebut terdapat tujuan, aturan, dan *edutainment* dalam mengembangkan keterampilan motorik pada anak.

---

<sup>1</sup> Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm 208-209.

## 2. Pengembangan Keterampilan Motorik Pada Anak

Pengembangan berasal dari kata kembang-berkembang yang berarti terbuka, bertambah maju, menjadi besar, terbesar.<sup>2</sup> Pengembangan menurut Harbets adalah adanya unsur-unsur yang berasosiasi, sehingga yang sedikit menjadi banyak atau suatu proses kearah yang lebih sempurna.<sup>3</sup> Selain itu, pengembangan bisa diartikan juga sebagai perbuatan yang menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan, dan sebagainya).<sup>4</sup>

Sedangkan keterampilan motorik adalah kemampuan untuk melakukan gerakan. Kemampuan motorik diawali dengan koordinasi tubuh, duduk, merangkak, berdiri, dan diakhiri dengan berjalan. Kemampuan gerak ditentukan oleh perkembangan kekuatan otot, tulang, dan koordinasi otak untuk menjaga keseimbangan tubuh.<sup>5</sup>

Selanjutnya definisi tentang anak, anak secara definisi umum adalah keturunan kedua setelah ayah dan ibu. Dan anak yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak usia dini yang berusia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak

---

<sup>2</sup> Badudu Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996), hlm 1037.

<sup>3</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Press, 1982) hlm 237.

<sup>4</sup> [https://www.academia.edu/10094239/makalah\\_media\\_pembelajaran](https://www.academia.edu/10094239/makalah_media_pembelajaran), Diakses Pada tanggal 25 Maret 2015, Pukul 20.32 WIB.

<sup>5</sup> Danis Widyastuti, Retno Widyani, *Panduan Perkembangan Anak 0-1 Tahun*, (Jakarta: Puspa Swara, 2004), hlm 20.

sehingga disebut golden age. Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri. Bila ditinjau dari hakikat anak usia dini, maka anak memiliki dua aspek perkembangan yaitu biologis dan psikologis. Pada anak usia dini terjadi perkembangan otak sebagai pusat kecerdasan terjadi sangat pesat. Selain itu, organ sensoris seperti pendengar, penglihatan, penciuman, pengecap, perabaan, dan organ keseimbangan juga berkembang pesat.<sup>6</sup>

Jadi pengembangan keterampilan motorik pada anak adalah proses perubahan yang ditunjukkan anak melalui perkembangan kekuatan otot, tulang, dan koordinasi otak untuk menjaga keseimbangan tubuh.

### 3. TK AN-NUR

TK An-Nuur adalah sebuah kelompok bermain yang didirikan oleh sebuah yayasan yang dinamakan yayasan An-Nuur Cahaya Umat. Yayasan ini beralamat di jalan magelang, km 12 kompleks masjid An-Nuur, Krapyak Triharjo Sleman Yogyakarta. Yayasan An-Nuur didirikan tahun 24 November 2004 berawal dari gagasan Takmir yang dirasa sangat perlu untuk membuat Wadah mengingat kegiatan yang ada di lingkungan masjid An-nuur cukup berkembang pesat dan

---

<sup>6</sup> Catatan Tian, *Pengertian Anak Usia Dini*, <https://catatantian.wordpress.com/2014/02/06/a-pengertian-anak-usia-dini/>, diakses pada tanggal 19 November 2014 Pukul 17.00 WIB.

mebutuhkan pihak-pihak luar untuk kemajuan lembaga-lembaga yang ada. Maka pada bulan juni 2005 diadakan pendekatan kepada Tokoh-tokoh Masyarakat lingkungan sekitar untuk berkenan menjadi pengurus Yayasan An-nuur dengan harapan Yayasan An-nuur akan lebih kuat dalam mengembangkan pendidikan, serta membantu pemerintah membentuk manusia seutuhnya, serta dapat bergerak dalam Bidang sosial, ekonomi, dan keagamaan lingkup yang lebih luas.<sup>7</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, adapun yang dimaksud dengan “Permainan Peran sebagai Pengembangan Keterampilan Motorik pada Anak di TK An-Nuur Krapyak Triharjo Sleman Yogyakarta” adalah penelitian tentang pelaksanaan dan hasil permainan peran sebagai pengembangan keterampilan motorik pada anak dalam proses pengembangan gerak tubuh yang ditunjukkan oleh anak di TK An-Nuur melalui perkembangan kekuatan otot, tulang, dan koordinasi otak dengan suatu bentuk aktivitas di mana anak di TK An-Nuur membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain di TK An-Nuur Krapyak Triharjo Sleman Yogyakarta.

---

<sup>7</sup> Profil An-Nuur, (<http://www.annurcahayaumat.or.id/profile-yasasan-an-nuur-cahaya-umat/>), diakses pada tanggal 11 November 2014 Pukul 20.28 WIB.

## B. Latar Belakang Masalah

Dunia anak adalah dunia yang identik dengan permainan. Pada umumnya permainan anak merupakan sarana edukatif yang penting untuk perkembangan anak. Bagi anak bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak. Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik.

Melalui bermain pengembangan potensi dan dinamika dapat dikembangkan, karena masa kanak-kanak merupakan masa perkembangan yang sarat potensi dan dinamika.<sup>8</sup> Pada dasarnya anak-anak sangat gemar bermain, bergerak, bernyanyi dan menari, baik dilakukan sendiri maupun secara kelompok. Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, karena dengan bermain anak merasa memperoleh kesenangan, kenikmatan, pengetahuan, imajinasi, dan motivasi bersosialisasi.

Bermain memiliki fungsi yang sangat luas. Fungsi bermain untuk anak itu sendiri adalah dengan bermain anak dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta (kreatifitas), bahasa, perilaku, ketajaman pengindraan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental maupun gangguan perkembangan lainnya.

---

<sup>8</sup> Jaudah Muhammad Awwad, *Mendidik Anak Secara Islam*, (Jakarta: Gema Insani Perss, 2005), hlm 17.

Dengan permainan dan situasi bermain anak bisa mengetes dan mengukur kemampuan serta potensi diri anak. Anak menguasai macam-macam benda juga mempelajari sifat-sifat benda dan peristiwa yang belangsung dalam lingkungannya.

Keterampilan merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat terampil, dan jika ditinjau dari segi pendidikan bakat terampil tersebut dapat dikembangkan, oleh karena itu perlu dipupuk sejak dini. Jika bakat terampil anak tidak dipupuk dan tidak dikembangkan, maka akan hanya menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan.

Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini.

Kegiatan dalam kelas diharapkan dapat mengembangkan minat dan sikap anak terhadap orang lain. Metode bermain peran merupakan permainan yang sangat menyenangkan. Metode bermain peran merupakan suatu kegiatan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak yang digunakan oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasinya sehingga dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu

pertunjukan peran di dalam kelas. Dalam metode ini, anak-anak berperan sebagai orang lain tanpa perlu latihan atau spontan dan tidak untuk hiburan, namun menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Metode bermain peran biasanya menyampaikan suatu masalah sebelum memberikan pemecahan atas masalah itu. Anak-anak yang memainkan peran itu menunjukkan apa yang akan mereka lakukan, bagaimana reaksi mereka terhadap suatu kejadian atau situasi. Selain itu, metode bermain peran dapat mengembangkan segala aspek pada anak, karena dalam bermain peran semua kemampuan yang ada pada anak terasah. Hal inilah yang mendasari penyusun untuk melakukan penelitian “Permainan Peran Sebagai Upaya Pengembangan Keterampilan Motorik Anak di TK An-Nuur”.

Latar belakang penyusun memilih tempat penelitian di TK An-Nuur adalah selain jarak yang terbilang cukup dekat dengan tempat tinggal, TK An-Nuur Krapyak Triharjo Sleman merupakan sebuah TK terpadu untuk membantu perkembangan perilaku dan kemampuan dasar anak sesuai dengan perkembangannya. Selain itu, masih sangat jarang sebuah taman kanak-kanak di Yogyakarta ini menerapkan permainan peran dalam kegiatan belajar mengajarnya, mungkin hanya sebagian kecil saja yang sudah menerapkan permainan ini, dan itu pun bisa dikatakan taman kanak-kanak yang untuk anak-anak dari kalangan tertentu. Rata-rata Taman



Kanak-kanak yang lainnya hanya menjadikan permainan peran untuk selingan semata, tidak dijadikan sentra seperti di TK An-Nuur. Dan sentra bermain peran merupakan sentra yang sangat favorit yang ada di TK ini.<sup>9</sup>

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat dikemukakan pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan permainan peran yang dapat mengembangkan keterampilan motorik pada anak di TK An-Nuur, Krpyak, Triharjo, Sleman, Yogyakarta?
2. Bagaimana hasil pelaksanaan permainan peran yang dapat mengembangkan keterampilan motorik pada anak di TK An-Nuur, Krpyak, Triharjo, Sleman, Yogyakarta?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan permainan peran yang dapat mengembangkan keterampilan motorik anak di TK An-Nuur, Krpyak, Triharjo, Sleman, Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui hasil pelaksanaan permainan yang dapat mengembangkan keterampilan motorik pada anak di TK An-Nuur, Krpyak, Triharjo, Sleman, Yogyakarta.

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan Ustadzah Ina Sholihah, Kepala Sekolah TK An-Nuur, Pada tanggal 23 Maret 2015 Pukul 09.30 WIB.

## **E. Kegunaan Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan perkembangan ilmu Bimbingan Konseling Islam di dalam bidang bimbingan anak yang berkaitan dengan permainan peran dalam mengembangkan keterampilan motorik pada anak.

### 2. Secara Praktis

Bagi tenaga pengajar khususnya di taman kanak-kanak, penelitian ini diharapkan dapat memberikan metode dalam permainan upaya pengembangan keterampilan pada anak. Selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa metode permainan sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan anak.

## **F. Telaah Pustaka**

Dalam penelitian lapangan ini data diperoleh melalui penelaah, observasi dan wawancara. Secara detail, penulis belum menemukan buku yang membahas secara detail tentang permainan peran sebagai pengembangan keterampilan motorik pada anak. Namun penulis mendapatkan buku ataupun skripsi yang hampir mirip dengan penelitian yang penulis buat ini. Adapun karya tersebut diantaranya; Erlin Lindawati, *Permainan dan Kemampuan Kognisi Anak (Studi Kasus Terhadap Dua Murid TK Mardisiwi Yogyakarta)*, Skripsi ini merupakan

studi kasus yang mengulas tentang pengaruh permainan terhadap kognisi anak TK dengan landasan bermain sambil belajar.<sup>10</sup>

Nur Azizah, *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun*, Skripsi ini membahas ada dua macam metode permainan peran yang dapat diberikan kepada anak, yaitu metode bermain peran makro dan metode bermain peran mikro. Metode bermain peran makro adalah bermain peran yang sifatnya kerjasama lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak, sedangkan metode bermain mikro adalah awal bermain kerjasama dilakukan hanya 2 orang saja bahkan sendiri. Selain itu, skripsi ini juga membahas permainan peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak.<sup>11</sup>

Selanjutnya, skripsi yang ditulis oleh Nurul Fajri, *Penerapan Metode Role Playing dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini (Studi Kasus di Kelompok Bermain Al-Azhar Yogyakarta)*, skripsi ini membahas tentang penerapan dan hasil metode role playing dalam mengembangkan kecerdasan moral pada anak usia dini baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Erlin Lindawati, *Permainan dan Kemampuan Kognisi Anak (Studi Kasus Terhadap Dua Murid TK Madisiwi Yogyakarta)*, Skripsi, Tidak Diterbitkan, Fakultas Dakwah, Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008.

<sup>11</sup> Nur Azizah, *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun*, Skripsi, Tidak Diterbitkan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Semarang, 2013.

<sup>12</sup> Nurul Fajri, *Penerapan Metode Role Playing dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral Anak Usia Dini (Studi Kasus di Kelompok Bermain Al-Azhar*

Perbedaan penelitian skripsi ini dengan skripsi pertama adalah dalam penelitian ini hanya fokus meneliti terhadap satu permainan yaitu sentra peran atau permainan peran. Selanjutnya, perbedaan skripsi ini dengan skripsi yang kedua dan skripsi ketiga adalah penelitian membahas bagaimana permainan peran tersebut dapat mengembangkan keterampilan motorik pada anak, dan permainan-permainan peran yang dilaksanakan di TK An-Nuur dalam mengembangkan keterampilan motorik pada anak.

## **G. Kerangka Teori**

### **1. Tinjauan Tentang Permainan Peran**

#### **a. Pengertian Permainan Peran**

Permainan adalah salah satu upaya untuk mengembangkan keterampilan pada anak usia taman kanak-kanak karena melalui permainan mereka dapat mengekspresikan kemampuan serta potensi yang telah tertanam di dalam diri mereka sebagai individu. Dunia anak adalah dunia bermain.<sup>13</sup> Melalui kegiatan bermain, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial. Fase anak-anak menurut Syamsu Yusuf terjadi pada usia 2 hingga 6 tahun. Usia ini merupakan masa perkembangan individu karena telah mulai memiliki kesadaran tentang dirinya sendiri

---

*Yogyakarta, Skripsi*, Tidak Diterbitkan, Fakultas Tarbiyah, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2007.

<sup>13</sup> Dwi Sunar Ptasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2008), hlm 5.

sebagai laki-laki maupun perempuan atau dalam istilah psikologi disebut fase falis.

Permainan hendaknya mengandung unsur pelajaran dan dibimbing dengan metode-metode tertentu. Metode pembelajaran yang dilakukan melalui permainan harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan, kemampuan, dan perilaku anak. Sebab, anak-anak akan bermain dengan cara yang paling sesuai untuk hal-hal yang harus mereka pelajari. Cara yang paling mudah dan sederhana agar nilai dari sebuah permainan dapat diterima dengan baik oleh anak ialah dengan melibatkan semua anggota tubuh dan pikirannya. Pelatihan, penjelasan, perbaikan atau demonstrasi sebanyak apapun tidak akan memperkaya kemampuan anak tanpa melibatkan anak secara langsung, sehingga semua proses pembelajaran yang diterimanya itu akan membekas pada dirinya dalam bentuk pengalaman-pengalaman nyata.

Model permainan adalah cara mengajar yang dilaksanakan untuk permainan. Sedangkan metode permainan dalam pembelajaran adalah cara untuk menyampaikan pelajaran dengan sarana bermain. Metode permainan dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam

pembelajaran dan membuat siswa merasa senang terhadap pelajaran yang disampaikan melalui metode bermain tersebut.<sup>14</sup>

Dalam hal ini intelegensia atau kecerdasan anak mempunyai fase-fase tersendiri sebagai tanda proses yang kemudian membentuk kepribadiannya. Fase perkembangan intelegensia juga menjadi tanda dari perkembangan intelektualitasnya. Pada masa perkembangan intelegensia ini, anak sudah diajarkan hal-hal positif, agar otak kanan dan kirinya terisi.<sup>15</sup>

Agar kedua otak kiri dan otak kanan tersebut berperan sesuai fungsinya, maka perlu diasah. Mengasah otak seorang anak dapat melalui permainan-permainan yang terarah, motivatif dan inspiratif, karena dengan itu anak akan terasah kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi, kecerdasan sosial, dan kecerdasan spiritualnya. Otak kanan dan otak kiri memiliki fungsi yang berbeda, tetapi sama-sama harus dikembangkan. Otak kanan adalah tempat imajinasi, kreatifitas, estetika, dan inovasi, sedangkan otak kiri adalah berkaitan dengan fungsi akademik yang terdiri dari kemampuan berbicara, kemampuan mengolah tata bahasa, baca tulis, dan ingat, logika, angka dan analisis.<sup>16</sup> Otak kanan identik

---

<sup>14</sup> Clara Ika Sari Budhayati, *Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Unika Atmajaya, 2007), hlm 1.

<sup>15</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm 163.

<sup>16</sup> As'adi Muhammad, *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*, (Yogyakarta: Ihdina, 2009) hlm 21-22.

dengan kemampuan yang sifatnya kreatif, karenanya keterampilan-keterampilan dapat dikatakan sebagai hasil dari kerja otak kanan.

Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran, misalnya boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya. Permainan merupakan suatu kegiatan yang identik dengan kehidupan anak-anak. Permainan yang positif akan memberikan hiburan dan menghindarkan anak dari rasa ketertekanan, ketegangan, kebosanan dari aktifitas mereka. Sedangkan tujuan permainan pada anak itu sendiri adalah sebagai media untuk mencari hiburan, pendidikan, proses sosialisasi dan sebagainya.

Hal yang paling penting dari bermain adalah untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak, mengikuti aturan, mengembangkan sikap kebersamaan, tidak ragu serta mendidik anak agar bersikap jujur. Sejak dini, anak-anak perlu diberi rangsangan yang berfungsi untuk memacu dan mengembangkan berbagai kecerdasan mereka. Kecerdasan yang sempurna adalah jika manusia mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi secara tepat sebagai makhluk hidup yang kompleks.<sup>17</sup>

Selain itu, permainan juga dapat menimbulkan efek negatif bagi anak terutama permainan-permainan yang ada di zaman modern ini, misalnya permainan playstation, permainan di internet,

---

<sup>17</sup> Saifullah, *Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2005), hlm 159.



dan sebagainya. Oleh karena itu, orang tua dan juga guru dituntut agar dapat melakukan proses seleksi terhadap ragam permainan yang akan diberlakukan terhadap anak.

Dari berbagai uraian mengenai konsep permainan diatas, dalam penelitian ini penyusun menggunakan konsep bermain menurut Hurlock. Alasan utama menggunakan konsep tersebut adalah:<sup>18</sup>

1. Permainan berguna untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai hal.
2. Permainan berguna untuk merangsang daya kreatifitas atau keterampilan anak.
3. Permainan berguna untuk perkembangan wawasan diri anak, dengan bermain anak dapat membandingkan kemampuannya dengan anak yang lain.

Menurut Hurlock, bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bagi anak, bermain dapat mencapai perkembangan fisik pertumbuhan, dan perkembangan fisik anak dapat dilihat saat bermain, anak secara tidak sadar menemukan sikap tubuh yang optimal.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Nurul Hartini, *Pola Permainan Sosial: Upaya Meningkatkan Kecerdasan Anak*, Anima Indonesian Psychological Journal, 2004, Vol. 19, No. 3, (Fakultas Psikologi Universitas Airlangga), hlm 276.

<sup>19</sup> Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, (Surabaya: Erlangga, 1992), hlm 164.

Pada usia TK, anak mengalami tumbuh kembang yang penting. Istilah tumbuh mengacu pada perubahan aspek-aspek fisik, seperti berat badan, tinggi badan, dan sebagainya. Sementara istilah kembang mengacu pada perubahan aspek-aspek psikologis, baik kognisi maupun sosio-emosional.<sup>20</sup> Peran perubahan fisik dan psikologis seorang anak sama pentingnya. Salah satu aspek tumbuh kembang anak yang harus dikembangkan adalah aspek motorik (fisik).

Definisi metode bermain peran yang lebih luas dikemukakan oleh Supriyati bahwa metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilakukan.<sup>21</sup>

Tedjasaputra memiliki pendapat yang sejalan dengan Supriyati bahwa bermain peran merupakan salah satu bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi, dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Apa yang dilakukan anak melibatkan penggunaan bahasa yang dapat diamati dalam tingkah laku yang nyata.<sup>22</sup> Jadi, melalui bermain peran anak

---

<sup>20</sup> Ayu Dutika Damayanti, *Toys for Kids, Kiat Memilih Mainan Pada Anak*, (Yogyakarta: Cusvaksara, 2009), hlm 12.

<sup>21</sup> Winda Gunarti, dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010) hlm 10.

<sup>22</sup> Tedjasaputra, Maykes, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti, 1995) hlm 43.

dapat berbicara spontan dan dapat meniru bahasa seperti tokoh yang diperankan.

Menurut Garvey dalam Tedjasaputra pada umumnya anak menyukai bermain peran (dramatik), hal ini dikarenakan melalui bermain dramatik membantu anak mencobakan berbagai peran sosial yang diamati, melepaskan ketakutan, mewujudkan khayalan, serta belajar bekerja sama.<sup>23</sup>

Berdasarkan beberapa uraian mengenai metode bermain peran, dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain peran merupakan permainan dimana anak memainkan peran dari tokoh yang dimainkannya untuk mengembangkan daya imajinasi anak serta keterampilan berbicara pada anak.

#### **b. Tujuan Permainan Peran**

Gunarti, dkk berpendapat tujuan metode bermain peran bila ditinjau dari segi pendidikan adalah melalui peran diharapkan anak dapat:<sup>24</sup>

1. mengeksplorasi perasaan-perasaan,
2. memperoleh wawasan,
3. mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi,

---

<sup>23</sup> *Ibid*, hlm 25.

<sup>24</sup> Winda Gunarti, dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, hlm 11-12.

4. mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak,
5. melatih daya tangkap,
6. melatih daya konsentrasi,
7. melatih membuat kesimpulan,
8. membantu perkembangan kognitif,
9. membantu perkembangan fantasi,
10. menciptakan suasana yang menyenangkan,
11. mencapai kemampuan komunikasi secara spontan/berbicara lancar,
12. membangun pemikiran yang analitis dan kritis,
13. membangun sikap positif pada anak,
14. menumbuhkan aspek afektif melalui penghayatan isi cerita,
15. untuk membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi miniatur kehidupan,
16. untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan.

Jika dilihat dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran bukanlah hal yang sia-sia karena bermain peran memiliki fungsi untuk membantu anak mempraktekan peran dalam kehidupan yang sebenarnya, melatih anak berbicara lancar, serta membantu perkembangan kognitif anak melalui pengalaman bermain.

### c. Jenis dan Teknik Permainan Peran

Ada dua jenis bermain peran, yaitu mikro dan makro.

1. Bermain peran mikro, yaitu anak-anak belajar menjadi sutradara, memainkan boneka, dan mainan berukuran kecil seperti rumah-rumahan, kursi sofa mini, tempat tidur mini (seperti bermain boneka barbie). Biasanya mereka akan menciptakan percakapan sendiri.
2. Dalam bermain peran makro, yaitu anak berperan menjadi seseorang yang mereka inginkan. Bisa mama, papa, tante, polisi, sopir, pilot, dan sebagainya.

Saat bermain peran ini bisa menjadi ajang belajar bagi mereka, baik belajar membaca, berhitung, mempelajari proses atau alur dalam mengerjakan sesuatu, mengenal tata tertib atau tata cara di suatu tempat, yang semua ada dalam kehidupan kita. Tentu saja kita hanya cukup memberikan informasi sebelum mereka mulai bermain, dan atau lebih baik kalo kita terlibat dalam permainan tersebut agar kita bisa menggali imajinasi dan mengenalkan informasi yang ingin kita kenalkan.<sup>25</sup>

Adapun Teknik yang digunakan dalam bermain peran adalah sebagai berikut:<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Sulung Latihani, *Bermain Peran*, <http://catatannyasulung.blogspot.com/2012/11/bermain-peran.html>, diakses pada tanggal 19 November 2014 Pukul 11.30 WIB.

<sup>26</sup> Hendra Surya, *Kiat Anak Senang Berkawan*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2006), hlm 50.

- a. Paling sedikit dua orang pemain,
- b. Menentukan topik atau lakon yang akan didramatisasikan,
- c. Membagi peran pada masing-masing pemain,
- d. Setiap pemain memahami dan menghayati perannya,
- e. Mencari tempat bermain yang ideal (bisa di luar ruangan ataupun dalam ruangan),
- f. Mempersiapkan sarana permainan yang sederhana,
- g. Membagi setting posisi masing-masing pemain,
- h. Menentukan plot cerita yang didramatisasikan (urutan, arah, dan peraturan permainan),
- i. Memulai permainan.

## **2. Tinjauan Tentang Keterampilan Motorik**

### **a. Pengertian Keterampilan Motorik**

Keterampilan motorik adalah sebuah proses dimana seorang mengembangkan seperangkat respon ke dalam suatu gerak yang terkoordinasi, terorganisir dan terpadu. Keterampilan motorik adalah pendekatan fungsional integratif, maksudnya ialah gejala perilaku motorik ditelaah bukan saja dari pendekatan behavioral yang menitikberatkan pada perilaku yang diamati, tetapi juga dari aspek sosial budaya. Kemampuan motorik adalah sebagai kapasitas dari seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang relatif melekat setelah kanak-kanak.

Keterampilan motorik diartikan sebagai suatu keadaan yang stabil di sistem motorik. Pengaruh faktor biologis dianggap sebagai kekuatan utama yang berpengaruh terhadap kemampuan motorik dasar seseorang. Kemampuan motorik dasar itulah yang kemudian berperan sebagai landasan bagi keterampilan. Selain itu, keterampilan banyak tergantung pada kemampuan dasar. Kemampuan dan keterampilan motorik ini yang melahirkan gerakan.<sup>27</sup>

Perkembangan gerakan motorik adalah perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan syaraf, otot, otak, dan *spinal cord*. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus.<sup>28</sup> Perkembangan motorik kasar adalah kemampuan gerakan fisik yang melibatkan 90% bagian tubuh, seperti berlari, menendang, meloncat, mendaki, atau gerakan-gerakan yang dilakukan oleh otot besar.

Berbeda dengan perkembangan motorik kasar, perkembangan motorik halus adalah kemampuan gerakan yang melibatkan bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil atau halus.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Rusli Rutan, *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar, Teori, dan Metode*, (Jakarta: P2LPTK Dirjen Dikti Depdikbud, 1998), hlm 11.

<sup>28</sup> *Ibid*, hlm 12.

<sup>29</sup> *Ibid*, hlm 13.

## **b. Kegunaan/Peran Keterampilan Motorik**

Perkembangan motorik sangat penting dalam perkembangan keterampilan anak secara keseluruhan. Perkembangan motorik anak dibagi menjadi dua komponen yaitu motorik halus dan motorik kasar. Melalui keterampilan motorik, seorang bayi atau anak menunjukkan kemandiriannya bergerak dari satu tempat ke tempat lainnya. Ini akan memupuk rasa percaya diri dikemudian hari. Keterampilan motorik yang baik juga membuat anak mudah beradaptasi dengan lingkungan belajarnya. Anak bisa menulis, menggambar, mewarnai, berolahraga, dan lain-lain. Lewat motorik juga anak bisa menemukan kesenangan, dia bisa bermain petak umpet, menari, bernyanyi, atau melempar dan menangkap bola. Keterampilan ini jugalah memudahkan anak untuk bergaul dengan teman sebayanya. Oleh sebab itulah, perkembangan motorik sangat penting untuk kepribadian anak.<sup>30</sup>

## **c. Faktor-faktor Keterampilan Motorik**

Adapun faktor-faktor keterampilan motorik adalah sebagai berikut:<sup>31</sup>

### **1. Kematangan**

---

<sup>30</sup> Ayu Bulan Febry, Zulfito Marenda, *Menu Sehat dan Permainan Kreatif untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Gagas Media, 2009), hlm 8.

<sup>31</sup> <http://childrenfootclinic.com/2012/07/29/5-faktor-yang-berpengaruh-terhadap-perkembangan-motorik-anak/>, diakses pada tanggal 19 November 2014 Pukul 13.18 WIB.



Kemampuan anak melakukan gerakan motorik sangat ditentukan oleh kematangan syaraf yang mengatur gerakan tersebut. Pada waktu anak dilahirkan, syaraf-syaraf yang ada di pusat susunan syaraf belum berkembang dan berfungsi sesuai dengan fungsinya, yaitu mengontrol gerakan-gerakan motorik. Pada usia kurang lebih 5 tahun syaraf-syaraf ini sudah mencapai kematangan, dan menstimulasi berbagai kegiatan motorik. Otot-otot besar mengontrol gerakan motorik kasar, seperti berjalan, berlari, melompat dan berlutut, berkembang lebih cepat bila dibandingkan dengan otot-otot halus yang mengontrol kegiatan motorik halus, seperti menggunakan jari-jari tangan untuk menyusun puzzel, memegang pensil atau gunting membentuk dengan plastisin atau tanah liat, dan sebagainya.

## **2. Urutan Usia**

Pada usia 5 tahun anak telah memiliki kemampuan motorik yang bersifat kompleks, yaitu kemampuan untuk mengkoordinasikan gerakan motorik dengan seimbang seperti berlari sambil melompat, mengendarai sepeda.

## **3. Latihan**

Beberapa kebutuhan anak usia dini yang berkaitan dengan pengembangan motoriknya perlu dilakukan latihan dengan bimbingan guru. Banyak latihan motorik kasar

maupun motorik halus. Kebutuhan untuk bergerak dan kebutuhan untuk mengungkapkan perasaan terdapat pada tiap insan sejak dilahirkan. Kedua kebutuhan tersebut dapat disalurkan dengan bermain, melalui program pelatihan gerakan bagi anak usia dini.

#### **4. Motivasi**

Motivasi yang datang dari dalam diri anak perlu didukung dengan motivasi yang datang dari luar. Misalnya, dengan memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan gerak motorik serta menyediakan berbagai sarana dan prasarana yang dibutuhkan anak. Pengaruh kesempatan dan kebebasan anak untuk bergerak pada usia muda mengandung implikasi terhadap pentingnya perkembangan keterampilan gerak anak. Kurangnya kesadaran orang dewasa termasuk guru-guru akan hal ini mengakibatkan langsung terhadap berkurangnya keuntungan yang dapat diperoleh, terutama untuk mencegah pengaruh yang menghambat tumbuh-kembang anak secara keseluruhan.

#### **5. Pengalaman**

Perkembangan gerakan merupakan dasar bagi perkembangan berikutnya. Latihan dan pendidikan gerak pada anak usia dini lebih ditujukan bagi penguasaan gerak,

pemberian pengalaman yang membangkitkan rasa senang dalam suasana riang gembira anak.

#### **d. Pengembangan Keterampilan Motorik**

Perkembangan motorik biasanya diartikan sebagai pengembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf yaitu meliputi otak yang terbagi kedalam otak besar, otak kecil, dan sumsum lanjutan, urat syaraf yaitu struktur jaringan yang menghubungkan otak dengan semua bagian tubuh, yang membawa perasaan tertentu ke otak dan mengirimkan berita dari otak ke bagian tubuh yang lain, selain pusat syaraf dan urat syaraf pengendalian gerakan dapat melalui gerakan otot yang terkoordinasi. Pengendalian ini dimulai dengan perkembangan refleksi yang kemudian meningkat menjadi pengendalian yang terkandali. Perkembangan motorik ini sangat tergantung pada kematangan otot dan syaraf anak. Perkembangan motorik itu sendiri dibedakan menjadi dua yaitu motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah kegiatan melibatkan otot-otot lengan, kaki, kepala, dan badan. Sedangkan motorik halus lebih kepada kegiatan yang bersifat manipulasi atau cara mengolah dan mempergunakan

berbagai benda dengan menggunakan koordinasi tangan dan jarinya secara keseluruhan.<sup>32</sup>

Adapun karakteristik keterampilan koordinasi gerakan motorik anak usia dini adalah sebagai berikut:<sup>33</sup>

a. Keterampilan koordinasi gerakan motorik kasar

Keterampilan koordinasi motorik kasar meliputi kegiatan seluruh tubuh atau sebagian tubuh. Keterampilan koordinasi motorik kasar mencakup ketahanan, kecepatan, kelenturan, ketangkasan, keseimbangan dan kekuatan.

Keterampilan koordinasi motorik kasar dapat dibagi kedalam tiga kelompok yaitu :

1. Keterampilan lokomotor

Keterampilan lokomotor meliputi gerak tubuh yang berpindah tempat yaitu: berjalan, berlari, melompat, meluncur, berguling, menderap, menjatuhkan diri, dan bersepeda. Keterampilan lokomotor membantu mengembangkan kesadaran anak akan tubuhnya dalam ruang. Kesadaran ini disebut kesadaran persepsi motorik yang meliputi kesadaran akan tubuh sendiri, waktu, hubungan ruang (spasial), konsep arah, visual dan

---

<sup>32</sup> Effiana Yuriastien, Daisy Prawitasari, Ayu Bulan Febry, *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*, (Jakarta: PT. WahyuMedia, 2009), hlm 42.

<sup>33</sup> Rizky Setiawan, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, <http://animeholic-animeforall.blogspot.com/2013/08/pengembangan-fisik-motorik-anak-usia-27.html>, diakses pada tanggal 30 Maret 2015, pukul 20.29 WIB.

pendengaran. Kesadaran ini akan terlihat dari usaha anak meniru gerakan-gerakan anak lain atau gurunya.

## 2. Keterampilan non lokomotor

Keterampilan non lokomotor, yaitu menggerakkan anggota tubuh dengan posisi tubuh diam di tempat seperti berayun, mengangkat, bergoyang, merentang, memeluk, melengkung, memutar, membungkuk, mendorong. Keterampilan ini sering dikaitkan dengan keseimbangan atau kestabilan tubuh, yaitu gerakan yg membutuhkan keseimbangan pada taraf tertentu.

## 3. Keterampilan manipulatif / memproyeksi

Keterampilan manipulatif, meliputi penggunaan serta pengontrolan gerakan otot-otot kecil yang terbatas, terutama yang berada di tangan dan kaki. Keterampilan gerakan manipulatif, antara lain meregang, memeras, menarik, menggegam, memotong, meronce, membentuk, menggunting dan menulis. Keterampilan memproyeksi, menangkap dan menerima. Keterampilan ini dapat dilihat pada waktu anak menangkap bola, menggiring bola, melempar bola, menendang bola, melambungkan bola, memukul dan menarik.

### b. Keterampilan gerakan motorik halus

Keterampilan motorik halus menyangkut koordinasi gerakan jari-jari tangan dalam melakukan berbagai aktivitas, diantaranya adalah dapat menggunakan gunting untuk memotong kertas, dapat memasang dan membuka kancing dan resleting, dapat menahan kertas dengan satu tangan, sementara tangan yang lain digunakan untuk menggambar, menulis atau kegiatan lainnya, dapat memasukkan benang ke dalam jarum, dapat meronce manik-manik, dapat membentuk dengan plastisin atau was, dapat melipat kertas untuk dijadikan suatu bentuk.

Selain koordinasi kegiatan motorik terdapat beberapa prinsip-prinsip pelaksanaan kegiatan fisik motorik di TK, yaitu meliputi:<sup>34</sup>

1. Kegiatan dalam bentuk permainan.
2. Menciptakan suasana gembira dan menyenangkan.
3. Gerakannya bervariasi.
4. Dilakukan tiap hari, baik secara formal maupun diselipkan diantara kegiatan yang direncanakan.
5. Berencana dan bertahap.
6. Diatur sesuai dengan kebutuhan anak untuk bermain dan bergerak.

Setelah koordinasi kegiatan dan prinsip, selanjutnya adalah tentang pengalaman dan ingatan. Dalam belajar keterampilan motorik,

---

<sup>34</sup> *Ibid.*,

anak-anak memerlukan pengalaman keterampilan dasar (gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif). Mereka harus belajar gerakan-gerakan sederhana sebelum menghubungkannya ke dalam gerakan-gerakan yang lebih sulit, sebelum menguasai sebuah keterampilan gerak, anak-anak harus diberi kesempatan untuk melakukan latihan-latihan. Anak-anak harus memiliki kesempatan untuk mencoba, membetulkan dan mencoba lagi. Anak-anak akan memperbaiki keterampilan motoriknya berdasarkan pengalaman bermain yang dilakukan sebelumnya.

Ingatan berperan penting bagi anak dalam mempelajari keterampilan motorik. Anak perlu mengingat kembali hal yang baru dilakukannya agar dapat mengoreksi dan memperbaikinya. Contohnya, bola yang dilemparkan anak dari jarak tertentu ke dalam kotak dan tidak berhasil memasukkan bola ke dalam kotak tersebut, maka pada kesempatan berikutnya anak akan mencoba melempar bola lebih kencang atau dengan jarak yang lebih dekat agar tidak meleset.

Untuk mempelajari keterampilan gerak, anak-anak harus menggabungkan memori atau ingatan dengan pengalaman sebelumnya. Memanfaatkan kesempatan untuk mencoba sesuatu yang baru, serta mempraktekkan apa yang telah dipelajari. Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan gerak di Taman Kanak-kanak, tidak berbeda dengan kegiatan pengembangan jasmani karena gerakan-gerakan yang dikembangkan merupakan gerakan-gerakan fisik anak

usia TK sehingga guru perlu memperhatikan ketentuan pedagogis, gerakan yang kreatif dan bervariasi, serta dilakukan setiap hari, baik secara formal yang direncanakan, maupun sebagai selingan diantara dua kegiatan atau transisi.

Urutan gerakan dalam kegiatan secara formal atau metodik dalam menyampaikan pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>35</sup>

a. Pendahuluan atau latihan pemanasan atau *warming up*

Kegiatan ini dilaksanakan dengan tujuan menaikkan suhu badan, menyiapkan baik jasmani maupun rohani agar dapat melakukan latihan inti dengan baik, agar tidak terjadi cedera latihan ini dilakukan dengan cara berjalan, berlari atau permainan sederhana yang memerlukan gerakan tangan, kepala, badan atau kaki. Waktu pemanasan ini sebaiknya jangan terlalu lama, agar anak tidak mengalami kelelahan, setidaknya yaitu selama 5 menit.

b. Latihan inti

Kegiatan ini merupakan kegiatan pokok dari perkembangan fisik. Latihan inti dimaksudkan untuk melakukan hal-hal seperti:

1. Latihan peregangan dan kelenturan otot, latihan peregangan dan kelenturan tubuh biasanya kita sebut latihan tubuh yang bertujuan untuk melatih penguluran, penguatan, pelepasan, pelepasan.

---

<sup>35</sup> *Ibid.*,



2. Latihan keseimbangan badan, kegiatan ini biasanya dilakukan dengan cara bertumpu pada salah satu kaki, meniti di atas papan titian, berjalan jinjit lurus ke depan, maupun berjalan mundur dengan menutup mata.
3. Latihan kekuatan dan ketangkasan badan, kegiatan ini dilakukan dengan cara melatih otot-otot tangan dan kaki atau dengan berlari melewati rintangan, bisa juga dengan memindahkan benda dari tempat yang satu ke tempat yang lain.
4. Latihan berjalan, berlari, melompat dan meloncat, kegiatan ini dilaksanakan dengan cara berjalan, berlari, melompat dan meloncat dari tempat yang satu ke tempat yang lain.

c. Latihan penenangan

Latihan penenangan bertujuan untuk mengembalikan suhu badan ke keadaan semula setelah melakukan berbagai kegiatan fisik (agar suhu badan anak menjadi turun) sehingga siap melakukan kegiatan berikutnya. Latihan penenangan biasa diisi dengan koreksi-koreksi gerakan yang tadi sudah dilakukan, nyanyian-nyanyian atau dengan pemberian *reward*.

### 3. Pengembangan Motorik dengan Bermain Peran

Apa motorik itu? Dan bagaimana cara kerjanya? Yang dimaksud dengan motorik adalah segala sesuatu yang ada hubungannya

dengan gerak-gerak tubuh. Dalam perkembangan motorik unsur-unsur yang menentukan adalah otot, saraf, dan otak. Ketiga unsur-unsur itu melaksanakan masing-masing peranannya secara “interaksi positif”, artinya unsur-unsur yang satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lain untuk mencapai kondisi motoris yang lebih sempurna.

keterampilan motorik dibagi menjadi dua bagian yaitu keterampilan motorik halus dan keterampilan motorik kasar. Keterampilan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus contohnya menggenggam mainan, mengancing baju, atau melakukan apapun yang memerlukan keterampilan tangan. Keterampilan motorik kasar yang merupakan keterampilan yang meliputi aktifitas otot besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan.<sup>36</sup>

Salah satu bentuk permainan yang sangat disukai anak-anak adalah bermain peran. Anak-anak suka menirukan peran orang dewasa berdasarkan kehidupan sehari-hari atau cerita tertentu. Bermain peran dapat memberikan beberapa manfaat bagi perkembangan anak. Berikut beberapa manfaat bermain peran bagi anak:<sup>37</sup>

a. Mengembangkan Imajinasi

---

<sup>36</sup> Tertius Miler, *Pengembangan Motorik Melalui Metode Sosiodrama*, <http://tertiusmiler.blogspot.com/2012/07/v-behaviorurldefaultvmlo.html>, diakses pada tanggal 11 November 2014 Pukul 21.31 WIB.

<sup>37</sup> Vista Bunda, *Manfaat Bermain Peran Bagi si Kecil*, <http://vistabunda.com/parenting/6-manfaat-bermain-peran-bagi-si-kecil/>, diakses pada tanggal 11 November 2014 Pukul 21.31 WIB.

Berimajinasi sangat bermanfaat bagi perkembangan otak kanan anak. Bermain peran dapat meningkatkan kemampuan anak berimajinasi saat memerankan karakter tertentu seperti polisi, petani, tukang pos, dan sebagainya.

b. Meningkatkan kreatifitas

Anak akan mengeksplorasi kemampuannya untuk sebaik mungkin memerankan karakter yang dibawakannya dengan mengubah suara, meniru gaya, menggunakan alat, dan membuat sendiri keperluan yang akan dipakai.

c. Meningkatkan keterampilan bersosialisasi

Bermain peran biasanya dilakukan secara kolektif sehingga meningkatkan keterampilan anak dalam bersosialisasi dan mengenal karakter teman.

d. Meningkatkan keterampilan motorik

Bermain peran dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus anak. Keterampilan motorik kasar adalah keterampilan menggunakan lengan dan kaki, sedangkan keterampilan motorik halus adalah keterampilan menggunakan jari-jari tangan.

e. Meningkatkan rasa percaya diri

Setiap anak tidak akan meniru karakter yang dibawakan oleh teman lain. Hal ini akan meningkatkan rasa percaya diri anak untuk berbeda dengan teman-temannya.

f. Meningkatkan keterampilan berbahasa

Bermain peran bermanfaat meningkatkan kemampuan berbahasa. Saat memerankan suatu tokoh anak akan berusaha menggunakan bahasa formal yang digunakan oleh tokoh tersebut.

Berikut ini adalah contoh-contoh permainan yang dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar maupun motorik halus pada anak. Adapun contoh permainan yang dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar anak adalah sebagai berikut:<sup>38</sup>

1. Hopscotch (sondah/engklek).
2. Permainan Halang Rintang.
3. Bermain Seluncuran.
4. Berlatih Menendang Bola.

Sedangkan contoh permainan yang dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak adalah:

1. Potret diri (kategori menggambar).
2. Melukis dengan tepung kanji (kategori melukis).
3. Mencetak dengan spons (kategori mencetak).
4. Plester dan jejak kaki (kategori memahat).
5. Topi dari bubur kertas (kategori menggunakan bubur kertas).
6. Bayangan Siluet (kategori menggunting dan menempel).
7. Rangkaian Orang-orangan Kertas (kategori membuat kerajinan tangan dan benda menarik lain untuk dibuat).

---

<sup>38</sup> Nelva Rolina, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ombak, 2012), hlm 18-27.

#### 4. Pengembangan Keterampilan Motorik dengan Bermain Peran dalam Islam

Anak ibarat kertas putih, yang bisa ditulis dengan tulisan apa saja. Peran orangtua sangatlah vital. Karena melalui orangtua, anak akan menjadi manusia yang baik atau tidak. Rasulullah SAW sebagai teladan paripurna, telah memberikan tuntunan bagaimana mendidik dan mempersiapkan anak. Dan hal yang paling penting adalah keteladanan dalam melakukan hal-hal yang utama. Inilah yang harus dilakukan orangtua. Bukan hanya memerintah dan menyalahkan, tapi yang lebih penting adalah memberikan contoh yang benar. Secara simultan hal itu juga harus ditopang oleh lingkungan, pergaulan, dan masyarakat.

Pendidikan Islam benar-benar telah memfokuskan perhatian pada pengkaderan individu dan pembentukan kepribadian secara islami. Salah satu ajaran Nabi yang patut kita contoh adalah terdapat pada sebuah hadist yang berbunyi:

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ السَّبَّاحَةَ وَالرَّمَايَةَ وَرُكُوبَ الْخَيْلِ

Artinya: “Ajarilah anak-anakmu berenang, memanah, dan menunggang kuda.” (HR. An-nasai)

Maksud hadist tersebut adalah Rasulullah memerintahkan para orang tua untuk mengajarkan anak-anak berenang, memanah, dan

menunggang kuda. Perintah ini menunjukkan agar setiap muslim hidup sehat dan senantiasa menjaga kesehatan.<sup>39</sup>

Berenang, memanah, dan menunggang kuda sebenarnya tidak hanya untuk senantiasa hidup sehat saja, ketiga kegiatan tersebut juga dapat mempengaruhi perkembangan motorik pada anak. Contohnya pada berenang, semasa berenang, mental, semua otot dan tulang rangka digerakan untuk membuat satu gerakan yang berkoordinasi antara dua anggota kaki dan dua anggota tangan.<sup>40</sup>

Rangsangan yang diberikan kepada anak usia dini tentunya harus sesuai dengan perkembangan mereka. Tahap perkembangan ini dapat ditinjau dari berbagai aspek seperti kognitif, bahasa, emosi, sosial, fisik. Proses penyampaiannya pun harus sesuai dengan dunia anak, yaitu dengan bermain. Sebab, bermain merupakan sarana belajar bagi mereka.

Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya. Bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya,

---

<sup>39</sup> Kholiq Arif, *Khutbah Jumat: Memberdayakan Lingkungan*, (Yogyakarta: Pustaka Pesantren, 2007), hlm 80.

<sup>40</sup> Umi Mahmudah, *Teladan Nabi Dalam Mendidik Anak*, <http://umimpai.blogspot.com/2013/06/teladan-nabi-dalam-mendidik-kesehatan.html>, diakses pada tanggal 26 November 2014 Pukul 20.48 WIB.

mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai belajar yang sangat menyenangkan.

Dalam bimbingan konseling, bermain sudah bukan hal yang asing, karena dalam bimbingan konseling ada permainan yang disebut bermain peran atau yang lebih dikenal dengan *role playing*.

Bermain peran merupakan usaha untuk merubah perilaku melalui peragaan dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah anak bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Anak berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Selama proses berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Bermain peran menyediakan kondisi yang dapat menghilangkan rasa takut dan cemas, karena dalam bermain peran anak dapat mengekspresikan diri secara bebas tanpa rasa takut kena sanksi dari yang diperbuat dalam perannya. Kemampuan siswa untuk mereaksi dan berhasil memperagakan peran tertentu akan dibawa ke dalam proses pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif. Melalui kegiatan bermain peran, kecerdasan gerakan tubuh anak juga dapat terangsang. Kegiatan ini menuntut bagaimana anak menggunakan tubuhnya menyesuaikan dengan perannya. Bermain peran yang dimaksudkan

disini adalah pelaksanaan permainan peran yang sederhana sesuai tingkatan anak usia dini. Dalam hal ini, langkah yang dilakukan yaitu dengan membagi beberapa kelompok kecil dan di setiap kelompok diberikan tema-tema atau topic atau cerita yang cocok bagi mereka pada fase spontanitas. Pada fase inilah dibutuhkan peran imajinatif dan keterampilan secara kreatif.<sup>41</sup>

## H. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini bersifat kualitatif yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak.<sup>42</sup>

Penelitian dalam skripsi ini adalah termasuk jenis penelitian lapangan dan bersifat deskriptif yang memberikan gambaran berkenaan dengan fakta, keadaan, dan fenomena yang terjadi saat penelitian berlangsung dan mengkajinya apa adanya. Dalam penelitian ini untuk mengkaji tentang permainan peran dalam mengembangkan keterampilan motorik anak di TK An-Nuur Krapyak Triharjo Sleman Yogyakarta.

---

<sup>41</sup> <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/cons/article/viewFile/724/402>, diakses pada tanggal 19 November 2014 Pukul 19.41 WIB.

<sup>42</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm 9.



## 2. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian adalah sumber utama dalam penelitian, yaitu yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti.<sup>43</sup> Yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah murid-murid yang ada di TK An-Nuur yang terbagi ke dalam beberapa kelompok yaitu kelompok merah (pemberani), kelompok hijau (dermawan), kelompok biru (santun), kelompok kuning (pemaaf) dan kelompok jingga (jujur). Selanjutnya adalah pembimbing di sentra peran yaitu Ustadzah Suharti, S. Pd, Aud, kepala sekolah yaitu Ustadzah Dyah Inayati, S. Th. I, dan beberapa orang tua siswa yaitu Ibu Silvia Fitri, orang tua dari Khansa Khairunnisa Aslam dari kelompok pemaaf, Ibu Sri Rahayu, orang tua dari Muhammad Althafussulthan Al-fauzan dari kelompok santun, dan Ibu Ani Tri Nuryanti, orang tua dari Fico Balwa Rafif dan Nico Balwa Rafif dari kelompok dermawan. Kriteria pengambilan subyek orang tua diambil berdasarkan jarak tempuh lokasi kediaman subyek yang lebih mudah dijangkau oleh penulis.

Sedangkan obyek dalam penelitian ini adalah pelaksanaan permainan peran seperti apa yang dikembangkan oleh TK An-Nuur dalam mengembangkan keterampilan motorik pada anak.

## 3. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang relevan dengan permasalahan tentang permainan peran sebagai upaya pengembangan keterampilan

---

<sup>43</sup> Winarno Surahmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah, Dasar, Metode dan Teknik*, (Bandung: Tarsito, 1990), hlm 19.

motorik anak di TK An-Nur, peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan yang cermat dan teliti secara langsung terhadap gejala-gejala yang diselidiki.<sup>44</sup> Observasi yang digunakan adalah observasi partisipan, dalam observasi partisipan peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang sedang dikerjakan.<sup>45</sup>

Data yang diperoleh dengan observasi partisipan akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak. Dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan terhadap kegiatan permainan peran yang dilaksanakan di TK An-Nuur dan pengamatan terhadap benda-benda yang digunakan untuk bermain peran yang dapat mengembangkan keterampilan motorik anak. Selain itu, penulis juga mengamati bagaimana keaktifan anak-anak ketika bermain peran.

---

<sup>44</sup> Harun Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm 106.

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, hlm 145.

b. Wawancara

Metode wawancara adalah cara pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan penyelidikan.<sup>46</sup> Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah teknik wawancara bebas terpimpin yang merupakan perpaduan antara teknik terpimpin dan teknik tidak terpimpin, metode wawancara yang dilakukan peneliti adalah sebagai penunjang dalam mengumpulkan data dan kelengkapan data.

Wawancara dilakukan di lingkungan TK An-Nuur secara formal. Dalam melakukan wawancara, peneliti mewawancarai guru atau pembimbing sentra bermain peran yaitu Ustadzah Suharti yang memandu kegiatan permainan peran yang sedang berlangsung, peneliti menanyakan tentang manfaat dan kegunaan permainan peran bagi anak. Selain pembimbing, peneliti juga mewawancarai orang tua siswa siswi TK An-Nuur yaitu sebanyak 3 orang wali siswa yaitu Ibu Sivia Fitri, Ibu Sri Rahayu, dan Ibu Ani Tri Nuryanti. Dalam mewawancarai orang tua, peneliti menanyakan bagaimana kegiatan si anak di rumah, apakah anak sering mengaplikasikan kegiatan bermain peran di rumah dan bagaimana dukungan para orang tua mengenai sentra peran yang diterapkan kepada anak-anak.

---

<sup>46</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Reseach, Jilid 1*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1997), hlm 47.

### c. Dokumentasi

Dalam memperoleh informasi, kita memperhatikan tiga macam sumber yaitu tulisan (*paper*), tempat (*place*), kertas atau orang (*people*). Dalam mengadakan penelitian yang bersumber dari tulisan peneliti menggunakan metode dokumentasi, di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, catatan harian dan lain-lain.<sup>47</sup>

Dalam penelitian ini penulis memperoleh informasi atau data yang berhubungan dengan tema penelitian melalui dokumen-dokumen yang dimiliki oleh TK An-Nuur seperti foto-foto atau poster yang dipajang di kelas, catatan-catatan harian pembimbing, *progress report* yang menggambarkan perkembangan motorik anak setiap bulannya, dan buku-buku.

### 4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif yang diperlukan adalah mulai meneliti sampai menyajikan dalam keadaan ringkas dan dikerjakan di lapangan, sebab jika dikhawatirkan banyak data yang tidak terekam dan peneliti telah lupa penghayatan situasinya, sehingga berbagai hal yang berikut berubah menjadi fragmen-fragmen yang tidak berarti.<sup>48</sup>

Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data berupa:

---

<sup>47</sup> Harun Nasution, *Metode Researce(Penelitian Ilmiah)*, hlm 133.

<sup>48</sup> Noeng Muhajir, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1996), hlm 119.

a. Reduksi data

Terdiri dari kegiatan-kegiatan menajamkan, mengolah, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data hasil wawancara sehingga kesimpulan final dapat ditarik dan di verifikasi.

Data dirangkum dan dipilih yang sesuai dengan topik penelitian, disusun secara sistematis sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas tentang hasil penelitian. Dalam hal ini penulis membuat rangkuman tentang aspek-aspek yang menjadi fokus penelitian. Rangkuman tersebut kemudian direduksi atau disederhanakan pada hal-hal yang menjadi permasalahan penting.

b. Penyajian data

Dalam penyajian data kualitatif bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, atau sejenisnya.

Penyajian data dalam penelitian kualitatif yang berupa uraian deskriptif panjang. Oleh karena itu dalam penyajian data diusahakan secara sederhana, sehingga mudah dipahami dan tidak menjemukan untuk dibaca.

c. Menarik kesimpulan atau verifikasi

Pengambilan kesimpulan dilakukan secara sementara, kemudian diverifikasikan dengan cara mempelajari kembali data

yang terkumpul. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Dari data-data yang direduksi dapat ditarik kesimpulan yang memenuhi syarat-syarat kredibilitas dan obyektifitas hasil penelitian, dengan jalan membandingkan hasil penelitian dengan teori.



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan seperti yang diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

Permainan peran yang dilaksanakan di TK An-Nuur untuk mengembangkan keterampilan motorik anak dibimbing oleh Ustadzah Suharti yang terjadwal dari hari senin sampai dengan hari jum'at dari pukul 09.45 – 11.30 WIB dengan menempuh beberapa langkah yaitu : a). Persiapan alat untuk bermain yang sesuai dengan tema pada hari itu. b). Mempersiapkan anak-anak untuk berdoa, lalu pembimbing menceritakan jalan cerita yang akan dimainkan oleh anak-anak. c). Pelaksanaan permainan peran, anak memerankan peran yang sudah dipilihnya dan berperan secara aktif. d). Evaluasi. Kelompok anak yang bermain peran yaitu kelompok merah (pemberani), kelompok hijau (dermawan), kelompok biru (santun), kelompok kuning (pemaaf), kelompok jingga (jujur). Jenis pelaksanaan permainan peran yang diberikan adalah bermain peran secara mikro, makro, dan yang terakhir adalah permainan evaluasi dengan tema yang sudah disesuaikan dengan kurikulum.

Hasil yang dicapai dalam pelaksanaan permainan peran dilihat dari segi proses dan juga segi evaluasi terhadap perkembangan keterampilan motorik anak. Berdasarkan proses evaluasi yang telah dilaksanakan maka hasil perkembangan keterampilan motorik anak yang dicapai diantaranya adalah motorik kasar yaitu anak sudah mampu menirukan berbagai gerakan binatang, menirukan gerakan pohon, anak sudah mampu melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, anak mampu melakukan gerakan siaga dan mampu menggunakan alat permainan diluar kelas. Motorik Halus yaitu anak dapat menjiplak bentuk bervariasi, anak mampu menggunting, melipat, manganyam dan meronce, anak mampu mmbuat garis sesuai pola. Perkembangan ini bisa dilihat dari segi evaluasi yang dilakukan melalui pengamatan dan tanya jawab, kemudian hasilnya dicatat dalam laporan perkembangan berupa *portofolio*, *progress report*, dan juga raport

## **B. Saran**

Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa melalui bermain peran dapat mengembangkan keterampilan motorik anak. Oleh sebab itu, ada beberapa hal yang ingin peneliti sarankan kepada beberapa pihak, yaitu:

### **1. Kepada TK An-Nuur**

Agar pelaksanaan permainan peran berjalan lebih maksimal, sebaiknya guru pembimbing mempersiapkan naskah cerita yang akan dimainkan secara sistematis.



## 2. Kepada Kepala Sekolah dan Guru

Kepala sekolah dan guru diharapkan tetap bekerjasama dengan baik dalam meningkatkan mutu pembelajaran, sehingga bisa mencapai target yang diinginkan yang sesuai dengan visi, misi lembaga.

## 3. Kepada Tenaga Pengajar atau Guru

Tenaga pengajar diharapkan mampu membimbing dan memotivasi anak didiknya sesuai dengan pendekatan pembelajaran TK/RA, yaitu menerapkan konsep pembelajaran “bermain sambil belajar, dan belajar sambil bermain”.

## 4. Kepada Orang tua

Orang tua sebagai pendidik utama anak, diharapkan lebih mendukung dan memotivasi kegiatan bermain anak selagi itu positif dan dapat merangsang kemampuan anak dalam hal psikomotorik maupun kognitif.

## 5. Kepada Peneliti Selanjutnya

Saran untuk peneliti selanjutnya yang tertarik dengan permasalahan maupun tema yang sama, diharapkan untuk mengkaji permasalahan ini lebih dalam lagi, mengembangkannya sehingga menjadi luas. Dan akan lebih baik jika peneliti ikut berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran, sehingga dapat membuat hasil penelitian lebih maksimal.

### C. Kata Penutup

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya. Alhamdulillah setelah melalui berbagai halangan, dengan penuh perjuangan penulis berhasil menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dalam menambah wacana tentang permainan peran untuk usia anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motorik, serta penulis khususnya sebagai calon sarjana sekaligus calon pendidik dimasa depan. Amin. Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. *Amin ya Rabbal 'Alamin.*

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Kholiq, *Khutbah Jum'at: Memberdayakan Lingkungan*, Yogyakarta: Pustaka Pesantren, 2007.
- As'adi, Muhammad, *Menghidupkan Otak Kanan Anak Anda*, Yogyakarta: Ihdina, 2009.
- Ayu Bulan Febry, Zulfito Marendra, *Menu Sehat dan Permainan Kreatif untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*, Jakarta: Gagas Media, 2009.
- Badudu, Zain, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1996.
- Catatan Tian, *Pengertian Anak Usia Dini*, <https://catatantian.wordpress.com/2014/02/06/a-pengertian-anak-usia-dini/>, diakses pada tanggal 19 November 2014, Pukul 17.00 WIB.
- Clara Ika Sari Budhayati, *Penggunaan Metode Permainan dalam Pembelajaran*, Jakarta: Unika Atmajaya, 2007.
- Damayanti Dutika Ayu, *Toys for Kids, Kiat Memilih Mainan Pada Anak*, Yogyakarta: Cusvaksara, 2009.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Dwi Sunarto Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain*, Yogyakarta: DIVA Press, 2008.
- Effiana Yuriastin, Daisy Prawitasari, Ayu Bulan Febry, *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*, Jakarta: PT. WahyuMedia, 2009.
- Erlin Lindawati, *Permainan dan Kemampuan Kognisi Anak (Studi Kasus Terhadap Dua Murid TK Madisiwi Yogyakarta)*, Skripsi, Tidak Diterbitkan, Fakultas Dakwah, Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2008.
- Gunarti, Winda, dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- Hadi, Sutrisno, *Metodelogi Reseach Jilid 1*, Yogyakarta: Andi Offset, 1997.

- Hartini, Nurul, *Pola Permainan Sosial: Upaya Meningkatkan Kecerdasan Anak*, Anima Indonesian Psychological Journal, 2004, Vol. 19, No. 3, Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, 2004.
- Hasan Bin Ahmad Hamran, *Perilaku Nabi Terhadap Anak-anak*, Bandung: Dar al-Hadharah, 2006.
- Hendra Surya, Drs, *Kiat Anak Senang Berkawan (Sebuah Solusi Mengatasi Kesulitan Bergaul pada Anak)*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2006.
- <http://childrenfootclinic.com/2012/07/29/5-faktor-yang-berpengaruh-terhadap-perkembangan-motorik-anak/>, diakses pada tanggal 19 November 2014, Pukul 13.18 WIB.
- <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/cons/article/viewFile/724/402>, diakses pada tanggal 19 November 2014, Pukul 19.41 WIB.
- Huda, Miftahul, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Hurlock, Elizabeth B, *Perkembangan Anak*, Surabaya: Erlangga, 1992.
- Iswati, Erna, *Mendidik Anak dengan Bermain*, Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2008.
- Jaudah Muhammad Awwad, *Mendidik Anak Secara Islam*, (Jakarta: Gema Insani Perss, 2005.
- Minto Tulus, *Peran Bimbingan dan Konseling pada Satuan Jalur Pendidikan Formal dalam Kurikulum 2013*, <http://mintotulus.files.wordpress.com/2013/12/makalah-seminar-nasional-ikipgri-jember2.pdf>, diakses pada tanggal 19 November 2014, Pukul 19.13 WIB.
- Muhajir, Noeng, *Metode Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Ranke Sarasin, 1996.
- Mustahim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1994.
- Nashiruddin, Muhammad, Al-ALBANI, *Silsilah Hadist Dhaif dan Maudhu' Jilid 2*, Jakarta: Gema Insani Press, 1997.
- Nasution, *Metode Researce (Penelitian Ilmiah)*, Jakarta: Bumi Aksara, 1996.
- Nur Azizah, *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun, Skripsi*, Tidak Diterbitkan, Fakultas Ilmu

Pendidikan, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Semarang, 2013.

Profil An-Nuur, <http://www.annurcahayaumat.or.id/profile-yasasan-an-nuur-cahaya-umat/>, diakses pada tanggal 11 November 2014, Pukul 20.28 WIB.

Rita Eka Izzaty dkk, *Perkembangan Peserta Didik*, Yogyakarta: UNY Press, 2008.

Rizky Setiawan, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, [http://animeholic-animeforall.blogspot.com/2013/08/pengembangan-fisik-motorik-anak-usia\\_27.html](http://animeholic-animeforall.blogspot.com/2013/08/pengembangan-fisik-motorik-anak-usia_27.html), diakses pada tanggal 30 Maret 2015, pukul 20.29 WIB.

Rolina, Nelva, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Ombak, 2012.

Rutan, Rusli, *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar, Teori, dan Metode*, Jakarta: P2LPTK Dirjen Dikti Depdikbud, 1998.

Saifullah, Ach, *Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2005.

Soekanto, Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Rajawali Press, 1982.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2011.

Sulung Latihani, *Bermain Peran*, <http://catatannyasulung.blogspot.com/2012/11/bermain-peran.html>, diakses pada tanggal 19 November 2014, Pukul 11.30 WIB.

Surahmad, Winarno, *Pengantar Penelitian Ilmiah, Dasar, Metode dan Teknik*, Bandung: Tarsito, 1990.

Tedjasaputra, Maykes, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti, 1995.

Tertius Miler, *Pengembangan Motorik Melalui Metode Sociodrama*, <http://tertiusmiler.blogspot.com/2012/07/v-behaviorurldefaultvml0.html>, diakses pada tanggal 11 November 2014, Pukul 21.31 WIB.

Umi Mahmudah, *Teladan Nabi Dalam Mendidik Anak*, <http://umimpai.blogspot.com/2013/06/teladan-nabi-dalam-mendidik-kesehatan.html>, diakses pada tanggal 26 November 2014 Pukul 20.48 WIB.

Vista Bunda, *Manfaat Bermain Peran Bagi si Kecil*, <http://vistabunda.com/parenting/6-manfaat-bermain-peran-bagi-si-kecil/>, diakses pada tanggal 11 November 2014, Pukul 21.31 WIB.

Widyastuti, Danis, Widyani, Retno, *Panduan Perkembangan Anak 0-1 Tahun*, Jakarta: Puspa Swara, 2004.





MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT  
Jl. Marsda Adisucipto , Phone. (0274) 550727 Yogyakarta 55281

## TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No : UIN.02/L.4/PM.03.2/01357/2015

Herewith the undersigned certifies that:

Name : **Desi Nurfauziah**  
Date of Birth : **December 12, 1992**  
Sex : **Female**

took TOEC (Test of English Competence) held on **April 10, 2015** by Center for Language Development of Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta and got the following result:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	<b>45</b>
Structure & Written Expression	<b>41</b>
Reading Comprehension	<b>43</b>
<b>Total Score</b>	<b>430</b>

*\*Validity : 2 years since the certificate's issued*



Yogyakarta, April 14, 2015

Director,



*[Signature]*  
Dr. Hsyam Zaini, M.A.

19631109 199103 1 002



## شهادة

الرقم: UIN.02/L.0/PP.00.9/972.a/2015

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن :

الاسم : Desi Nurfauziah

تاريخ الميلاد : ١٢ ديسمبر ١٩٩٢

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ١٢ فبراير ٢٠١٥،  
وحصلت على درجة :

٤٥	فهم المسموع
٤٥	التراكيب النحوية والتعبيرات الكتابية
٣٤	فهم المقروء
٤١٣	مجموع الدرجات

\*هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

١٧ فبراير ٢٠١٥

الدكتور هشام زيني الماجستير

رقم التوظيف : ١٠٠٢ ١٩٩١٠٣ ١٩٦٣١١٠٩







**YAYASAN AN-NUUR CAHAYA UMAT**  
**PAUD TERPADU AN-NUU**

Alamat : Jl. Magelang Km. 12, Komplek Masjid An-Nuur, Krapyak Triharjo Sleman,  
DIY Kode Pos 55514, Telp./Fax. (0274) 865077



SURAT KETERANGAN

09/PAUD/S.KET/IV/2015

Yang bertandatangan dibawah ini, Kepala Sekolah Al I'dad An Nuur Sleman menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswi tersebut dibawah ini:

Nama : Desi Nurfauziah  
NIM : 11220047  
Prodi/Jurusan : Bimbingan Konseling Islam  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi  
Perguruan Tinggi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menerangkan bahwa nama tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan penelitian di TK Al I'dad An Nuur Sleman pada Bulan Februari 2015 hingga Maret 2015 dalam rangka tugas akhir skripsi yang berjudul "Permainan Peran Sebagai Pengembangan Keterampilan Motorik Pada Anak di TK An-Nuur Triharjo Sleman" dengan baik.

Demikian surat ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 April 2015

Al-I'dad Kepala Sekolah  
AN-NUUR  
  
Diyah Inayati, S.Th.I



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800  
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

**SURAT IZIN**

Nomor : 070 / Bappeda / 415 / 2015

**TENTANG  
PENELITIAN**

**KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,  
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.  
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman  
Nomor : 070/Kesbang/409/2015 Tanggal : 02 Februari 2015  
Hal : Rekomendasi Penelitian

**MENGIZINKAN :**

Kepada :  
Nama : DESI NURFAUZIAH  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 11220047  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta  
Alamat Rumah : Jumeneng Kidul, Sumberadi, Mlati, Sleman  
No. Telp / HP : 089609117758  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
**PERMAINAN PERAN SEBAGAI PENGEMBANGAN KETERAMPILAN  
MOTORIK PADA ANAK (STUDI LAPANGAN DI TK AN-NUUR KRAPYAK  
TRIHARJO SLEMAN YOGYAKARTA**  
Lokasi : TK An-Nuur Krapyak Triharjo Sleman  
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 02 Februari 2015 s/d 04 Mei 2015

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 2 Februari 2015

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris  
u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

ERNY MARYATUN, S.IP, MT  
Pembina. IV/a

**Tembusan :**

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Sleman
5. Kepala Desa Triharjo, Sleman
6. Ka. TK An-Nuur Krapyak Triharjo Sleman
7. Dekan Fak. Dakwah & Komunikasi UIN Suka Yk
8. Yang Bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281 email: fd@uin-suka.ac.id

Nomor : UIN.02/DD.I/PP.00.9/172 /2015

Yogyakarta, 29 Januari 2015

Lamp. : Proposal Skripsi

Hal : Permohonan izin penelitian

Kepada Yth.  
Bupati Sleman  
Cq. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa  
Kabupaten Sleman

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Disampaikan dengan hormat bahwa terkait dengan bahan penulisan skripsi/thesis, bersama ini mohon izin mengadakan riset/penelitian bagi mahasiswa kami Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta di bawah ini :

N a m a : Desi Nurfauziah  
NIM : 11220047  
Semester : VIII  
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam (BKI)  
Alamat : Jl Marsda Adisucipto Yogyakarta  
Judul Skripsi : Permainan Peran Sebagai Pengembangan Keterampilan Motorik Pada Anak (Studi Lapangan di TK An-Nuur, Krapyak, Triharjo, Sleman, Yogyakarta)  
Pembimbing : Slamet, S.Ag., M.Si.  
Metode Penelitian : Deskriptif Kualitatif  
Lokasi Penelitian : TK An-Nuur, Krapyak, Triharjo, Sleman  
Waktu : 30 Januari s.d. 30 April 2015

Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini kami sampaikan desain penelitian dimaksud sebagaimana terlampir.

Demikian atas izin dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Wakil Dekan I

Dr. Musthofa, M.Si. &

NIP. 19680103 199503 1 001

Tembusan :

1. Dekan (sebagai laporan);
2. Yang bersangkutan;
3. Peringgal.



Nomor: UIN.02/R.Km/PP.00.9/2059/2011

**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUNAN KALIJAGA**

# Sertifikat

diberikan kepada:

Nama : Desi Nurfauziah  
NIM : 11220047  
Fakultas/Prodi : Dakwah/ Bimbingan Penyuluhan Islam  
Sebagai : Peserta

atas keberhasilannya menyelesaikan semua tugas workshop

## **SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI**

Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2011/2012

Tanggal 06 s.d. 08 September 2011 (20 jam pelajaran)



KEMENTERIAN Agama, 09 September 2011

Rektor

Dr. H. Akhmad Rifa'i, M.Phil.

Rektor Bidang Kemahasiswaan

NIP. 19600905 198603 1006

**LABORATORIUM AGAMA**  
**Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga**  
Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta Telp: 0274-515856 Email:fd@uin-suka.ac.id

**S E R T I F I K A T**

Pengelola Laboratorium Agama Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga dengan ini menyatakan bahwa :

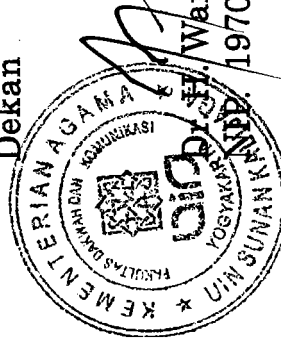
**DESI NUR FAUZIAH**

**L U L U S**

ujian sertifikasi Baca Tulis Al Qur'an yang diselenggarakan oleh Laboratorium Agama Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga.

Yogyakarta, 12 Juni 2013  
Ketua

Dekan



Waryono, M.Ag.  
19701010 199903 1 002

Dr. Srihartini, M.Si.  
NIP. 19710526 199703 2 001





# SERTIFIKAT

# SIP

No. 118.PAN-OPAK.UNIV.UIN.YK.AA.09.2011

diberikan kepada :

DESI TURFAUZI AH

atas partisipasinya sebagai :

## PESERTA

Dalam Orientasi Pengenalan Akademik & Kemahasiswaan (OPAK) 2011 yang diselenggarakan oleh Panitia Orientasi Pengenalan Akademik & Kemahasiswaan (OPAK) 2011 dengan tema : *Menumbuhkan Peran mahasiswa; Upaya Mewujudkan Bhineka Tunggal Ika* pada 14-16 September 2011 di Kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

mengetahui,

Pembantu Rektor III

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dr. H. Ahmad Rifa'ie, M.Phil

NIP. 19600905 198603 1 006

Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMA)

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Presiden

Yogyakarta, 16 September 2011

Panitia OPAK 2011

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

M. Fauzi

ketua



Ach. Sulaiman

sekretaris

## UJIAN SERTIFIKASI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

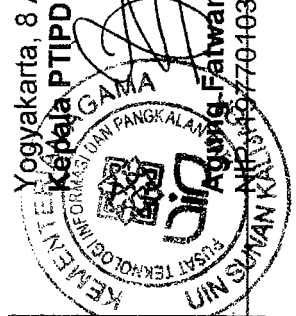
diberikan kepada

Nama : DESI NURFAUZIAH  
 NIM : 11220047  
 Fakultas : DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
 Jurusan/Prodi : BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
 Dengan Nilai :

No.	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Microsoft Word	80	B
2.	Microsoft Excel	50	D
3.	Microsoft Power Point	90	A
4.	Internet	85	B
5.	Total Nilai	76,25	B
Predikat Kelulusan		Memuaskan	



Yogyakarta, 8 April 2015



Standar Nilai:

Nilai		Predikat
Angka	Huruf	
86 - 100	A	Sangat Memuaskan
71 - 85	B	Memuaskan
56 - 70	C	Cukup
41 - 55	D	Kurang
0 - 40	E	Sangat Kurang





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
LEMBAGA PENELITIAN DAN  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

# SERTIFIKAT

Nomor : UIN.02/L.2/PP.06/P3.611/2014

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta memberikan sertifikat kepada :

Nama : Desi Nurfauziah  
Tempat, dan Tanggal Lahir : Pandeglang, 12 Desember 1991  
Nomor Induk Mahasiswa : 11220047  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

yang telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integrasi-Interkoneksi Tematik Posdaya Berbasis Masjid Semester Khusus, Tahun Akademik 2013/2014 (Angkatan ke-83), di :

Lokasi : Banaran 2  
Kecamatan : Galur  
Kabupaten/Kota : Kab. Kulonprogo  
Propinsi : D.I. Yogyakarta

dari tanggal 07 Juli 2014 s.d. 17 September 2014 dan dinyatakan LULUS dengan nilai 95,63 (A). Sertifikat ini diberikan sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan status intrakurikuler dan sebagai syarat untuk dapat mengikuti ujian Munaqasyah Skripsi.



Yogyakarta, 03 November 2014

Ketua,

**Dr. Zamzam Afandi, M.Ag.**  
NIP. : 19631111 199403 1 002



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**  
**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM**

**SERTIFIKAT**

Nomor: UIN.02/BKI/PP.00.9/1588/2014

Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam (BKl) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta menyatakan bahwa :

**DESI NURFAUZIAH**  
**NIM : 11220047**

Dinyatakan **LULUS** dalam Praktik Pengalaman Lapangan Bimbingan dan Konseling Islam yang diselenggarakan oleh Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam (BKl) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta di MTsN Lab. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, pada bulan September s.d. Desember 2014, dengan nilai : **A**

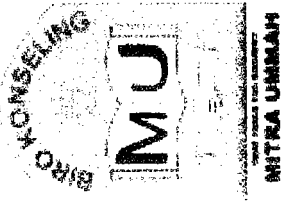
Demikian sertifikat ini untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Waryono, M.Ag.  
NIP. 19701010 199903 1 002

Yogyakarta, 15 Januari 2015  
Ketua Jurusan BKl

Muhsin, S.Ag., MA.  
NIP. 19700403 200312 1 001



# SERTIFIKAT

Diberikan Kepada :

DESI HURFAUZI AH

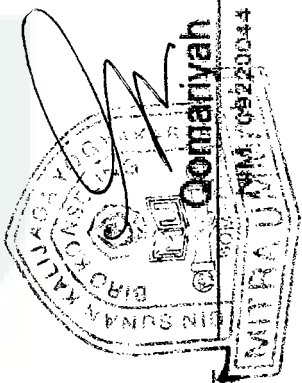
Sebagai :

PESERTA

Dalam Dialog Interaktif Konselor Lintas Agama dan Budaya dengan tema :  
"Mengintip Konselor Pastoral dalam Pengembangan Potensi dan Keilmuan Konseling Lintas Agama dan Budaya"  
yang diselenggarakan BOM - F Mitra Ummah Fakultas Dakwah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Pada tanggal 7 Desember 2011 di Teatrikal Fakultas Dakwah

Ketua Panitia Pelaksana

LILY RETNO ANGGRAINI  
BADAN OTONOMI MAHASISWA  
BIRO KONSELING MITRA UMMAH  
FAK. DAKWAH  
UIN SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
NIM : 10220025



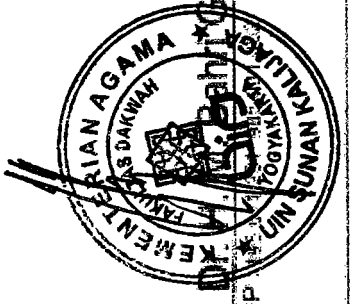
Ketua Jurusan  
Bimbingan dan Konseling Islam

*(Signature)*

Nailul Falah S.Ag., M.si

NIP : 197210111953011003

Dekan  
Fakultas Dakwah



Prof. Dr. H. Bahri Ghazali

NIP : 194201011953011003

## **Curriculum Vitae (CV)**

### **DATA PRIBADI**

Nama : Desi Nurfauziah

Tempat, Tanggal, Lahir : Pandeglang, 12 Desember 1991

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : Perum. RS Mata Dr. YAP No.8, Dusun Jumeneng,  
Sumberadi, Mlati, Sleman

Alamat E-mail : [desynurfauziah12@yahoo.com](mailto:desynurfauziah12@yahoo.com)

Telepon : 089609117758

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Indonesia

### **DATA PENDIDIKAN**

SD : MI Annizhomiyah Jaha Labuan Pandeglang, 1998-2004

SMP : MTsN Pandeglang 2 Labuan, 2004-2007

SMA : MAN Yogyakarta 3, 2007-2010

Perguruan Tinggi : Univ. Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2011-  
2014