

Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Vol. 3, No. 2, Desember 2019

Website: <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/index>

ISSN 2654-9476 (online), ISSN 2581-2793 (print)

**Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak
Di Paud Kelompok Bermain Kartini
Kabupaten Ogan Komering Ilir**

Ulfa Hani Fitriyanti, Leny Marlina & Fahmi

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

ulfahani@gmail.com

ABSTRAK

Metode bermain peran merupakan salah satu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran di lembaga PAUD, dimana dalam metode ini anak akan bermain menirukan atau memerankan tokoh-tokoh dan benda-benda sekitar anak sehingga memancing daya imajinasi dan kreativitas anak serta anak lebih memahami peran-peran terhadap masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Di PAUD Kelompok Bermain Kartini Kabupaten Ogan Komering Ilir. Dalam penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Designs* dengan bentuk *One-Shot Case Study*. Subjek penelitian ini adalah anak kelas B dengan jumlah sampel 30 anak, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu uji-*t*. setelah dilakukan teknik analisis data, maka diperoleh $t_{hitung} = 11,21 > t_{tabel} = 1,671$, artinya terdapat pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak di PAUD Kalempek Bermain Kartini Kabupaten Ogan Komering Ilir.

Kata kunci: Metode Bermain Peran, Kreativitas

ABSTRACT

The role playing method is one of the methods used in the learning process in PAUD institutions, where in this method the child will play imitating or portraying characters and objects around the child so as to provoke the imagination and creativity of children and children better understand the roles of the community. This study aims to determine the effect of the Role Playing Method on the Creativity of Children in PAUD Kartini Play Group Ogan Komering Ilir. In this research using *Pre-Experimental Designs* in the form of *One-Shot Case Study*. The subject of this research is class B with a sample of 30 children, the data collection technique used is observation and documentation. The data analysis technique used is the t-test. after the data analysis technique was performed, it was obtained $t_{count} = 11.21 > t_{table} = 1.671$, meaning that there was an influence of the Role Playing Method on Children's Creativity in PAemp Kalempek Playing Kartini Ogan Komering Ilir Regency.

Keywords: Role Playing Method, Children's Creativity

DOI 10.19109/ra.v3i2.4796

Received: 11-10-2019 ; Accepted: 24-11-2019 ; Published: 31-12-2019

A. Pendahuluan

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Dimana pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang sangat cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. berkenaan dengan hal tersebut peran orang tua, masyarakat dan sekolah sangat dibutuhkan dalam hal ini (Yuliani Nurani Sujiono, 2016: 6). Pada masa ini orang tua berperan penting dalam memperhatikan proses tumbuh kembang anak, adanya kerjasama yang baik dengan lingkungan dan lembaga PAUD memungkinkan anak tumbuh dengan baik. Kolaborasi ini bertujuan untuk memantau pertumbuhan anak di dalam maupun luar rumah.

Berdasarkan pada Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan persyaratan untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Yuliani Nurani Sujiono, 2016 : 6). Dalam Undang-Undang ini menegaskan bahwa anak usia 0-6 tahun diberikan pembinaan guna membekali anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak taman kanak-kanak adalah untuk membantu melatakan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Beberapa hal yang perlu diingat adalah bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang sangat peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani, rangsangan positif yang diberikan akan ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikan dikemudian hari (Yeni

Rachmawati dan Euis Kurniati, 2017 : 1).

Jadi sasaran pendidikan Anak Usia Dini adalah membantu perkembangan dan pertumbuhan enam aspek perkembangan anak (moral agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, seni dan bahasa) serta memastikan tidak ada aspek yang terhambat. Aspek yang terhambat akan mempengaruhi proses pendidikan selanjutnya.

Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi. Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang, dan bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan. Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, 2014: 89).

Sejalan dengan ini cara belajar anak adalah kembali kepada dunia anak yaitu bermain. Permainan yang digunakan harus mampu memancing seluruh aspek perkembangan anak, unsur senang yang terdapat dalam permainan akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pula, dengan ini guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Guru mengemban tugas serta tanggung jawab untuk mengoptimalkan potensi kreatif yang dimiliki anak, sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang mereka miliki, maka diperlukan suatu upaya yang kreatif agar mereka dapat tumbuh optimal dengan kondisi nyaman dan menyenangkan. Upaya-upaya tersebut dapat dimulai dengan pemahaman para pendidik berkenaan dengan konsep dan aplikasi pengembangan kreativitas di Pendidikan Anak Usia Dini.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir. Anak usia 3-4 tahun dapat menciptakan apapun yang dia inginkan melalui benda-benda di sekitarnya. Ia dapat menciptakan roket dengan ember cucian ibunya, mobil bus dengan kursi terbalik, dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa pada dasarnya anak telah memiliki jiwa kreatif (Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, 2014 : 100).

Dengan jiwa kreatif anak akan mampu menyelesaikan masalahnya dengan ide-ide yang kreatif juga. Pada dasarnya kreatifitas adalah salah satu bagian dari bentuk pengembangan kecerdasan seseorang. Anak yang kreatif adalah anak yang cerdas, seperti

telah dijelaskan bahwa kreatif adalah kemampuan seseorang dalam berfikir tingkat tinggi.

Banyak yang terjadi, anak yang pada awal kehidupannya sangat antusias dalam mencari tahu, gemar bertanya, gemar berkarya, ketika masuk pada usia prasekolah kebanyakan diantara mereka mulai dihadapkan pada tuntutan untuk menjadi anak yang manis dan penurut, duduk manis dan tidak berbicara.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan terlihat bahwa sistem belajar di PAUD Kelompok Bermain Kartini Kab. OKI cenderung bersifat akademis yang menyebabkan anak mudah bosan dan kesulitan dalam mengakses materi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran sering dilakukan di dalam kelas dihadapkan dengan papan tulis dan media seadanya. Kemampuan kreativitas anak terbilang kurang sebab selain cara belajar yang monoton lokasi lembaga jauh dari fasilitas umum dan sebagian anak tinggal di daerah pedalaman yang jarak tempuh dari lembaga paling jauh adalah 15 kilo meter.

kondisi sedemikian rupa membuat anak kurang akan pengalaman dan bagaimana keadaan luar dan fasilitas umum seperti jalan raya, pasar, kator polisi dan rumah sakit. Pengalaman yang minim dan cara belajar yang monoton inilah yang menyebabkan anak memiliki kemampuan kreativitas yang kurang dikarenakan anak tidak mampu mengeksplorasi kreativitas yang ia miliki dan menjadikan terhambatnya kreativitas, padahal kreativitas sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari dimana anak akan mempunyai kemampuan menyelesaikan masalahnya dengan cara yang kreatif, mereka akan menciptakan sebuah ide, gagasan atau pendapat untuk menyelesaikan masalahnya sendiri.

Masalah kreativitas ini dapat diatasi dengan penggunaan metode yang sesuai dengan dunia anak yaitu bermain. Bermain merupakan kebutuhan anak. Bermain merupakan aktivitas yang menyatu dengan dunia anak, yang di dalamnya terkandung bermacam-macam fungsi seperti pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, efektif, social, dst. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Ia dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya baik yang menggunakan alat bermain atau tidak. Sesekali anak mampu menciptakan suatu yang baru dan unik, ia akan melakukan kembali pada situasi yang lain (Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, 2014 : 102).

Bermain peran merupakan suatu aktifitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berpikir anak usia dini, yaitu berpikir simbolik. Banyak ahli yang meneliti dan

memberi perhatian terhadap aktivitas ini sehingga menghasilkan penemuan dan teori yang menjadi dasar keilmuan bagi kajian bermain peran. Dalam bermain peran anak menggunakan simbol. Seperti kata-kata, gerak dan mainan anak mewakili dunia yang sesungguhnya (Gunarti Winda, 2008 : 10).

Dengan bermain peran ini selain mengembangkan kreativitas anak juga memberikan pengalaman kepada anak mengenai hal-hal yang jarang ia temui. Dengan bermain peran ini anak akan berperan menjadi tokoh atau benda yang ia perankan sendiri. Penggunaan metode bermain peran yang sebenarnya sangat berpengaruh pada kreativitas anak, yaitu dari meningkatkan imajinasinya dalam berperan dan penggunaan media yang sederhana. Penggunaan metode bermain peran ini seperti tidak pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Dapat diketahui bahwa bermain peran dapat meningkatkan aspek perkembangan beserta kreativitas anak.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti ingin malakukan penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana kreativitas setelah bermain peran. Dalam Penelitian Ini Penulis Mengajukan Judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Di PAUD Kelompok Bermain Kartini Kabupaten Ogan Komering Ilir”.

B. Tinjauan Pustaka

1. Kreativitas

Kreativitas itu merupakan konsep yang dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang. Selain itu, kreativitas juga berdimensi sangat luas. Adapun menurut Wahyudin menyebutkan kreativitas adalah daya cipta dalam arti seluas-luasnya, yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan. Selanjutnya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau daya cipta (Ahmad Susanto, 2017 : 71).

Ahmad Susanto menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif (Ahmad Susanto, 2017 : 71). Sejalan dengan pendapat James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati, kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melakat pada dirinya (Yeni Rachmawati, 2017 : 13) . Sementara itu, Dadan Suryana mengatakan bahwa kreativitas adalah prestasi yang istimewa dalam

menciptakan suatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya beberapa kemungkinan (Dadan Suyana, 2016 : 206).

Berdasarkan definisi yang telah diuraikan maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu dalam menciptakan Ide atau gagasan baru, Menghasilkan karya atau produk baru dan Menemukan pemecahan masalah.

Kemampuan kreativitas anak ditandai dengan beberapa hal yang mungkin akan tampak secara nyata dalam proses belajar maupun aktifitas sehari-hari. Istilah kreatif dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, mempunyai ide-ide baru dalam menyelesaikan suatu masalah.

Supriadi menjelaskan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori yaitu: kognitif dan nonkognitif. Ciri kognitif di antaranya adalah:

- a. Orisinalitas, kemampuan untuk mencetuskan gagasan atau penyelesaian tentang suatu permasalahan dengan cara yang asli, baru dan unik
- b. Fleksibilitas, kemampuan dalam menyampaikan ide dan gagasan secara lancar dan terbuka
- c. Kelancaran, merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan banyak ide atau pemecahan masalah dalam waktu yang relatif cepat
- d. Elaborasi, merupakan kemampuan untuk mengembangkan gagasan dan mengurai secara terperinci

Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kreativitas tidak hanya perbuatan otak saja namun variable emosi dan kesehatan mental sangat berpengaruh terhadap lahirnya sebuah karya kreatif (Yeni Rahmawati, 2017: 15).

Utami Munandar mengemukakan ciri-ciri kreativitas sebagai berikut:

- a. Dorongan ingin tahu yang besar, anak yang kreatif biasanya sering bertanya mengenai hal-hal baru yang ia temui. Adanya keingintahuan yang besar ini memungkinkan anak memiliki pengalaman serta mengetahui yang lebih
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang baik, munculnya hal-hal baru dalam proses belajar biasanya memancing rasa ingin tahu pada anak. Anak yang kreatif akan langsung bertanya mengenai hal yang belum ia ketahui menggunakan bahasa yang baik dan mampu dipahami oleh orang disekitarnya

- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, anak yang kreatif mampu mengungkapkan banyak ide dan gagasan dalam menyelesaikan suatu masalah, ia selalu memikirkan cara atau saran untuk melakukan berbagai hal dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi
- d. Bebas dalam menyatakan suatu pendapat, anak yang kreatif mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang baik dalam menanggapi suatu persoalan yang dihadapi
- e. Mempunyai rasa keindahan, kemampuan menciptakan produk atau karya baru tidak terlepas dari rasa keindahan guna memberikan daya tarik orang yang melihatnya
- f. Menonjol dalam satu bidang seni, anak biasanya memiliki minat dan bakat tersendiri. Sama halnya dengan anak yang kreatif ia memiliki satu bidang seni yang menonjol yang menggambarkan mengenai bakat yang ia miliki
- g. Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkan, serta tidak mudah terpengaruh oleh orang lain
- h. Rasa humor tinggi, ciri anak yang kreatif biasanya memiliki reflek yang menyenangkan yang dapat dirasakan oleh orang disekitarnya
- i. Daya imajinasi kuat, menciptakan produk, ide serta gagasan akan membutuhkan daya imajinasi yang kuat. Dimana anak akan berimajinasi atau berkhayal mengenai hal-hal yang belum pernah terjadi atau melihat hal-hal baru dalam suatu gambar yang tidak dilihat orang lain
- j. Keaslian (orisinalitas) tinggi, anak yang kreatif memiliki kemampuan dalam mengungkapkan ide dan gagasan dalam suatu masalah yang dihadapi dengan caranya sendiri
- k. Dapat bekerja sendiri, anak yang kreatif akan mampu menyelesaikan pekerjaannya dengan ide dan caranya sendiri
- l. Senang mencoba hal-hal baru, anak yang kreatif biasanya berani mengambil resiko, mencoba hal-hal baru tanpa takut gagal atau salah untuk memenuhi rasa keingintahuannya yang besar

Kemampuan mengembangkan atau memerinci suatu gagasan. .(Ahmad Susanto. 2017 : 77). Sejalan dengan ini, Dedi Supriadi menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relative berbeda dengan yang telah ada. Ada beberapa sifat atau ciri kemampuan berpikir kreatif, diantaranya:

- a. Kelancaran (*fluency*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan
- b. Keluwesan (*flexible*), yaitu kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah
- c. Keaslian (*original*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli
- d. Penguraian (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci.
- e. Perumusan kembali (*redefinition*), yaitu kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah diketahui oleh orang lain. (Ahmad Susanto. 2017 : 77)

Menurut Suharman terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas sebagai berikut:

- a. Aktivitas berpikir kreatif selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses menta yang tidak tampak oleh orang lain dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan.
- b. Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak terhubung, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menghentikannya dengan cara pandang lain yang baru dan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep yang telah ada dalam pikirannya.
- c. Sifat baru atau orisinal. Umumnya, kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat.
- d. Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak. (Meity H. Idris. 2015 : 159)

Adapun anak yang kreatif memiliki banyak ciri-ciri yang menggambarkan tentang ide atau gagasan yang ia miliki dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Adapun produk-produk yang ia ciptakan relatif berbeda dengan yang telah ada dan memiliki nilai tersendiri bagi dirinya sendiri atau orang lain.

2. Faktor-Faktor Pendukung Kreativitas Anak

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam pengembangan kreativitas tersebut, terdapat faktor-faktor yang mendukung dan menghambat kreativitas anak. Faktor-faktor yang dapat mendukung atau mendorong munculnya kreativitas tersebut adalah lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. (Ahmad Susanto. 2017: 67) Dari hasil penelitian Yeni Rachmawati, menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan lebih berpeluang cerdas dibandingkan dengan sebaliknya. Empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu:

- a. Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis.
- b. Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya.
- c. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.
- d. Peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak. (Yeni rachmawati. 2017: 27)

Dari penjelasan di atas sudah dijelaskan bahwa faktor pendukung ini berasal dari keluarga, guru, dan masyarakat. Adanya rangsangan positif dan kepedulian dari semua pihak akan sangat menunjang kreativitas anak dalam perkembangan kreativitas anak sejak dini.

3. Faktor-Faktor Penghambat Kreativitas Anak

Dalam kehidupan sehari-hari banyak kita temui orang tua yang merasa takut atau melarang aktivitas anaknya yang menurutnya tidak bermanfaat. Artinya, ekspresi kreativitas anak kerap menimbulkan efek kurang berkenan bagi orang tua. Seperti anak yang bermain lumpur, tanah, merobek kertas, mencoret-coret dinding, bermain air dan sebagainya. Sikap orang tua yang sedemikian rupa salah satu contoh dari sekian banyak faktor yang menghambat kreativitas seorang anak.

Menurut Campbell (1986) beberapa faktor yang diindikasikan menjadi penyebab rendahnya kreativitas seseorang seperti:

- a. Takut gagal
- b. Terlalu sibuk dengan tata tertib dan tradisi
- c. Gagal melihat kekuatan yang ada
- d. Terlalu pasti
- e. Enggan untuk mempengaruhi
- f. Enggan untuk bermain-main
- g. Terlalu mengharapkan hadiah. (Dian Miranda. 2016: 4)

Pengakuan ini diperkuat oleh Amabile dalam Utami Munandar, yang mengatakan bahwa ada empat hal penting yang harus dihindari dalam mengembangkan kreativitas anak, yaitu:

- a. Evaluasi, anak yang dinilai ketika melakukan sesuatu akan mematikan kreativitas anak, sebab anak akan merasa apa yang dia lakukan tidak ada gunanya dibandingkan dengan teman-temannya.
- b. Hadiah, kebanyakan orang percaya bahwa memberi hadiah akan memperbaiki atau meningkatkan perilaku atau kreativitas anak. Ternyata, pemberian hadiah akan mematikan kreativitas anak. Anak akan melakukan sesuatu jika ada hadiah yang diberikan.
- c. Persaingan, persaingan terjadi jika anak merasa bahwa pekerjaannya akan dinilai terhadap pekerjaan anak lain dan yang terbaik akan mendapat hadiah. Dan ketika anak yang merasa dirinya tidak mampu, kreativitasnya tidak akan terangsang sebagaimana mestinya.
- d. Lingkungan yang membatasi, anak perlu melakukan apa saja hal yang ia sukai, membatasi keinginan anak akan menghambat perkembangan kreativitasnya. (Ahmad Susanto. 2017: 94)

Dari pendapat kedua para ahli jelas bahwa penghambat kreativitas berasal dari dalam maupun luar diri anak. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

No	Indikator	Butir Amatan
1	Ide atau gagasan baru	1. Anak mampu memilih sendiri barang dagangan yang akan ia jual (misal: sayuran, buah-buahan, makanan dll)
		2. Menemukan caranya sendiri membungkus barang dagangan yang ia jual (contoh: menggunakan plastik, daun dan kertas)
		3. Mampu menggunakan barang disekitarnya sebagai pelengkap peran (contoh: menggunakan sapu sebagai motor)
		4. Anak mampu menyampaikan usul ketika bermain
2	Menghasilkan karya atau produk baru	1. Membuat uang mainan dengan bahan disekitarnya (seperti daun dan kertas)
		2. Membuat kendaraan dari bahan alam (seperti potongan ranting)
		3. Menghias kendaraan mainannya dengan indah dan rapi sesuai imajinasinya
3	Menemukan cara pemecahan masalah	1. Mampu menggunakan pisau dengan aman ketika memotong sayur
		2. Mengetahui cara menggunakan stetoskop mainan dengan benar
		3. Mampu memberikan harga yang sesuai untuk barang yang ia jual ketika bermain
		4. Mengetahui bagaimana menegur pengendara yang tidak mematuhi lalu lintas

4. Metode Bermain Peran

Metode bermain peran adalah permainan yang dilakukan untuk memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, dan peran-peran tertentu di sekitar anak. Bermain peran merupakan kegiatan menirukan perbuatan orang lain di sekitarnya. Dengan bermain peran, kebiasaan dan kesukaan anak untuk meniru akan tersalurkan, serta dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan (Jasa Ungguh Muliawan, 2016 : 75).

Adapun menurut Supriyati metode bermain peran merupakan permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan (Winda Gunarti dkk, 2014 : 10.9). Sejalan dengan ini Ahmad Susanto, menyatakan bahwa bermain peran adalah untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, dan memahami peran-peran terhadap masyarakat. Pada kegiatan bermain ini, anak mengekspresikan idenya melalui menggerakkan objek atau alat permainan. Bermain simbolik dapat disebut sebagai bermaian sosiodramatik ketika anak melakukan hal-hal yang berkaitan dengan, mengambil peran atau menggunakan alat permainan dengan mengekspresikannya dengan menirukan aktivitas atau dengan bahasa/kata-kata. Menggunakan alat permainan, bahan-bahan tidak terstruktur, gerakan atau ungkapan lisan sebagai pengganti objek yang dikehendaki (Ahmad Susanto, 2017 : 156). Didukung oleh pendapat Menurut Jill Hadfield, *Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan dan

sekaligus melibatkan unsur senang (Jumanta Hamdayana. 2014 : 189).

Berdasarkan definisi yang telah diuraikan, metode bermain peran adalah aktivitas menirukan atau memerankan tokoh-tokoh, benda, hewan dan lain sebagainya yang mampu mengembangkan: Daya khayal atau imajinasi, Meningkatkan kemampuan bahasa, Meningkatkan kemampuan komunikasi, Memahami peran terhadap masyarakat, Serta melatih anak untuk memahami aturan sederhana.

Bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat:

- a. Mengembangkan daya khayal (imajinasi), dimana anak akan memerankan sesuatu yang akan merangsang daya imajinasinya tentang bagaimana peran ini bisa ia lakukan secara sempurna, anak akan berkhyal layaknya ia adalah benar-benar menjadi sesuatu yang ia perankan.
- b. Menggali kreativitas anak. Ide-ide dan gagasan yang jarang anak lakukan akan seponatan keluar secara alamiah ketika berimajinasi tentang apa yang ia perankan.
- c. Melatih motorik kasar anak untuk bergerak. Dalam bermain peran pastinya akan melibatkan seluruh anggota tubuh anak, hal ini memicu perkembangan motorik secara sempurna.
- d. Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu. Ketika permainan ini dilakukan anak akan lebih mengetahui dan mengenal peran yang ia mainkan, anak akan mengikuti alur-alur permainan dengan baik, setika itulah melatih pengehayatan anak.
- e. Menggali perasaan anak (Winda Gunarti dkk, 2014 :10.11). dalam permainan ini anak akan mampu mencurahkan apa isi perasaannya ketika ia merasa suka atau tidak suka katika bermain.

Dari beberapa manfaat metode bermain peran ini mampu diselaraskan dengan perkembangan 6 aspek dan kreativitas anak. Dimana penggunaan metode bermain peran ini mampu memancing kreativitas anak dengan cara yang menyenangkan.

5. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran mempermudah anak dalam mengakses materi yang diberikan oleh guru. Dalam metode ini pembelajaran dilakukan secara real dan anak akan menjadi aktor utama dalam sebuah permainan. Adapun menurut Jumanta, yang menjadi kelebihan pada metode bermain peran adalah:

- a. Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk

memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.

- b. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- c. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
- d. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- e. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak¹

Dari penjelasan diatas menunjukkan bahwa banyak sekali kelebihan yang diberikan dalam penggunaan metode ini. Selain mempermudah guru dalam mengevaluasi pembelajaran juga memberikan pembelajaran kepada anak dengan cara yang menyenangkan.

6. Kelemahan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Di samping dari kelebihan sebuah metode yang diterapkan terdapat beberapa kelemahan atau kendala dalam proses pengaplikasiannya. Adapun kelemahan metode bermain peran menurut Jumanta adalah:

- a. Sebagian anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif
- b. Banyak memakan waktu
- c. Memerlukan tempat yang luas
- d. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

Selain kelebihan metode bermain peran juga memiliki beberapa kelemahan yang sebaiknya guru mampu mengantisipasi agar tidak memberikan dampak yang terlalu buruk dalam proses belajar mengajar yang dilakukan.

7. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran

Penggunaan metode bermain peran akan melibatkan secara langsung peserta didik dalam sebuah permainan. Keberhasilan dalam permainan peran ini tergantung pada kualitas pemain yang memerankan tokoh-tokoh tertentu. Adapun menurut Hamzah terdapat Sembilan prosedur dalam melaksanakan metode bermain peran yaitu:

- a. Pemanasan, pada tahap ini guru memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu diperelajari dan menguasainya. Proses pemanasan menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh.

¹ Jumanta Hamdayama *Op cit* Hlm 190

- b. Memilih peran, selanjutnya siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.
- c. Menata panggung, dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Dalam penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks.
- d. Menyiapkan pengamat, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat
- e. Tahap pemerana, pada tahap ini permainan peran dilaksanakan secara spontan.
- f. Diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran atau bahkan alur cerita akan sedikit berubah.
- g. Pemeranan ulang, pada langkah ketujuh ini pemain peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario
- h. Diskusi dan evaluasi tahap II, pada tahap ini lebih diarahkan pada realitas. Saat permainan dilakukan, banyak yang melampaui batas. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli, ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis.
- i. Membagi pengalaman dan pengambilan keputusan. Siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan diajukan dengan membuat kesimpulan.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Pre-Experimental Designs dengan bentuk *One-Shot Case Study* (Sugiyono, 2017 : 110). Dalam bentuk ini, kelompok anak dalam kelas diberikan treatment yaitu metode bermain perandan diobservasi sesuai penilaian yang telah ditetapkan. Dengan demikian dari hasil perlakuan dapat diketahui pengaruh dari metode bermain peran terhadap kreativitas anak (Jumanta Hamdayana, 2014 : 190).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak KB Kartini Kabupaten Ogan Komering Ilir. Sampel penelitian adalah anak kelompok B dengan jumlah 60 anak. Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik *Probability Sampling* dengan jenis *Random Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel secara acak yaitu mengambil kelas B dengan alasan anak kelas B berusia 5-6 tahun di mana anak pada

umur tersebut sudah mampu bermain dengan kelompok dan mengerti aturan. Dengan jumlah sampel yang ditetapkan yaitu 30 anak.

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode bermain peran dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kreativitas anak. Dengan demikian desain analisis yang digunakan adalah uji-t. Pengumpulan data kemampuan kreativitas anak dikumpulkan dengan instrument) checklist dan skor yang telah ditetapkan. Uji coba instrumen kreativitas anak meliputi, validasi dan reliabilitas.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama, dilakukan dengan observasi sebelum perlakuan dan tahap kedua dilakukan sesudah perlakuan. Pengujian hipotesis digunakan uji-t. sebelum dilakukan uji hipotesis dengan metode statistic tersebut, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

penggunaan metode bermain peran dalam proses belajar mengajar anak sangat berperan penting guna merangsang kreativitas anak. Penerapan metode pembelajaran seperti bermain peran sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu bermain sambil belajar, dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan anak akan lebih mudah mengakses materi yang diberikan oleh guru. Para ahli saraf dalam Suyadi mengatakan bahwa tidak ada area tertentu pada otak yang bertanggung jawab untuk berfikir secara kreatif. Bahkan, melalui EEG mereka melihat bahwa bagian-bagian otak lebih banyak yang aktif akibat stimulasi kreatif dari pada aktivitas yang tidak kreatif. Lebih dari itu, para ahli sarat juga mengatakan area-area otak yang semula bertanggung jawab atas kognisi dan emosi turut terlibat aktif dalam memproses stimulasi yang kreatif. Hal ini dipertegas dalam surat An-Nahl ayat 125 tentang metode dalam mengajar yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِأُمَّهَاتَيْنِ «النحل : ١٢٥»

“(Wahai Nabi Muhammad SAW) Serulah (semua manusia) kepada jalan (yang ditunjukkan) Tuhan Pemelihara kamu dengan hikmah (dengan kata-kata bijak sesuai dengan tingkat kepandaian mereka) dan pengajaran yang baik dan bantalah mereka dengan (cara) yang terbaik. Sesungguhnya Tuhan pemelihara kamu, Dialah yang

lebih mengetahui (tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk).”

Dari penejelasan di atas maka peneliti ambil kesimpulan bahwa guru hendaknya memberikan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini serta kemampuan berfikirnya. Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda begitu pula kreativitas yang dimiliki pada setiap anak, terkadang dua individu memiliki cara menyelesaikan masalahnya dengan cara yang tidak sama. Seperti contoh anak pada permainan peran yang telah dilakukan dengan tema dokter, peran dokter pertama akan memeriksa semua pasien yang sakit karna terlalu banyak pasien yang harus diperiksa dan peran dokter kedua tidak mau memeriksa sebelum pasien menyerahkan kertas pendaftaran terlebih dahulu. Terlihat pada kedua anak yang memerankan tokoh dokter ini memiliki asumsi yang berbeda dalam menyelesaikan masalah yang ia hadapi. Dalam kasus lain ini anak bermain peran menggunakan media-media nyata seperti imitasi alat dokter, kerajang tidur, obat-obatan, rambu-rambu lalu lintas dan bahan-bahan jualan. Hasil dari bermain peran ini anak terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, merangsang minat anak-anak yang pendiam dan mampu mengembangkan daya kreativitas serta imajinasi anak saat bermain.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji kemiringan kurva. Uji normalitas ini dilakukan pada data *pretest* dan *posttest* anak. Pada penelitian ini, didapat nilai varians *pretest* 61,44 dan *posttest* 70,74 dan nilai kemiringan kurva pada data *pretest* dan *posttest* masing-masing adalah 0,08 dan -0,28 dengan demikian data berdistribusi normal.

Uji homogenitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini merupakan sampel yang homogen dengan kriteria pengujian H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$. Selain harus berdistribusi normal, data juga harus berasal dari populasi yang homogen. Oleh karena itu perlu dilakukan pengujian homogenitas. Pada penelitian ini, uji homogenitas data dilakukan uji F . Dari perhitungan diatas, diperoleh $F_{hitung} = 1,151$ sedangkan dk pembilang = $30 - 1 = 29$ dan dk penyebut = $30 - 1 = 29$ dengan taraf nyata 5% maka F_{tabel} diperoleh dengan $F_{0,05(29,29)} = 1,875$ karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan kedua kelompok memiliki kesamaan varians atau homogeny.

Dari perhitungan diatas, diperoleh $t_{hitung} = 11,21$ sedangkan $dk = 30 + 30 - 2 = 58$ dengan taraf nyata 5% sehingga didapat $t_{tabel} = 1,671$. Karena $t_{hitung} = 11,21 > t_{tabel} = 1,671$, maka ^{kesimpulannya} H_0 ditolak. Artinya ada pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak di PAUD Kelompok Bermain Kartini Kabupaten Ogan Komering Ilir.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa metode bermain peran mampu memberikan pengaruh terhadap kreativitas anak. Berdasarkan hasil pengujian melalui perhitungan statistik yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pengaruh metode bermain peran terhadap kreativitas anak memiliki nilai $t_{hitung} = 11,21 > t_{tabel} = 1,671$, artinya terdapat pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak di PAUD Kalemok Bermain Kartini Kabupaten Ogan Komering Ilir.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran terbukti memberikan pengaruh yang positif terhadap kreativitas anak di PAUD Kelompok Bermain Kartini. Di dimana anak dengan mendapatkan nilai rata-rata sebelum perlakuan ialah 62,9 dan sesudah perlakuan sebesar 84,1.

Jadi Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bawa terdapat pengeruh yang signifikan antara variabel X terhadap variabel Y, karena dari hasil perhitungan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 11,21 > t_{tabel} = 1,671$ dengan taraf signifikansi 5%, Maka diperoleh keputusan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka disajikan saran-saran sebagai masukan dalam mengembangkan metode pembelajaran khususnya metode bermain peran. (1) Bagi Lembaga, Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan referensi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan bervariasi guna terciptanya tujuan pembelajaran yang diinginkan. (2) Bagi Guru, Metode bermain peran ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran selanjutnya. (3) Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya memberi peraturan permainan yang bisa disepakati bersama dan mengambil sampel kecil untuk memungkinkan permainan berjalan lebih efektif dan teratur.

F. DAFTAR PUSTAKA

Amri Alim Nur . 2017. *Pengeruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar*. Jurnal Ilmu pendidikan, Keguruan, dan

- Pembelajaran. Volume 1 Nomor 2. Universitas Muhammadiyah Makassar
- Gunarti Winda, Suryani Lilis, dan Muis Azizah. 2014. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang: Universitas Terbuka
- Hamdayama Jumanta. 2014. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Galih Indonesia
- Hamzah. 2016. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Idris H.Meity. 2015. *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: Luxima
- Miranda Dian. 2016. *Upaya Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Kota Pontianak*. Jurnal Pembelajaran Prospektif I. Pontianak: Universitas Tanjungpura
- Muliawan Ungguh Jasa. 2016. *Mengembangkan Imajinasi Dan Kreatifitas Anak*. Yogyakarta: Gava Media
- Mulyani Novi. 2018. *Perekembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yagyakarta: Gava Media
- Mursid. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran Paud*. Bandung: Rosdakarya
- Rachmawati Yeni dan Kurniati Euis. 2017. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak- Kanak*. Jakarta: Kencana
- Rumilasari Dessy Putu Ni dkk. 2016. *Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A*. Journal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 4. No. 2 . Universitas Pendidikan Genesa
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2017
- Sujiono Nurani Yuliani. 2016. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Susanto Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suyadi. 2015. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: Rosdakarya
- Suyana Dadan. *Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana. 2016
- Wiyani Ardy Novanistik dan Barnawi. 2014. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Yusuf Muri. 2015. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Kencana