

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK
DZAKIYAH KEDAMAIAN ANTASARI BANDAR LAMPUNG**

Skripsi
Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

DESKA SANTI JULYASARI

Npm : 1311070010

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438H/2017

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN
KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK
DZAKIYAH KEDAMAIAN ANTASARI BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

DESKA SANTI JULYASARI

Npm : 1311070010

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dosen Pembimbing

Pembimbing 1 : Dr. Romlah, M.Pd.I

Pembimbing II : Dr. Sovia Mas Ayu, MA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438H/2017**

ABSTRAK

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK DZAKIYAH KEDAMAIAN ANTASARI BANDAR LAMPUNG

OLEH:

DESKA SANTI JULYASARI

Kreativitas pada anak diindikasikan dengan kemandirian, keterampilan, dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi anak. Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Dzakiyah Antasari Bandar Lampung?”, Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Dzakiyah Antasari Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Kualitatif Deskriptif dengan subyek penelitian adalah guru dan siswa. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian adalah Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat penulis simpulkan mengenai Penerapan Metode Bermain Peran di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung bahwa guru memang sudah menerapkan Langkah-Langkah Metode Bermain Peran sesuai dengan teori yang mereka pahami yaitu dimulai dengan Guru Memilih sebuah tema yang akan dimainkan, Guru membuat naskah jalan cerita yang akan diperankan, Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam bermain peran, Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran, Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain, Guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran, Guru hanya mengawasi /mendampingi anak dalam bermain, apabila di butuhkan anak guru dapat membantu, Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam Bermain Peran untuk diteladani peserta didik. Tetapi Guru kurang mengantisipasi setiap kelemahan-kelemahan didalam langkah – langkah bermain peran sehingga menyebabkan Kreativitas anak belum berkembang secara maksimal.

Kata Kunci, Penerapan, Metode Bermain Peran, Perkembangan Kreativitas.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. Hi. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA
DINI DI TK DZAKIYAH KEDAMAIAAN ANTASARI
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : Deska Santi Julyasari

NPM : 1311070010

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI:

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Romlah, M.Pd.I
NIP.196306121993032002

Dr. Sovia Mas Ayu, MA
NIP.19761130200501

**Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Dr. Hj. Meriyati, M. Pd
NIP. 196906081994032001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. Hi. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi dengan judul: PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TK DZAKIYAH KEDAMAIAAN ANTASARI BANDAR LAMPUNG, disusun oleh: DESKA SANTI JULYASARI, NPM: 1311070010, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Fakultas Tabiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: Selasa 05 September 2017

TIM DEWAN PENGUJI :

Ketua : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd 

Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I 

Penguji Utama : Dr.Hj Eti Hadiati, M.Pd 

Penguji Pendamping I : Dr. Romlah, M.Pd.I 

Penguji Pendamping II : Dr Sovia Mas Ayu. M.A 

**Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 19560810 198703 1 001



MOTTO

..... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ^ق

Artinya : “Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”. (QS. Ar’Ra’d : 11)¹

¹Al-Jumanatul Ali, *Alquran Dan Terjemahannya*, (Bumi Adipura: 2004), h. 250

PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur kupersembahkan karya ini kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Azwar dan Ibunda Suarni yang setia memberikan pengorbanan selama ini dalam mendidik, membimbing, membesarkan dengan penuh kasih sayang dan do'a yang tulus untuk keberhasilanku dalam menyelesaikan studi.
2. Adik-adikku Elvina Sapitri, Elisa, Cici Ayu Fariza dan Adriyano, dan saudara-saudaraku semua yang selalu memberikan semangat dan selalu sabar menanti keberhasilan serta yang menjadi motivasiku.
3. Sahabat- sahabatku Welirusani, Titi Vatmala, Anna Fitriani, Yuhesti dan teman-teman PIAUD angkatan 2013 yang selama ini membantu dan memberikan motivasi serta inspirasi.
4. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yang telah mendewasakan aku dalam berfikir, bertindak serta memberikan pengalaman yang sangat berharga untuk membuka pintu dunia kehidupan.

RIWAYAT HIDUP

Penulis Bernama Lengkap Deska Santi Julyasari biasa disapa Deska. Dilahirkan di Desa Bedudu pada tanggal 18 Desember 1994. Anak pertama dari Pasangan Bapak Azwar dan Ibu Suarni. Ayah bekerja sebagai Petani dan ibu sebagai Ibu Rumah Tangga. Penulis kini beralamat di Desa Bedudu Kecamatan Kenali Kabupaten Lampung Barat.

Pendidikan diawali dengan menempuh Studi Pendidikan Dasar di SDN 2 Bedudu Tahun 2001. Lulus pada tahun 2007. Pada tahun 2007 melanjutkan pendidikan Tingkat Menengah Pertama di SMPN 1 Kenali lulus tahun 2010. Selanjutnya pada tahun 2010 menempuh pendidikan menengah atas di SMAN Negeri 1 Belalau sampai tahun 2013. Kemudian pada tahun yang sama penulis mendaftarkan diri sebagai mahasiswa di IAIN Raden Intan Lampung yang kini Sekarang Menjadi UIN Raden Intan Lampung.

Penulis diterima di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung Dengan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Penulis juga Pernah ikut organisasi Bapinda dan juga Karate selama 1 tahun lebih, namun dikarenakan jadwal perkuliahan padat dan sudah sering tidak ikut perkumpulan lagi akhirnya keluar dari organisasi tersebut.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan tepat waktu. Solawat dan salam tak lupa dihanturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik bagi umat Allah SWT dimuka bumi ini.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan setingginya kepada yang terhormat :

1. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan Ibu Dr. Romlah M.Pd.I selaku Sekretaris Jurusan PIAUD.
3. Dr. Romlah M.Pd.I selaku Pembimbing 1 yang telah membimbing dan mengarahkan selama penulisan Skripsi. Dr. Sovia Mas Ayu, MA selaku pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen, Asisten dosen UIN Raden Intan Lampung yang telah membimbing dan memberikan ilmunya kepada penulis selama kuliah.
5. Teman-teman seperjuangan di PIAUD kelas A, terimakasih atas kekompakan dan kerjasama selama ini dalam suka duka tawa canda yang selalu bersama sampai 4 tahun ini. Semoga akan selalu ada tali silaturahmi yang baik hingga kelak.

6. Dra. Hj. Siti Hodijah, selaku Kepala TK Dzakiyah yang telah memberikan izin dalam rangka penelitian.
7. Peserta didik di TK Dzakiyah kedamaian Antasari Bandar Lampung.
8. Semua pihak terkait yang telah membantu terselesainya skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa membalas jasanya.

Akhir kata semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan pembaca.

Bandar Lampung, Agustus 2017
Penulis

Deska Santi Julyasari

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah	1
B. Identifikasi masalah.....	12
C. Batasan masalah	13
D. Rumusan masalah.....	13
E. Tujuan dan manfaat penelitian	13

BAB II LANDASAN TEORI

A. Metode Bermain Peran	15
1. Pengertian Metode Bermain Peran	15
2. Macam-macam Bentuk Metode Bermain Peran	19
3. Manfaat dan Fungsi Metode Bermain Peran.....	21
4. Langkah-langkah Bermain Peran.....	26
5. Tema-tema Bermain Peran.....	29
6. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran.....	29
7. Tehnik pengembangan prilaku dan kemampuan dasar melalui Metode. Bermain Peran.....	31
B. Pengembangan Kreativitas	34
1. Pengertian Kreativitas	34
2. Karakteristik dan Cirri Kreativitas	36
3. Pembentukan Kreativitas.....	38
4. Factor Pendukung Kreativitas	41
5. Factor Penghambat Kreativitas	44
6. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini	45
C. Kerangka Berfikir	49

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	52
1. Jenis Penelitian	52
2. Lokasi Penelitian	53
3. Sifat Penelitian	53
4. Subjek dan Objek Penelitian	54
5. Instrumen Penelitian.....	55
6. Tehnik Pengumpulan Data	55
7. Tehnik Analisis Data.....	60

BAB IV : ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	63
1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung	63
2. Visi TK Dzakiyah	64
3. Misi TK Dzakiyah	64
4. Tujuan TK Dzakiyah	64
5. Strategi TK Dzakiyah	64
B. Keadaan Tenaga Pendidik di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari.....	64
C. Keadaan Peserta Didik di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari	66
D. Analisis data	67
a. Pelaksanaan Penerapan Metode Bermain Peran di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung	67
b. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung	80
E. Pembahasan	85

BAB V SIMPUL DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	94
B. Saran	95
C. Penutup	95

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1	Tingkat Pencapaian Kreativitas Anak Usia 5-6 tahun.....7
Tabel 2	Observasi awal Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (5-6 tahun) di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung 10
Tabel 3	Prosentase Observasi Awal Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (5-6 tahun) di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung..... 11
Tabel 4	Format Lembar Observasi Metode Bermain Peran Guru.....57
Tabel 5	Format Lembar Observasi Kreativitas Anak Kelas B157
Tabel 6	Keadaan Tenaga Pendidik di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung65
Tabel 7	Keadaan Peserta Didik di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari66
Tabel 8	Hasil penilaian Observasi Perkembangan Kreativitas Di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung90
Tabel 9	Prosentase Data penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung93

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 Kartu Konsultasi
- Lampiran 4 Kisi-Kisi Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung
- Lampiran 5 Lembar Observasi Untuk Guru Metode Bermain Peran Di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung
- Lampiran 6 Lembar Observasi Kreativitas Anak Kelompok B1 Di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung
- Lampiran 7 Panduan Wawancara Penerapan Metode Bermain Peran Di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung
- Lampiran 8 Panduan Wawancara Kreativitas Anak Kelompok B1 Di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung
- Lampiran 9 Foto Kegiatan Bermain Peran
- Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semua anak merupakan individu yang unik (Istimewa) dan juga memiliki kekhasan tersendiri.¹ Kajian tentang anak selalu menarik sehingga memunculkan berbagai pandangan hakikat seorang anak yang sebenarnya. Ada yang berpendapat bahwa anak adalah meniatour atau bentuk kecil orang dewasa, ada pula yang beranggapan bahwa anak ibarat kertas kosong yang bisa ditulis apapun. Bahkan dalam Alquran Allah telah menyerukan tentang anak seperti Dalam Surat Al-kahfi ayat 46 berbunyi sebagai berikut :

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا
وَخَيْرٌ أَمَلًا ﴿٤٦﴾

Artinya : *Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan.* (QS. Al-kahfi: 46)²

Dari ayat alquran diatas maka dapat disimpulkan bahwa anak merupakan anugrah dan juga titipan dari allah SWT. Namun tergantung kepada orang tua dan juga lingkungannya cara mendidik dan juga merawat mereka.

¹ Badru Zaman Dkk, *Media dan Sumber Belajar TK*, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2013), h. 1.5.

² Al-Qur'an, *Surat Al-Mujaadilah*, Ayat 11, h. 299

Adapun Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.³ Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Sebagaimana yang termaksud di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional di jelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁴ Berdasarkan Undang-Undang Pendidikan Anak Usia Dini maka dapat di simpulkan bahwa pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan menarik dan bermakna bagi anak dipengaruhi oleh beberapa unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat dan karakteristik anak, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak, sarana belajar anak yang memadai, sumber belajar

³ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 22

⁴ *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional* (SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, Yogyakarta Dharma Bakti, 2005), h. 8

yang menarik dan mendorong anak untuk belajar dan lain-lain.⁵ berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif dan menyenangkan itu tergantung bagaimana guru menyampaikannya.

Dalam Proses Pembelajaran Apabila terdapat tingkat Pencapaian Perkembangan anak yang tidak berkembang, itu bukan karena kesalahan dari anaknya yang tidak memiliki kemampuan namun cara atau metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar tersebut kurang tepat sehingga menyebabkan beberapa perkembangan anak yang di usia 5-6 tahun itu berkembang menjadi belum sepenuhnya berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil wawancara di TK Dzakiyah ada beberapa Metode yang digunakan oleh Guru pada saat proses belajar mengajar diantaranya : karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, pemberian tugas dan Metode Bermain Peran⁶. Dari beberapa metode diatas penulis memilih Metode Bermain Peran untuk mengetahui Bagaimana Penerapan Metode Bermain Peran dalam proses pembelajaran

Menurut Mukhtar Latif Metode Bermain peran disebut juga main simbolik, role play, pura-pura, make believe, fantasi, imajinasi atau main drama, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan interaksi social, kreativitas dan berbahasa, membangun rasa empati, membangun kemampuan abstrak berpikir

⁵ *Op-cit*, h. 1.1

⁶ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), h. 24

dan berfikir secara objektif.⁷ Metode Bermain Peran sering digunakan untuk mengejarkan masalah dan tanggung jawab, memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari tingkah laku manusia.

Menurut Gilstrap dan Martin, Bermain Peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif.⁸ Menurut Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono Bermain Peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi, tempat anak bermain untuk memerankan tugas-tugas anggota keluarga, tata cara, dan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai kelengkapan rumah tangga serta kegiatan dilingkungan sekitarnya.⁹ Berdasarkan para pendapat diatas maka Dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah memerankan peran tokoh-tokoh ataupun benda-benda di sekitarnya baik itu kejadian masa lalu maupun masa depan dengan tujuan mengembangkan imajinasi atau daya khayal anak.

Adapun Langkah-langkah Bermain Peran yang diterapkan di TK Dzakiyah mereka menggunakan panduan Teori sebagaimana gabungan dari teori Winda Gunarti Dkk dan Yuliani Nuraini Sugiono dan Bambang Sugiono dimulai dengan Guru Memilih sebuah tema yang akan dimainkan, Guru membuat naskah jalan

⁷ Mukhtar Latif Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : Prenada Media Group, 2014), h. 130

⁸ Winda Gunarti Dkk, *Metode Pengembangan Prilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*,(Jakarta : Universitas Terbuka, 2010), h. 10.9

⁹Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta : PT Indeks), h. 81

cerita, Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam bermain peran, Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran, Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain, Guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, Guru mengadakan diskusi dan mengulas kembali nilai-nilai dan pesan moral. Namun Ternyata dalam Penerapan Metode Bermain Peran sesuai dengan langkah-langkah menurut teori tersebut Kreativitas Anak Belum Berkembang.

Sedangkan Menurut Smilansky setelah mempelajari tentang inisiatif mandiri anak dalam kegiatan sosiodrama, menyimpulkan bermain sosiodrama tiga area penting pada diri anak, yang merupakan bagian-bagian penting tidak hanya bermain tetapi juga permainan/stimulasi sekolah dan permainan stimulasi kehidupan ketiga aspek itu yaitu, perkembangan kreativitas, perkembangan intelektual dan bahasa dan keterampilan social. Dengan ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini untuk membuktikan bahwa apakah metode bermain peran dapat mengembangkan kreativitas sesuai dengan Teori Smilansky ini.

Adapun aspek dasar Kreativitas Anak Usia Dini meliputi Kelancaran (*fluency*) ialah kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, Keluwesan (*flexibility*), ialah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, Keaslian (*originality*), ialah kemampuan untuk memecahkan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise,

Elaborasi atau penguraian (*elaboration*) ialah kemampuan untuk menguraikan sesuatu dengan perinci, secara jelas dan panjang lebar, Perumusan kembali (*redefinition*) ialah kemampuan untuk meninjau suatu persoalan berdasarkan perspektif yang berbeda dengan apa yang telah diketahui oleh banyak orang.¹⁰

Pengertian Kreativitas menurut Barron yang dikutip oleh Utami Munandar menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan /menciptakan sesuatu yang baru¹¹. Sedangkan Menurut Gordon dan Browne yang dikutip oleh Ahmad Susanto menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada¹². Lebih lanjut Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.¹³

Dari ketiga pendapat para pakar diatas dapat penulis simpulkan bahwa Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan gagasan-gagasan baru atau kombinasi-kombinasi baru dengan gagasan yang sudah ada namun lebih di renovasi lagi untuk menjadi lebih inovatif dan imajinatif. Dalam hal ini pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan

¹⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 117-118

¹¹Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2012), h. 21

¹²Ahmad Susanto, *Op.Cit.* h. 114

¹³Yeni Racmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta : Kencana Prenada Group, 2011), h. 14

mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan dilingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan berbagai sumber belajar dengan menggunakan media permainan.

Sedangkan Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional Pasal 4 menyatakan bahwa Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁴ Berdasarkan Undang-Undang diatas pengembangan kreativitas peserta didik diselenggarakan dengan memberikan keteladanan serta membangun kemauan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Berikut ini Adalah Tingkat Pencapaian Kreativitas Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Menurut Luluk Asmawati adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Indikator Kreativitas anak usia 5-6 tahun

Pencapaian Perkembangan	Indikator
1. Menunjukkan Ketekunan Kreatif	a. Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri b. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
2. Menunjukkan Minat Pada Kegiatan Kreatif	a. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri)
3. Menunjukkan Imajinasi dan Gambaran	a. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
4. Mengekspresikan Diri dengan cara yang kreatif dalam berbagai bidang	a) Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru

Sumber : luluk asmawati, perencanaan pembelajaran PAUD¹⁵

¹⁴Undang-Undang sistem pendidikan nasional, (SISDIKNAS No.20 Tahun 2003, Yogyakarta Dharma Bakti, 2005), h. 4

¹⁵ Luluk Asmawati, *Perencanaan pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

Berdasarkan tabel tingkat pencapaian kreativitas anak usia 5-6 tahun setidaknya setidaknya anak dapat mencapai 5 indikator kemampuan perkembangan kreativitasnya. *Pertama*, Membentuk minat yang kuat seperti percaya diri dan mandiri. *Kedua*, Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan. *Ketiga*, Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri). *Keempat*, melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif). *Kelima*, Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru.

Berdasarkan Observasi yang penulis lakukan di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung terdapat beberapa indikator kreativitas yang dalam perkembangannya belum mencakup tahapan perkembangan yang seharusnya. Hal ini juga dibuktikan dengan beberapa tingkah laku anak saat observasi berlangsung diantaranya :

Anak Belum Memperlihatkan Keingintahuan (cenderung mengadakan percobaan mandiri). contohnya anak cenderung takut untuk mencoba hal-hal baru dan sulit tanpa bantuan dari gurunya. Anak Belum bisa menunjukkan sikap yang asyik dan larut dalam beberapa kegiatan. contohnya tidak bisa diam disaat pemberian tugas berlangsung. Anak belum bisa menunjukkan imajinasi yang tinggi dalam suatu kegiatan. contohnya ketika anak diberikan tugas menggambar bebas anak tersebut meniru milik temannya bahkan warnanya juga sama persis. Anak juga belum mampu menunjukkan sikap percaya diri dan mandiri contohnya ketika anak di tuntut untuk maju kedepan untuk bercerita anak cenderung malu-malu dan harus dituntun dengan gurunya, Dalam beberapa kegiatan dan anak

juga belum mampu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri (kurangnya dalam inisiatif). Contohnya ketika melihat sampah di depannya anak tidak mau mengambil sampah tersebut kalau tidak gurunya yang menyuruhnya¹⁶

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas B1 tentang Hasil Observasi mengenai Indicator Pengembangan Kreativitas anak¹⁷. Dalam hal ini wali kelas B1 memberikan keterangan tentang hasil observasi yang peneliti lakukan diantaranya yaitu : anak memang cenderung takut mencoba hal-hal baru dikarenakan takut apa yang mereka lakukan salah, Penerapan Metode Bermain Peran juga sudah sepenuhnya dilakukan secara maksimal terbukti ketika guru di wawancarai mengenai langkah-langkah bermain peran itu sudah sesuai dengan teori yang ada yaitu menurut Winda Gunarti dan Yuliani Nuraini Sugiono namun, Kreativitas Anak Belum Berkembang.

Berdasarkan pra-survey pada tanggal 11 Januari 2017 Penilaian perkembangan bagi anak yang tahap perkembangannya sudah sesuai dengan indikator perkembangan dikatakan anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH), bagi anak yang tahap perkembangan baru menunjukkan ke arah indikator yang diharapkan dikatakan anak mulai berkembang (MB), dan yang terakhir jika anak belum menunjukkan tahap perkembangan atau belum dilakukan anak seperti indikator pencapaian maka anak di katakan belum berkembang (BB).

¹⁶ Hasil observasi, dikelas B1 TK dan PAUD Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung 11 Januari 2017

¹⁷Hasil wawancara, wali kelas B1 TK dan PAUD Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung, 11 Januari 2017

Tabel 2
Observasi awal Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan
Kreativitas Anak Usia Dini (5-6 tahun) di TK Dzakiyah Kedamaian
Antasari Bandar Lampung

NO	NAMA	Aspek Perkembangan					
		1	2	3	4	5	Ket
1	Adit	BB	MB	BB	BB	BB	BB
2	Akmal	MB	MB	MB	BB	BB	MB
3	Al-Hafis	BB	MB	BB	BB	BB	BB
4	Arkana	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH
5	Atika	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
6	Cilla	MB	MB	MB	BB	BB	MB
7	Doni	MB	MB	BB	BB	BB	BB
8	Hesti	BB	MB	BB	BB	BB	BB
9	Julas	MB	BB	MB	BB	BB	BB
10	Nando	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
11	Rafa	MB	BB	BB	BB	BB	BB
12	Sifa	MB	MB	BSH	MB	MB	MB
13	Siti	BB	MB	BB	BB	BB	BB
14	Tristan	MB	BB	BB	MB	MB	MB
15	Zillah	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH

Sumber : Observasi di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung

Keterangan Kemampuan Siswa:

1. Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri.
2. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan.
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti (cenderung melakukan kegiatan mandiri)
4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).
5. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru¹⁸

¹⁸ Luluk Asmawati, *Perencanaan pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

Keterangan

BB : Anak belum mencapai indikator seperti yang diharapkan

MB : Anak Mulai Menunjukkan Kemampuan dalam Menapai Indikator Seperti yang diharapkan dalam melaksanakan tugas selalu di bantu

BSH:Anak menunjukkan Sesuai Indikator.

BSB: anak mampumelaksanakan tanpa bantuan secara cepat/ tepat/ lengkap/ benar.¹⁹

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari prasurvey penelitian diatas maka

hasil persentasinya sebagai berikut :

Tabel 3
Prosentase Observasi Awal Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini (5-6 tahun) di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung

NO	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri	4 (26.6 %)	7 (46,6 %)	2 (13,3 %)	2 (13.3 %)
2	Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan	3 (20 %)	8 (53,3 %)	4 (26,6 %)	0
3	Memperlihatkan keingintahuan seperti (cenderung melakukan kegiatan mandiri)	7 (46,6 %)	3 (20 %)	1 (6.67 %)	4 (26,6 %)
4	Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).	9 (60 %)	2 (13,3 %)	2 (13,3%)	2 (13,3%)
	Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru	9 (60 %)	2 (13,3 %)	2 (13,3%)	2 (13,3%)

Sumber :Observasi pada tanggal 11 Januari 2017 di kelas B TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung

¹⁹ Munardi, Nanik Irianwati, *Modul Penilaian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bengkulu : BP-PNFI Provinsi Bengkulu,2013, h.9.

Dari data di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa anak yang belum berkembang ada 7 anak (46,67 %), yang mulai berkembang ada 4 anak (26,67%), yang berkembang sesuai harapan 2 anak (13.33%) dan yang berkembang sangat baik 2 anak (13.33%). Dari hasil prasurvey yang peneliti lakukan di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas belum berkembang secara keseluruhan melihat dari persentasi tadi maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat Bagaimanakah Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah muncul berbagai masalah yang teridentifikasi seperti

1. Rasa percaya diri, mandiri, dan rasa ingin tahu Anak belum berkembang.
2. Imajinasi Anak belum berkembang.
3. Penerapan Metode bermain peran sudah sepenuhnya dilakukan secara maksimal dan sesuai dengan langkah-langkah metode bermain peran namun kreativitas anak belum berkembang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi pada Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Dzakiyah Antasari Bandar Lampung”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Dzakiyah Antasari Bandar Lampung”?

E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih jauh mengenai “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Dzakiyah Antasari Bandar Lampung”

1. Untuk mengetahui Perkembangan Kreativitas anak melalui permainan metode bermain peran
2. Untuk mengetahui Bagaimana Pelaksanaan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Adapun manfaat yang di peroleh baik secara praktis yaitu :

1. Sarana untuk Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini anak melalui permainan metode bermain peran, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, yakni :

a) Guru

Dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat menjadi sumber inspirasi, bahan masukan, serta bahan bacaan dalam mengoptimalkan perkembangan kreativitas anak.

b) Anak

Melalui kegiatan yang dilakukan, mudah-mudahan nantinya perkembangan kreativitas anak akan lebih optimal lagi sehingga anak dapat berkembang sesuai dengan harapan yang nantinya akan menjadi bekal baginya untuk menuju jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

c) Sekolah

Bagi sekolah mempunyai guru yang berkualitas dan mengarah pada peningkatan profesionalisme guru. Sehingga akan semakin berkembangnya program pengembangan kreativitas anak usia dini di TK Dzakiyah kedamaian antasari Bandar lampung.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode berasal dari Bahasa Yunani “Methodos”¹ yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang akan dicapai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang sistematis dan terpicik secara baik untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang disusun tercapai optimal. Metode mengajar adalah alat yang merupakan bagian dari perangkat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi dalam mengajar.² Penggunaan metode di taman kanak-kanak memiliki keterkaitan dengan dimensi perkembangan anak-anak, dan beberapa perkembangan dimensi tersebut yaitu: kognitif, bahasa, kreativitas, emosional dan sosial.³

Berdasarkan pengertian/definisi metode yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang dilakukan oleh guru

¹Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), h. 581.

²Moejono Hasiban, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 3.

³Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*, (Jakarta :Rineka Cipta, 2004), h. 38.

seorang agar tercipta proses belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Bermain peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi, dan main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, social emosional anak usia tiga sampai empat tahun.⁴ Menurut Gilstrap dan Martin, bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting atau situasi imajinatif.⁵ Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk oleh tokoh yang telah ditentukan.

Supriyati juga berpendapat bahwa Metode Bermain Peran adalah pemain yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru, nenek tua renta.⁶

⁴ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 115.

⁵ Winda Gunarti Dkk, *Metode Pengembangan Prilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta : universitas terbuka, 2010), h.10.9

⁶ Nur Azizah, Yuli Kurniawati, *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun*, *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*, 2013, h. 52

Sedangkan menurut Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono⁷ Bermain Peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi, tempat anak bermain untuk memerankan tugas-tugas anggota keluarga, tata cara, dan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai kelengkapan rumah tangga serta kegiatan dilingkungan sekitarnya.

Pengertian Bermain Peran Menurut Buku Didaktik Metodik Ditaman Kanak-Kanak (Depdikbud 1998) adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Dengan demikian metode bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku didalam hubungan social.⁸

Pengertian bermain peran menurut Dhieni adalah ”memerankan tokoh-tokoh atau Benda benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan”. Dengan demikian metode bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku didalam hubungan sosial.⁹

Dari paparan beberapa pendapat para pakar di atas dapat penulis simpulkan bahwa metode bermain peran adalah memerankan peran tokoh-

⁷Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak, Jakarta : PT Indeks), h. 81

⁸Winda Gunarti, *Op.Cit.* h. 10.10

⁹Gede Purnajati Dkk, *Implementasi Metode Mengajar Dengan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa Kelompok B Tk Widya Kumara Sari, Kubutambahan, Jurnal, Tahun pelajaran 2012/2013.* h. 4

tokoh ataupun benda-benda di sekitarnya baik itu kejadian masa lalu maupun masa depan dengan tujuan mengembangkan imajinasi atau daya khayal anak.

Ibrahim dan Syaodih menambahkan bahwa metode bermain peran yang sering digunakan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam hubungan social dengan orang-orang dilingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Dalam melaksanakannya, siswa-siswa diberi berbagai peran tertentu dan melaksanakan peran tersebut serta mendiskusikannya dikelas.¹⁰

Dalam bermain peran ini membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan mengulang kembali ke masa lalu. Hubungannya sosial yang dibangun antara anak sehingga menjadi main peran sebaliknya didukung untuk semua anak baik yang berkebutuhan khusus maupun tidak karena kemampuan setiap anak tidaklah sama. Akan tetapi mereka semua berhak yang sama untuk mengembangkan potensinya

Peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain.¹¹ Peran seseorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh persepsi dan penilaian oleh dirinya dan orang lain. Untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman tentang peran sendiri mencakup apa yang tampak dan tindakan yang tersembunyi dalam perasaan, persepsi dan sikap.

¹⁰ Anayanti Rahmawati, *Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini*, jurnal pendidikan anak, volume III edisi I, juni 2014

¹¹ Mukhtar Latif Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2014), h.

Menurut Vygostky anak-anak sebenarnya belum mampu berfikir abstrak, makna dan objek masih berbaur menjadi satu, dengan bermain peran ini diharapkan anak akan mengembangkan kemampuan abstrak mereka. Serta merangsang kreativitas anak untuk berekspresi, dalam berinteraksi social didepan umum.

Kegiatan bermain peran ini pernah dilakukan oleh Nabi Muhammmad SAW bersama cucu-cucu beliau, yaitu Hasan dan Husen. Di mana Hasan dan Husen bermain seraya menaiki punggung Nabi mereka seolah-olah berperang sebagai kuda.¹² Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa kegiatan bermain dapat mengembangkan kemandirian anak terbukti anak dapat menentukan sikap atas permainan yang anak pilih.

2. Macam-macam Bentuk Metode Bermain Peran

Pembentukan pola dalam bermain peran disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat dan pengaji. Ada tiga macam bentuk dalam kegiatan bermain peran yaitu:

1. *Bermain Peran Tunggal/Single Role-Playing*
Pada pada organisasi ini mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan. Adapun tujuan yang akan dicapai yaitu membentuk siap dan nilai.
2. *Bermain Peran Jamak/Multiple Role Playing*
Para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan.

¹² Imam Musbiin, *Buku Pintar PAUD (dalam perspektif islam)* (Yogyakarta: Laksana, 2010), h. 107.

3. Bermain Peran Ulangan/*Role Repetition*

Peranan utama pada suatu drama dapat dilakukan oleh siswa secara bergilir. Dalam hal ini setiap siswa belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang dimainkan pemeran sebelumnya.¹³

Dengan adanya tiga pola organisasi dalam kegiatan bermain peran ini setiap anak mempunyai hak yang sama, baik sebagai pengamat, bermain kelompok maupun peranan utama, karena dalam kegiatan ini anak akan diberikan tugas secara bergiliran.

Menurut erik-erikson, ada 2 jenis bermain peran yaitu :

1. Main peran mikro

Yaitu anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil. Contohnya

- 1) Rumah boneka ; perabotan dan ruang
- 2) Kereta api ; rel lokomotif, gerbong-gerbongnya
- 3) Bandar Udara ; pesawat, boneka, dan truk-truk
- 4) Kebun binatang ; binatang-binatang liar, boneka pengunjung.
- 5) Jalan-jalan kota ; jalan , orang, kota dan mobil

2. Main peran makro

Anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Contohnya

- 1) Rumah sakit ; dokter, perawat, pengunjung, opoteker
- 2) Kantor polisi : polisi, penjahat.
- 3) Kantor pos : pengantar surat, pegawai kantor pos.
- 4) Kantor : direktur, sekretaris, pegawai biasa, cleaning service.¹⁴

¹³Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 20.

¹⁴ Mukhtar Latif, *Op.Cit.*h. 207

3. Tujuan Manfaat dan fungsi Metode Bermain Peran

Fledman berpendapat bahwa di dalam area drama, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktekkan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan social dan mengekspresikan diri dengan kreatif.¹⁵

Menurut vygotsky, bermain peran mendukung munculnya dua kemampuan penting, yaitu :

1. Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda
2. Kemampuan menahan mendorong hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.¹⁶

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

- a. Mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak
- b. Menggali kreativitas anak
- c. Melatih motorik kasar anak untuk bergerak
- d. Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu
- e. Menggali perasaan anak¹⁷

Penggunaan metode ini juga memupuk adanya pemahaman peran social dan melibatkan interaksi verbal paling tidak dengan satu orang lain. Penggunaan metode ini membantu anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai dirinya sendiri, keluarganya, dan masyarakat sekitarnya. Mereka menjalankan perannya berdasarkan pengalamannya yang terdahulu. Mereka belajar memutuskan dan memilih berbagai informasi yang relevan. Hal

¹⁵ Winda Gunanti Dkk, Op.Cit. h. 10.11

¹⁶ Makmun khairani, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2013), h. 21

¹⁷ Winda Gunanti Dkk, Op.Cit. h. 10.11

tersebut sangat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan intelektualnya.

Adapun tujuan bermain peran sebagai berikut :

- a. Anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan
- b. Memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
- d. Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak
- e. Melatih daya tangkap
- f. Melatih daya konsentrasi
- g. melatih membuat kesimpulan
- h. membantu pengembangan kognitif
- i. membantu perkembangan fantasi
- j. menciptakan suasana yang menyenangkan
- k. mencapai kemampuan komunikasi secara spontan/berbicara lancar
- l. membangun pemikiran yang analitis dan kritis
- m. membangun sikap positif dalam diri anak
- n. menumbuhkan sikap efektif melalui penghayatan isi cerita
- o. untuk membawa situasi yang sebenarnya kedalam bentuk stimulasi/miniature kehidupan
- p. untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan

Kegiatan bermain peran ini memiliki manfaat yang besar dalam meningkatkan keterampilan anak karena dengan bermain peran ini menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk belajar bertanggung jawab terhadap yang diperankanya, serta adanya komunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengungkapkan pendapat, bernegosiasi, dan menyelesaikan masalah yang muncul antara satu dengan yang lain.

Melalui bermain peran anak akan belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memiirkan perilaku dirinya dan

perilaku orang lain. Proses bermain peran ini memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana yang positif bagi anak untuk :

1. Menggali perasaanya
2. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai, dan persepsinya.
3. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
4. Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara.¹⁸

Hal ini akan bermanfaat bagi anak pada saat terjun langsung ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan sebagainya.

Menurut Hartely, Frank dan Goldenson dalam Moeslichatoen ada 8 manfaat/fungsi bermain bagi anak, yang dapat diterapkan dalam bermain peran yaitu :

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit, sopir yang sedang membawa penumpang dll.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan yang hata. Seperti guru mengajar di kelas, petani menggarap sawah dll.
- c. Untuk mencerminkan hubungan keluarga dalam engalaman hidup yang nyata. Contohnya, ibu mendidik adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan PR dll.
- d. Untuk menyalurkan persaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dll.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, melanggar lalulintas, dan menjadi nakal.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa yang dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik kendaraan dll

¹⁸Hamzah B. Uno, *Metode Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta : Bumi aksara, 2009), h. 26.

- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya, semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badanya, dan semakin dapat berlari cepat.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagi penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jaman makan, suatu acara/pesta dll.¹⁹

Metode bermain peran di taman kanak-kanak mempunyai beberapa fungsi yaitu:

- a. Mempertahankan keseimbangan

Bermain juga dapat memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman. Dengan adanya kegiatan bermain peran anak dapat mengekspresikan perasaan serta emosi sepuas-puasnya, akan tetapi harus pada peraturan permainan yang telah ditentukan sebelum anak bermain.

- b. Meningkatkan kemandirian anak

Dengan adanya peran yang dimainkan, anak akan menghayati dan belajar bertanggung jawab dalam memerankannya, seperti: peran menjadi anak soleh, peran menjadi kakak yang menyayangi adik-adiknya, dll.

- c. Menginspirasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang.

Meskipun anak-anak berpura-pura berperan sebagai ibu/ayah, supir truk, perawat dan lain sebagainya, sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak.

¹⁹Moeslichatoen, *Op.Cit.* h. 33

d. Meningkatkan keterampilan sosial anak

Dengan kegiatan ini akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya, tidak memaksakan kehendak, berbagi dengan teman, menyayangi sesama teman dan sebagainya.

e. Meningkatkan keterampilan bahasa

Bermain peran ini adalah permainan yang menggunakan daya khayal/imajinasi yaitu dengan menggunakan bahasa dan alat/benda. Tentunya untuk menghidupkan suasana dalam permainan diperlukan komunikasi antara pemain, hal ini dapat mengembangkan keterampilan berbahasa anak melalui pengucapan kosakata yang bertambah banyak.²⁰ Faktor penentu bagi perkembangan anak baik fisik maupun mental adalah peran orang tua, terutama peran seorang ibu, karena ibu adalah pendidik pertama dan utama bagi anak-anak yang dilahirkan sampai dia dewasa. Dalam proses pembentukan pengetahuan, melalui berbagai pola asuh yang disampaikan oleh seorang ibu sebagai pendidik pertama sangatlah penting.²¹

Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan berbagai aspek keterampilan. Diantaranya :

1. Mempelajari diri sendiri, keluarga dan lingkungan sekitar
2. Belajar untuk menilai dan memilih berbagai informasi
3. Belajar untuk saling berinteraksi dengan orang lain
4. Belajar menjawab dan memberikan pertanyaan
5. Belajar membangun kerjasama

²⁰ *Ibid.* h. 35.

²¹ Hendarti Permono, *Peran Orangtua Dalam Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak Untuk Membangun Karakter Anak Usia Dini*, jurnal pendidikan, 2013. h. 35

6. Mempelajari keterampilan hidup
7. Belajar untuk mengatasi rasa takut
8. Membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangannya.²²

4. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Agar proses persalinan pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran ini sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin.

Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut :

1. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan.
2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
3. Guru memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
4. Guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain.
5. Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain.
6. Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan.
7. Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak /guru dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.²³

²² Luluk Asmawati, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008), h.10.4

²³Yuliana Nuraini dan Bambang Sujiono, *Op.Cit.*h. 82.

Sedangkan menurut Winda Gunanti Dkk langkah-langkah pelaksanaan

kegiatan bermain peran diantaranya :

- a. Pilihlah sebuah tema yang akan dimainkan (diskusikan kemungkinan-kemungkinan dan urutan waktunya dengan anak).
- b. Buatlah rencana/skenario/naskah jalan cerita.
- c. Buatlah skenario kegiatan yang fleksibel, dapat diubah sesuai dengan dinamika yang terjadi dan mencakup berbagai ragam aspek perkembangan anak.
- d. Sediakan media, alat dan kostum yang diperlukan dalam kegiatan.
- e. Apabila memungkinkan buatlah media/alat dari bahan daur ulang, jadilah guru yang kreatif.
- f. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana apabila kelompok murid baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberi contoh satu peran.
- g. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih yang disukainya.
- h. Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendiri memilih siswa yang kiranya dapat melaksanakan peran-peran itu.
- i. Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut bermain peran).
- j. Dalam diskusi perencanaan, guru memberikan kesempatan pada anak untuk merancang jalan cerita dan ending cerita.
- k. Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan pemain untuk memulai.
- l. Anak bermain peran.
- m. Di akhir kegiatan, adakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani anak.
- n. Khusus di sentra drama, buatlah pra-rencana dan setting tempat yang mendukung untuk 2-4 minggu.
- o. Settinglah tempat bermain peran dengan gambar-gambar dan dekorasi yang mendukung jalan cerita.²⁴

Sedangkan menurut Erfin Yudhi Aryani langkah-langkah pelaksanaan

kegiatan bermain peran sebagai berikut :

1. Anak-anak diminta untuk menentukan tema atau judul drama yang ingin dimainkan.
2. Setelah tema atau judul disepakati kemudian fasilitator/guru meminta kesediaan seorang anak untuk menjadi sutradara.

²⁴ Winda Gunanti *Op-Cit* h.10.52

3. Sutradara kemuidia membuat scenario drama. Scenario yang dibuat tidak harus di tulis, tetapi dapat juga berupa penjelasan garis besar cerita yang akan didramakan.
4. Jika semua peserta sudah paham akan scenario drama, maka dibagi pemeran tokoh-tooth dalam drama
5. Fasilitator/guru membantu sutradara agar anak yang ditunjuk untuk memerankan seorang tokoh dalam drama mau ikut berperan (tidak malu-malu)
6. Jika semua sudah siap maka drama bisa dimulai. Dalam pelaksanaan drama ini, hendaknya fasilitator mendorong anak agar mau berimprovisasi dan mengeluarkan potensi dalam bermain peran
7. Ketika drama selesai fasilitator memebrikan pesan-pesan moral yang terkandung dalam drama yang dimainkan.²⁵

Dengan adanya langkah-langkah di atas akan memudahkan guru mengajar jalanya kegiatan bermain peran. Selain itu anak juga memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah serta dapat mengembangkan keterampilan berbahasa. Dari ketiga pendapat diatas maka penulis merangkum langkah-langkah metode bermain peran menurut bahasa penulis sendiri yang akan menjadi panduan penulis dalam mewawancarai guru di TK Dzakiyah. Langkah-langkah metode bermain peran yang penulis rangkum sebagai berikut :

- a. Guru Memilih sebuah tema yang akan dimainkan
- b. Guru membuat naskah jalan cerita yang akan diperankan
- c. Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam bermain peran
- d. Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran

²⁵ Arfin yudhi aryani, pendamping kegiatan anak, (Yogyakarta : perpustakaan nasional, 2014), h, 88

- e. Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain
- f. Guru membagikan tugas epada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran
- g. Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila di butuhkan anak/guru dapat membantu
- h. Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik.

Adapun pendidik juga perlu butir-butir berikut untuk memberikan pijakan pengalaman setelah bermain peran :

1. Mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalamn mainnya ;
2. Menggggunakan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokan, urutan, dan pengelolaan lingkungan main peran secara tepat.²⁶

5. Tema-tema Bermain Peran

Tema-tema yang dapat dipilih untuk kegiatan bermain peran, antara lain ; (a) Aku, keluargaku, rumahku, (b) Sajak Kanak-kanak, (c) Kebun Binatang, (d) Praktik dokter, (e) Rumah Sakit, (f) Rumah Sakit Hewan, (g) Pesta Ulang Tahun, (h) Perjalanan Liburan, (i) Pantai, (j) Kehidupan Laut, (k) Salon, (l) Toko Sepatu, (m) Toko Pakaian, (n) Reuni Keluarga, (o)

²⁶ Luluk Asmawati, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008), H. 10.12

Pernikahan, (p) Rumah Makan, (q) Hutan, (r) Pengarang dan Ilustrator, (s) Kegiatan Berkemah, (t) Musisi, (u) Kebun Sayur dan Pasar.²⁷

6. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Setiap metode pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda, untuk diterapkan di dalam setiap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Maka dari itu seorang guru harus pintar memanfaatkan kelebihan suatu metode tersebut dan hendaknya mempunyai strategi untuk mengatasi kekurangan metode tersebut.

Kelebihan metode bermain peran yaitu :

- a. Peserta didik akan merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena peserta didik diberi kesempatan yang luas untuk berpartisipasi
- b. Peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran
- c. Tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar membelajarkan di antar peserta didik
- d. Dapat menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi pendidik, karena sesuatu yang dialami dan disampaikan peserta didik mungkin belum diketahui sebelumnya oleh pendidik
- e. Anak melatih dirinya sendiri untuk mengingat dan memahami benda yang akan diperankannya (membantu daya ingat anak)
- f. Anak akan terlatih untuk kreatif dan inisiatif
- g. Menumbuhkan kerjasama antar pemain
- h. Bahkan yang masih terpendam pada diri anak dapat dikembangkan sehingga kemungkinan muncul bakat seninya
- i. Anak akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya
- j. Perbendaharaan kata anak dapat dibina sehingga menjadi bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti.²⁸

²⁷Winda gunarti Dkk, *Op.Cit.*, h 10.16-10.17.

Adanya kelemahan metode bermain peran ini ialah :

- a. Sebagian anak yang tidak ikut dalam bermain peran cenderung menjadi kurang aktif
- b. Banyak memakan waktu, baik dari persiapan maupun pertunjukan berlangsung
- c. Memerlukan waktu, baik dari persiapan maupun pertunjukan berlangsung
- d. Bisa menyebabkan kelas yang lain terganggu
- e. Perlu di bangun imajinasi yang sama antara guru dan anak, dan hal ini yang tidak mudah
- f. Sulit menghadirkan elemen situasi penting seperti yang sebenarnya, misalnya suara hiruk-pikuk, pasar, air terjun, ributnya suara kemacetan lalu lintas, tanpa bantuan pendukung, misalnya rekaman suara (*dupbing*).
- g. Jalan cerita biasanya berlangsung singkat, karena memungkinkan tidak adana jalan cerita yang bersesinambungan adegan demi adegan dapat berpotong-potong sehingga tidak integral menampakkan suatu jalan cerita yang utuh. Hal ini karena metode bermain peran yang lebih menekankan pada imajinasi, kreativitas, inisiatif dan spontanitas dari anak sendiri

Adapun beberapa cara untuk mengatasi kelemahan dalam bermain peran ini ialah :

- a. Guru harus menerangkan kepada anak, bahwasanya dengan metode bermain peran ini diharapkan anak lebih terampil dalam berbahasa karena guru menunjuk anak untuk berkomunikasi dengan anak lain
- b. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga ,menarik minat anak
- c. Agar anak dapat memahami peristiwa yang dilakukan, guru harus bisa menceritakan sembari mengatur adegan pertama
- d. Materi pelajaran yang akan disampaikan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.²⁹

Dari beberapa kelebihan dan kekurangan metode bermain peran di atas dapat disimpulkan bahwasanya segala sesuatu tidak ada yang sempurna, tergantung bagaimana cara kita sebagai manusia/guru menyiasati suatu kekurangan menjadikan kelebihan.

²⁸Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif* (Bandung: Falah Production, 2010), h. 231.

²⁹Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 213.

7. Tehnik pengembangan prilaku dan kemampuan dasar melalui Metode Bermain Peran

Smilansky berpendapat setelah mempelajari tentang inisiatif mandiri anak dalam kegiatan bermain peran menyimpulkan bermain bermain peran membangun tiga area penting, tidak hanya pada diri anak, yang merupakan bagian-bagian yang penting, tidak hanya bermain tetapi juga permainan stimulasi sekolah dan stimulasi kehidupan ketiga aspek itu adalah sebagai berikut :

1. Kreativitas

Berdasarkan pengalaman yang sudah dilalui anak dan dikendalikan dalam bingkai kerja scenario yang direncanakan oleh guru dan anak. Caranya adalah dengan mendiskusikan dan menggali ide-ide dari anak yang lain sehingga memperkaya ide dasar, menjadi satu pemahaman yang sama. Kesempatan untuk bermain imajinatif, percakapan spontan dan tindakan yang kreatif sebaiknya dibuka seluas-luasnya untuk membangun kreativitas anak.

2. Perkembangan intelektual dan bahasa

Dalam kegiatan ini anak mengabstraksi, memperkaya konsep dan mendapatkan pengalaman baru. Dalam bermain sosiodrama anak berbagi ide dan konsep tentang dunia disekitar mereka. Bahasa menjadi penting disini dimana anak-anak dengan bebas menggunakan bahasa sehingga kemampuan bahasa mereka semakin berkembang

3. Keterampilan social

Sosiodrama mengandung nilai-nilai positif tentang “memberi dan menerima”, toleransi dan kebijaksanaan. Keterampilan social terbangun dalam episode kehidupan keluarga dan masyarakat, dimana aspek harus hidup bekerjasama dengan manusia lain dalam mencapai tujuan bersama.³⁰

Menurut Mukhtar Latif Metode Bermain peran disebut juga main simbolik, role play, pura-pura, make believe, fantasi, imajinasi atau main drama, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan Interaksi Sosial, Kreativitas dan berbahasa, membangun rasa empati, membangun kemampuan abstrak berpikir dan berfikir secara objektif.³¹

Fledman berpendapat bahwa didalam area drama anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepas emosi, mempraktekkan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan social dan mengekspresikan diri dengan kreatif.³²

Berdasarkan pendapat dari Smilansky, Mukhtar Latif dan Fledman dapat penulis simpulkan bahwa metode bermain peran ini dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini dan asatu satu aspek perkembangan tersebut adalah kreativitas yang akan menjadi bahan penelitian penulis.

³⁰ Winda Gunanti Dkk, *Op-Cit*, h. 10.11

³¹ Mukhtar Latif Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2014), h. 130

³² *Ibid*, h. 10.21

B. Pengembangan Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

James j. Gallagher dalam Yeni Racmawati mengatakan bahwa *“creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her.”*³³ (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).

Clark Moustakis (dalam Utami Munandar) menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan dengan orang lain.³⁴ Lebih lanjut Supriadi mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir, di tandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.³⁵

³³Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta : kencana, 2011), h. 13

³⁴ Utami munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2012), h. 18

³⁵Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Op.Cit.* h. 13

Suratno mengemukakan bahwa kreativitas adalah suatu aktivitas yang imajinatif yang memanifestasikan (perwujudan) kecerdikan dari pikiran yang berdaya guna menghasilkan suatu produk atau menyelesaikan suatu persoalan dengan cara tersendiri. Suratno menyimpulkan pengertian kreativitas dari beberapa ahli yaitu bahwa :

- a. Kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang orisinal
- b. Kreativitas merupakan proses perwujudan (manifestasi) dari kecerdikan dalam pencarian sesuatu yang bernilai.
- c. Kreativitas merupakan hasil dari pikiran yang berdaya
- d. Kreativitas merupakan aktivitas yang bertujuan menghasilkan sesuatu (produk yang baru)³⁶

Rogers menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

Sedangkan Indikator kreativitas anak menurut Luluk Asmawati meliputi sebagai berikut :

- a. Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri.
- b. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan.
- c. Memperlihatkan keingintahuan seperti (cenderung melakukan kegiatan mandiri)
- d. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).
- e. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru³⁷

³⁶ Dina setyawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking Di Kelompok B Tk Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo* (Universitas Negeri Yogyakarta : Oktober 2013) Skripsi, h. 9

³⁷ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

Dari beberapa pendapat para pakar diatas maka dapat penulis simpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru, berdasarkan produk yang telah ada di kembangkan lagi menjadi sesuatu produk yang baru dengan caranya sendiri, berbeda, orisinal, dapat memecahkan masalah, dan dapat berkomunikasi lisan dengan lancar.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil teori kreativitas menurut Luluk Asmawati karena lebih mudah bagi peneliti untuk memahami bahasanya dan sesuai dengan permasalahan yang ada di TK Dzakiyah. Sedangkan ketiga pendapat diatas kurang memenuhi indikator sesuai dengan permasalahan yang peneliti hadapi.

2. Karakteristik dan Ciri Kreativitas

Menurut Maslow dan Roger dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono mengemukakan bahwa kreativitas sebagai salah satu aspek kepribadian sangat berkaitan dengan aktualisasi diri.³⁸ Aktualisasi diri yaitu sebuah proses manusia untuk mengekspresikan ide, gagasan, minat, dan kehendak dalam sebuah perwujudan yang nyata sehingga dapat berguna dan bermanfaat bagi manusia.

³⁸ Yuliani Nuraini dan Bambang sugiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta : PT Indeks, 2013), h. 40

Supriadi menyatakan bahwa ciri-ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif dan nonkognitif.³⁹ Ciri kognitif diantaranya orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sangat pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apapun.

Caron dan Allen dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono menjelaskan 12 indikator kreatif pada anak usia dini, yaitu :

- a. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal yang baru dan sulit
- b. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian
- c. Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk bicara secara terbuka serta bebas
- d. Anak adalah nonkonfirmis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri
- e. Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal, contoh membuat kata-kata lucu atau cerita fantasi
- f. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu, dan senang bertanya
- g. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri
- h. Anak terlibat dalam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dalam suatu kegiatan
- i. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura
- j. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber data
- k. Anak bereksplorasi, bereksperimen dengan objek, contoh memasukkan atau menjadikan sesuatu sebagai bagian dari tujuan
- l. Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu⁴⁰

³⁹Yeni Racmawati Dan Euis Kurniawati, *Op.Cit.* h. 15

⁴⁰Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Op.Cit.*h. 40

Jamaris dalam Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sudjiono memaparkan bahwa secara umum karakteristik dari suatu bentuk kreativitas tampak dalam proses berpikir seseorang memecahkan masalah yang berhubungan dengan :

- a. Kelancaran dalam memberikan jawaban dan atau mengemukakan pendapat atau ide-ide
- b. Kelenturan berupa kemampuan untuk mengemukakan berbagai alternatif dalam memecahkan masalah
- c. Keaslian berupa kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide atau karya yang asli hasil pemikiran sendiri
- d. Elaborasi berupa kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terpikirkan atau terlihat oleh orang lain⁴¹

Jamaris telah memaparkan karakteristik kreativitas berdasarkan pemecahan masalah. Sedangkan utami munandar dalam ahmad susanto menyebutkan bahwa ciri-ciri sikap kreatif anak dilihat dari prilakunya yaitu:

- a. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- b. Mempunyai inisiatif
- c. Mempunyai minat yang luas
- d. Mempunyai kebebasan dalam berfikir
- e. Bersifat ingin tahu
- f. Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- h. Penuh semangat
- i. Berani mengambil resiko
- j. Berani berpendapat dan memiliki keyakinan⁴²

⁴¹Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Op.Cit.*h. 40

⁴² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : kencana prenada media group, 2012), h. 118

3. Pembentukan Kreativitas

Kreativitas seorang anak akan tumbuh dan berkembang dengan dukungan fasilitas yang memadai dan juga kesempatan yang ada. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus menyadari dan memberikan fasilitas dan kesempatan yang baik untuk anak. Berikut adalah metode pengembangan kreativitas anak dengan pendekatan 4 P menurut utami munandar.⁴³

a. pribadi(*Person*)

Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya (jangan mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama). Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

b. pendorong(*Press*)

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan yang kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

⁴³Utami Munandar, *Op.Cit.* h. 45

Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Didalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun didalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

c. Proses (*Process*)

Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberikan kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang di perlukan. dalam hal ini yang penting ialah memberikan kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang menerima, dan menghargai. Perlu pula diingat kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (“press”) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul hendaknya pendidik menghargai produk kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain, misalnya dengan mempertunjukan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

Berdasarkan paparan metode pengembangan kreativitas melalui 4P di atas dapat disimpulkan bahwa aspek kreativitas dapat meningkat dengan 4 faktor yang meliputi pribadi, dorongan, proses, dan produk. Pertama-tama yang sangat berpengaruh yaitu pribadi atau anak. Setelah itu anak harus mempunyai dorongan untuk dapat berkembang. Dorongan pada anak dapat berupa dorongan dari anak sendiri maupun dari luar. Ketika anak sudah mendapat dorongan atau minat untuk berkreasi maka akan terjadi proses yaitu anak akan berpikir dan menggunakan waktu atau kesempatannya untuk mengolah sesuatu, berpikir, menemukan ide, atau menggabungkan pengalaman-pengalaman terdahulu. Setelah proses terjadi maka akan

dihasilkan produk. Produk kreativitas anak tidak hanya berupa benda, melainkan berupa pemikiran, tulisan sastra, maupun pemecahan masalah.⁴⁴

4. Faktor Pendukung Kreativitas

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan. Dalam mengembangkan kreativitas ini terdapat factor-faktor yang dapat mendukung upaya dalam menumbuhkembangkan kreativitas. Berikut ini akan dijelaskan pendapat para ahli mengenai factor-faktor apa saja yang dapat mendorong peningkatan kreativitas.

Mayesty (dalam Yuliani dan Bambang) menyatakan bahwa anak-anak secara alamiah pada dasarnya kreatif, ini berarti bahwa apa yang mereka lakukan adalah unik dan berguna bagi diri mereka sendiri bahkan juga berguna bagi orang lain. Anak-anak secara alamiah adalah sosok yang kreatif, umumnya mereka mengeksplorasi dunia ini dengan ide-ide yang cemerlang dan bahkan menggunakan apa yang mereka lihat dengan cara-cara yang alami dan asli.⁴⁵

Conny semiawan dalam Ahmad Susanto, meninjau faktor Pendorong Kreativitas dari segi lingkungan sekolah. Ia mengemukakan bahwa kebebasan dan keamanan psikologis merupakan kondisi penting bagi

⁴⁴ Utami Munandar, *Op.Cit.* h. 46

⁴⁵ Lia Istiana, *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B Di Paud Melati Fakultas Ilmu Pendidikan*, jurnal pendidikan Universitas Negeri Surabaya, h. 2

perkembangan kreativitas. Anak merasa bebas secara psikologis, jika terpenuhi persyaratan sebagai berikut:

1. Guru menerima siswa sebagaimana adanya, tanpa syarat, dengan segala kelebihan dan kekurangannya serta memberikan kepercayaan bahwa pada dasarnya anak baik dan mampu
2. Guru mengusahakan suasana agar siswa tidak merasa “dinilai” dalam arti yang bersifat mengancam
3. Guru memberikan pengertian dalam arti dapat memahami pemikiran, perasaan dan perilaku siswa, dapat menempatkan diri dalam situasi siswa dan melihat dari sudut pandang siswa.⁴⁶

Sementara Torrance dalam Guntur Turajan menyatakan bahwa individu yang kreatif memiliki :

1. Kesadaran atas diri sendiri
2. Insaf diri yang positif
3. Kesanggupan menguasai diri sendiri
4. Rasa humor yang tinggi
5. Kemampuan memberikan tanggapan yang berani dan unik⁴⁷

Demikian juga Hurlock mengemukakan beberapa faktor pendorong yang dapat meningkatkan kreativitas, yaitu:

- 1) Waktu.
- 2) Kesempatan menyendiri
- 3) Dorongan terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa
- 4) Sarana
- 5) Lingkungan yang merangsang
- 6) Hubungan anak dan orang tua yang tidak posesif
- 7) Cara mendidik anak
- 8) Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan⁴⁸

⁴⁶Ahmad Susanto, *Op.Cit.*h. 123

⁴⁷ Guntur Talajan, *Menumbuhkan Kreativitas Dan Prestasi Guru*, (Yogyakarta : laksana pressindo, 2012), h. 27

⁴⁸ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak* (Jakarta : PT gelora Aksara Pratama, 1978), h.

Adapun faktor pendorong kreativitas anak menurut Ani Pamilu antara lain sebagai berikut :

1. Kedekatan emosi
2. Kebebasan dan respek
3. Menghargai prestasi dan kreativitas
4. Menghargai pendapat anak dan mendorong untuk mengungkapkan
5. mengizinkan anak untuk mengambil keputusan sendiri
6. meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang ingin dicoba dan dilakukan anak, serta apa yang dihasilkannya
7. member pujian yang sungguh-sungguh pada anak
8. mendorong rasa ingin tahu anak dan menjajaknya
9. memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir, merenung dan berkhayal.⁴⁹

5. Faktor Penghambat Kreativitas

Dalam mengembangkan kreativitas, seorang dapat mengalami berbagai hambatan, kendala atau rintangan yang dapat merusak dan bahkan dapat mematikan kreativitasnya. Cropley dalam adhipura mengemukakan beberapa karakteristik guru yang cenderung menghambat keterampilan berfikir kreatif dan kesediaan atau keberanian anak untuk mengungkapkan kreativitas mereka :

- a. Penekanan bahwa guru selalu benar
- b. Penekanan berlebihan pada hafalan
- c. Penekanan pada belajar secara mekanis teknik pemecahan masalah
- d. Penekanan pada evaluasi eksternal
- e. Penekanan secara ketat untuk menyelesaikan pekerjaan
- f. Perbedaan secara kaku antara bekerja dan bermain dengan menekankan makna dan manfaat dan bekerja, sedangkan bermain adalah sekadar rekreasi.⁵⁰

Sedangkan menurut menurut amabile melihat dari sisi lain, ia mengemukakan ada 4 cara yang dapat mematikan kreativitas anak :

⁴⁹ Anik Pamilu, *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*, (Yogyakarta : Citra Media , 2007), h. 58

⁵⁰Ahmad Susanto, *Op.Cit.*h. 125

- a. Evaluasi
- b. Hadiah
- c. Persaingan
- d. Lingkungan yang membatasi

Demikian juga menurut Torrance menyatakan tentang hal-hal yang dapat membatasi kreativitas anak adalah :

- a. Usaha terlalu dini untuk untuk mengeliminasi fantasi
- b. Pembatasan terhadap rasa ingin tahu anak
- c. Terlalu menekankan peran berdasarkan perbedaan seksual
- d. Terlalu banyak melarang
- e. Takut dan malu
- f. Penekanan yang salah kaprah terhadap keterampilan verbal tertentu
- g. Memberikan kritik yang bersifat destruktif

Yang sangat perlu diperhatikan oleh para guru, terutama orang tua ialah tentang berbagai sikap orang tua yang tidak menunjang pengembangan kreativitas anak, seperti yang dikemukakan oleh Utami Munandar yaitu :

- a. Mengatakan kepada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah
- b. Tidak membolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua
- c. Tidak membolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua
- d. Tidak membolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak
- e. Anak tidak boleh berisik
- f. Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak
- g. Orang tua memberi saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas
- h. Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak
- i. Orang tua tidak sabar dengan anak
- j. Orang tua dan anak adu kekuasaan
- k. Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.⁵¹

⁵¹ Ahmad susanto, *Op.Cit.* h. 127

Dari pemaparan diatas, kiranya dapat dimengerti tentang factor pendukung dan penghambat kreativitas anak usia dini dipengaruhi oleh beberapa factor, diantaranya factor potensi anak, guru, orang tua serta lingkungan yang berhubungan dengan anak.

6. Cara Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini

Orang tua merupakan sosok yang sangat berperan untuk mengembangkan kreativitas anak di sekolah. Sedangkan guru merupakan sosok yang sangat berperan ketika anak di sekolah. Menurut mayesty yang dikutip oleh yuliani nuraini sujiono dan bambang sujiono terdapat 8 cara membantu anak dalam mengekspresikan kreativitas, yaitu :

- a. Membantu anak menerima perubahan
- b. Membantu anak menyadari bahwa beberapa masalah tidak mudah dipecahkan
- c. Membantu anak untuk mengenali berbagai masalah memiliki solusi
- d. Membantu anak untuk belajar menafsirkan dan menerima perasaannya
- e. Memberikan penghargaan pada kreativitas anak
- f. Membantu anak untuk merasa nyaman dalam melakukan aktivitas kreatif dan dalam memecahkan masalah
- g. Membantu anak untuk menghargai perbedaan dalam dirinya
- h. Membantu anak dalam membangun ketekunan dalam dirinya⁵²

Dari 8 karakteristik pengembangan kreativitas diatas, Cara ini dapat guru dan orang tua diterapkan baik disekolah maupun keluarga anak di rumah. Untuk mengembangkan kreativitas anak diharapkan guru dan orangtua mempunyai misi yang sama agar anak tidak bingung dengan sikap

⁵²Yuliani Nurani Sugiono dan Bambang Sugiono, *Op.Cit.* h. 39

pendamping di rumah dan di sekolah. Anak yang akan meningkatkan kreativitasnya diberikan waktu dan kebebasan yang demokratis agar anak tidak merasa dikekang, dituntut, maupun diberi sikap-sikap otoriter yang dapat menghambat dan mematikan gagasan anak.

Adapun Bentuk-bentuk bermain yang dapat membantu mengembangkan kreativitas, diantaranya adalah:

1. Mendongeng. Mendongeng dapat meningkatkan daya khayal anak yang merupakan bagian dari pengembangan kreativitas.
2. Menggambar. Menggambar memberikan kesempatan anak tentang apa yang ingin disampaikan serta dapat pula meningkatkan daya imajinasi anak. Bermain alat musik sederhana. Kegiatan ini dapat membantu anak dalam hal menemukan sesuatu yang baru yang berkaitan dengan alat musik.
3. Bermain dengan lilin atau *playdough*. Permainan ini merupakan permainan yang dapat membantu bagaimana anak mengeksplor lingkungannya serta dapat meningkatkan daya imajinasi anak.
4. Permainan tulisan tempel. Permainan ini mendorong anak berpikir aktif dan kreatif.
5. Permainan dengan balok
6. Berolahraga atau gerakan menari⁵³

⁵³ Diana Vidya Fakhriyani, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, Universitas Islam Madura Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains, 2016, h. 6

Pendamping hendaknya menggali potensi yang tampak pada anak dan memunculkan motivasi anak untuk mendorong dirinya sendiri secara natural untuk mengembangkan bakat kreativitasnya. Dengan dukungan yang telah ada dari pribadi anak akan lebih baik dengan ditambah dukungan dari pendamping, sehingga perkembangan kreativitas anak akan lebih optimal.

Menurut moeslichatoen sebagaimana dikemukakan bahwa metode itu merupakan cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan⁵⁴. Oleh karena itu, dalam memilih suatu metode yang akan digunakan dalam program kegiatan di taman kanak-kanak guru perlu mempunyai alasan yang kuat dan factor yang mendukung pemilihan metode tersebut.

Metode-metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi. Dalam mengembangkan kreativitas anak metode yang dipergunakan mampu mendorong anak mencari dan menemukan jawabannya, membuat pertanyaan yang mampu memecahkan, memikirkan kembali, membangun kembali dan menemukan hubungan-hubungan baru.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini adalah Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. Dalam metode bermain peran guru menyediakan berbagai kebutuhan anak disaat bermain peran baik itu hasil produk sendiri atau beli

⁵⁴ Moeslichatoen, *Op.Cit.* h. 9

sehingga membuat anak senang dan merasa nyaman. Selain itu guru memberikan dorongan motivasi dan membebaskan anak untuk mengembangkan imajinasinya sesuai dengan gagasannya, serta memberi pujian atas peningkatan kreativitas anak.

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.⁵⁵Oleh karena itu, PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Dalam mengembangkan kreativitas anak metode yang dipilih adalah metode yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi.⁵⁶Metode yang dipergunakan juga mampu mendorong anak mencari dan menentukan jawabannya, membuat pertanyaan yang membantu memecahkan, memikirkan kembali, membangun kembali, dan menemukan hubungan-hubungan baru. dari beberapa metode diatas penulis tertarik untuk menggunakan metode bermain peran.

⁵⁵ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.

⁵⁶Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*, (Jakarta :Rineka Cipta, 2004),

Metode Bermain peran disebut juga main simbolik, role play, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi atau main drama, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial, kreativitas dan berbahasa, membangun rasa empati, membangun kemampuan abstrak berpikir dan berfikir secara objektif.⁵⁷

Menurut Smilansky setelah mempelajari tentang inisiatif mandiri anak dalam kegiatan sosiodrama, menyimpulkan bermain sosiodrama tiga area penting pada diri anak, yang merupakan bagian-bagian penting tidak hanya bermain tetapi juga permainan/stimulasi sekolah dan permainan stimulasi kehidupan ketiga aspek itu yaitu, perkembangan kreativitas, perkembangan intelektual dan bahasa dan keterampilan social.

Sedangkan menurut Fledman di dalam area drama anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikkan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan social dan mengekspresikan diri dengan kreatif.⁵⁸

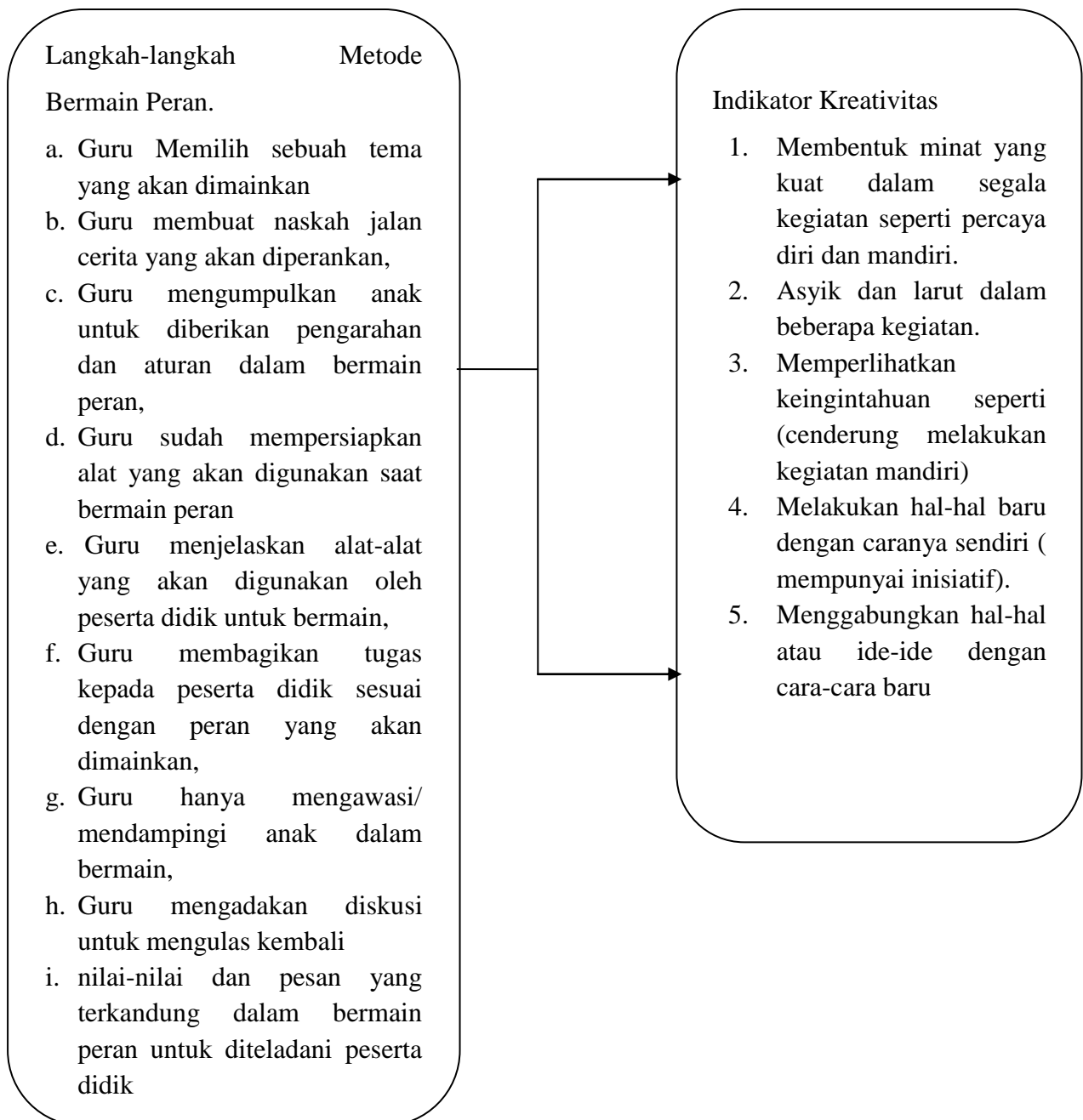
Dari keempat pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain peran itu dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan salah satunya Perkembangan Kreativitas anak usia dini.

⁵⁷ Mukhtar Latif Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : Prenada media group, 2014), h. 130

⁵⁸ Winda Gunarti Dkk, *Metode Pengembangan Prilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta : Universitas Terbuka,2010), h. 10.11

Alur berfikir dalam penelitian ini dapat diperjelas menggunakan gambar berikut :

Gambar 1. Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹ Karena fokus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang bagaimana Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung maka penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan format deskriptif berupa kata-kata tertulis atau uraian dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.² Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana penelitian adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara proposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan gabungan, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2008), h. 3.

²Tohirin. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. (Rajawali Press, Jakarta, 2012), h. 2

kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi³ sedangkan menurut John W.Creswell yang di kutip oleh Hamid Patiliam, penelitian kualitatif adalah: “sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan gambar holistic yang di bentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan di susun dalam sebuah latar ilmiah”.⁴selanjutnya Bogdan dan Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang di amati.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini ini dilaksanakan di TK Dzakiyah yang berlokasi di Jl. Pangeran Antasari Gg Mulya Sari Nomor 14 Kedamaian Bandar Lampung

3. Sifat Penelitian

Sifat Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis mengenai fakta-fakta yang ditemukan dilapangan, bersifat verbal, kalimat fenomena-fenomena, dan tidak berupa angka-angka. Deskripsi ini digunakan untuk menemukan prinsip-prinsip dan penjelasan yang mengarah pada kesimpulan

³ Sugiyono, *Op.Cit*, h.115

⁴ Hamid Pattiliam, *Metode Pengembangan Kualitatif* (Jakarta Alfabeta, 2005), h. 56

4. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam Penelitian Kualitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tentukan oleh penelitian kemudian di tarik kesimpulannya. Menurut pendapat Spradley dalam Sugiyono, penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi dan sampel tetapi dinamakan *social situation* atau situasi? Situasi sosial tersebut dapat dinyatakan objek atau subjek penelitian yang ingin dipahami yang lebih mendalam apa yang terjadi didalamnya.⁵

Berdasarkan dari pemikiran Spradley tersebut di atas bahwa populasi dan sampel disebut dengan istilah subjek dan objek penelitian, subjek penelitian dalam penelitian ini adalah responden (15 siswa dan 1 guru TK Dzakiyah) yang dapat memberikan informasi tentang masalah yang di teliti, misalnya, guru, siswa, kepala sekolah. “Purposive Sampling” yaitu teknik pengambilan subjek penelitian berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Pertimbangan dimaksudkan dalam skripsi ini adalah guru yang dipilih diandaikan dapat memberikan data secara komperhensif tentang skripsi ini.⁶ Sedangkan objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu: “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung”.

⁵ Sugiyono, *Op.Cit.*h. 297

⁶ Sugiyono, *Op.Cit.* h. 300

5. Instrumeen penelitian

Penelitian adalah instrumen yang paling utama dalam penelitian kualitatif.⁷ Penelitian di katakan instrumen utama karena dalam penelitian, peneliti sendiri yang terjun langsung ke lapangan untuk melakukan pengumpulan data. Dalam teknis pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi , analisis data. Yang akan diobservasi oleh peneliti disini adalah cara guru-guru dalam menggunakan Metode Bermain Peran dan mengembangkan kreativitas anak usia dini. yang akan di jelaskan di bagian lampiran lembar observasi. Dalam melakukan wawancara, peneliti akan mewawancarai guru kelas dan wali murid kelas B. jenis wawancara yang digunakan adalah “interview bebas berstruktur” dan jelasnya lagi dapat di lihat di bagian lampiran “panduan wawancara”.

6. Teknik Pengumpulan Data

Pada bagian ini dikemukakan bahwa, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang utama yaitu: Observasi, Wawancara, Dokumentasi. Berikut ini dikemukakan teknik penelitian pengumpulan data yaitu:

a. Observasai (pengamatan)

Metode observasai adalah suatu pengamatan yang sengaja dan sistematis tentang fenomena-fenomena social dengan gejala psikis

⁷ Sugiyono, *Op.Cit.* h. 400

dengan jalan pengamatan dan pencatatan.⁸ Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.

Adapun bentuk observasi yang penulis lakukan adalah observasi non partisipan, yaitu peneliti tidak ikut langsung berpartisipasi terhadap apa yang diobservasi. Artinya posisi peneliti hanya sebagai pengamat dalam kegiatan-kegiatan pendidikan di Taman Kanak-kanak TK Dzakiyah. Proses Pengamatan yang peneliti lakukan selama berada di Taman Kanak-Kanak TK Dzakiyah tersebut kemudian di catat yang disusun secara sistematis. observasi ditunjukkan pada guru dan anak didik, serta observasi ini ditujukan untuk mencari data tentang bagaimana proses Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung.

Peneliti mencatat semua hal yang di perlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang di isi dengan tanda *cek list*(√) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan.

Format lembar observasi tentang metode bermain bermain peran yang diberikan kepada guru yang ditampilkan pada tabel berikut :

⁸Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research*, Yayasan (Yogyakarta :Penerbit FB UGM, 1990), h. 286

Tabel 4
Format Lembar Observasi Metode Bermain Peran Guru

No	Indikator Metode Bermain Peran	Ya	Tidak
1.	Guru Memilih sebuah tema yang akan dimainkan		
2.	Guru membuat naskah jalan cerita yang akan diperankan		
3.	Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam bermain peran.		
4.	Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran.		
5.	Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain.		
6.	Guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran.		
7.	Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila di butuhkan anak/guru dapat membantu.		
8.	Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik.		

Format lembar Observasi tentang kreativitas anak kelas B1 ditampilkan pada tabel 5 berikut :

Tabel 5
Format Lembar Observasi Kreativitas Anak Kelas B1

No	Nama	Indikator Kreativitas					Ket
		1	2	3	4	5	
1.	Aditia Faresky						
2.	Al-Hafis Putra Andif						
3.	Atika Maghfiroh						
4.	Cilla Jauharah						
5.	Doni Khairul Azam						
6.	Fadzillah Desela A.						
7.	Haryani Julas						
8.	Jimmi Putra Firnando						
9.	M. Tristan Al Uijo						
10.	Muhammad Akmal						
11.	Muhammad Arkana						
12.	Raffa Mandala Putra						
13.	Sifa Hesti Yani						
14.	Siti Fatimah						
15.	Syariffah Riska Aulia						

Keterangan Indikator Kreativitas

1. Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri.
2. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri)
4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
5. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru

Keterangan nilai

- | | |
|-------------------|------------------------------------|
| 1. = Tidak pernah | = BB (Belum Berkembang) |
| 2. = Jarang | = MB (Mulai Berkembang) |
| 3. = Sering | = BSH (Berkembang Sesuai Harapan) |
| 4. = Selalu | = BSB (Berkembang Sangat Baik) |

b. Wawancara (Interview)

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi.⁹Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada responden, dan wawancara responden dicatat atau direkam.¹⁰Jadi wawancara adalah komunikasi dua orang atau lebih secara langsung maupun tidak langsung untuk mendapatkan data atau informasi yang jawaban dari responden dicata atau direkam.

Teknik wawancara ini merupakan pendukung dalam pengumpulan data dan informasi dalam penelitian.Adapun jenis wawancara yang digunakan peneliti yaitu interview bebas berstruktur yaitu kombinasi antara

⁹S.Nasution, *Metode Reserch (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta :Bumi Aksara, 2006), h. 113.

¹⁰Sugiyoni, *Op.Cit.* h.400

interview bebas dan interview berstruktur.¹¹ Maksudnya peneliti dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan memiliki kerangka pertanyaan yang akan ditanya kepada informan, namun demikian dalam pelaksanaannya, peneliti tidak terikat pada susunan pertanyaan tersebut bebas dan leluasa dalam melakukan ekspresi dan improvisasi. Kerangka pertanyaan hanya sebagai panduan wawancara untuk memudahkan dalam melakukan wawancara dengan pengolahan data dan informasi pada tahap berikutnya. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui pendapat, sikap, prasaan, dari pada subyek penelitian mengenai masalah yang diteliti.

Interview yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu interview bebas terpimpin yaitu dalam interview peneliti menyiapkan panduan wawancara berupa pertanyaan untuk disajikan tetapi cara bagaimana pertanyaan itu diajukan sama sekali diserahkan kepada kebijakan informan. Wawancara ini dilakukan untuk mencari data tentang bagaimana Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung.

¹¹ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1991), h. 199

c. Dokumentasi.

Menurut Suharsimi Arikunto, "dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, agenda, dan sebagainya"¹²

Dengan demikian jelasnya bahwa dokumentasi adalah proses pengumpulan data-data verbal dalam bentuk tulisan seperti catatan-catatan resmi. Adapun data yang dihimpun melalui metode dokumentasi adalah tentang sejarah berdirinya TK dan PAUD Dzakiyah, letak geografis, visi, misi, tujuan, Sarana dan prasarana, data guru, data anak, dan foto-foto.

7. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpul kemudian dianalisis sehingga dapat diketahui mengenai pentingnya permainan metode bermain peran dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung. Dalam penelitian ini data di analisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif, guna memperkuat data, maka dilengkapi dengan teori dari para ahli dan pendapat dari peneliti sendiri. Setelah data di analisis, selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan dengan cara induktif. Metode induktif yaitu suatu cara berfikir, "berdasarkan dari pengetahuan yang khusus, ketika hendak menilai sesuatu kejadian yang umum".¹³ Alur analisis ini digambarkan sebagai berikut:

¹² Suharsimi Arikunto, *Op.Cit.* h. 206

¹³ Sutrisno Hadi, *Metode Reserch*, Jilid 1, (Yogyakarta : Andi Opset), h. 42

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah kegiatan menyajikan data inti/pokok, sehingga dapat memberi gambaran yang lebih jelas dan tajam mengenai hasil pengamatan, wawancara, serta dokumen analisis. Reduksi Data dalam penelitian ini dengan cara menyajikan data inti/pokok yang mencakup proses pemilihan, pemuatan, penyederhanaan, dan transformasi data kasar yang diperoleh dari catatan lapangan.

Data yang terkumpul demikian banyak dan kompleks, serta masih tercampur aduk, kemudian direduksi. Reduksi data merupakan aktivitas memilih data. Data yang dianggap relevan dan penting yang berkaitan dengan Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak disajikan dalam bentuk laporan.

b. Display Data

Supaya data yang banyak dan telah direduksi mudah dipahami baik oleh peneliti maupun orang lain, maka data tersebut perlu disajikan. Bentuk penyajiannya adalah tekhnaratif (pengungkapan secara tertulis). Tujuannya adalah untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa, sehingga dengan demikian, memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan. Analisis Data pada penelitian ini, menggunakan analisis kualitatif, artinya analisis berdasarkan data observasi lapangan dan pandangan secara teoritis untuk mendiskripsikan secara jelas Penerapan Metode Bermain Peran Dalam

Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung.

c. Menari Kesimpulan /verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan kegiatan interpretasi, dengan maksud untuk menemukan makna diri, data yang telah disajikan, misalnya dengan menghubungkan-hubungkan antara satu dengan yang lain. Kesimpulan data dilakukan secara sementara, kemudian diverifikasi dengan cara mencari data yang lebih mendalam dengan, mempelajari kembali hasil data yang telah terkumpul. Dan data yang sudah dipolakan, kemudian difokuskan dan disusun secara sistematis dalam bentuk naratif. Kemudian melalui induksi, data yang tersebut disimpulkan sehingga makna data dapat ditemukan dalam bentuk tafsiran dan argumentasi. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung, diambil sekiranya masih terdapat kekurangan, maka akan di tambahkan.¹⁴

Pengecekan informasi atau data dapat dilakukan oleh setiap peneliti selesai wawancara, ditempuh dengan mengkonfirmasi hasil wawancara dengan responden. Komponen-komponen analisis data yang mencakup reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara interaktif. saling berhubungan selama dan sesudah pengumpulan data atas dasar tersebut karakter analisis data, atas dasar tersebut karakter analisis kualitatif disebut pula dengan model interaktif.

¹⁴ Sugiyono, *Op.Cit.*h. 99

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung

Taman kanak-kanak Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung berdiri pada tahun 2010 dan beralamat di Jl. Pangeran Antasari Gg. Mulya Sari No. 14 Tanjung Karang Bandar Lampung. Berdiri diatas tanah dengan luas bangunan 300 M^2 . TK Dzakiyah didirikan oleh yayasan Dzakiyah yang dibina oleh Bapak Hi. Muhammad Yusri, S.Pd. MM. dan dikelola oleh kepala sekolah yang bernama Dra. Hj. Siti Hodijah.

TK Dzakiyah berdiri diatas tanah Berstatus milik sendiri dengan dikelilingi oleh rumah penduduk, Sebelah utara berbatasan dengan rumah warga. Sebelah selatan berbatasan dengan dengan SMA Tunas Bangsa Sebelah timur berbatasan dengan rumah warga Sebelah barat berbatasan dengan rumah warga. TK Dzakiyah berada di pemukiman padat penduduk dengan mayoritas penduduk bekerja sebagang pedagang dan pengolah tahu dan tempe. Asal mula berdirinya TK Dzakiyah ini tadinya adalah rumah warga yang kemudian dijual kepada bapak Hi. Muhammad Yusri, S.Pd. MM. dan kemudian didirikan TK Dzakiyah oleh pemilik yayasan seperti yang sekarang ini.

2. Visi TK Dzakiyah

Terwujudnya peserta didik yang beriman dan beriman dan bertaqwa kepada allah SWT serta cerdas, ceria dan taqwa (CCT).

3. Misi TK Dzakiyah

Mengembangkan potensi anak didik secara optimal, mengembangkan minat anak dalam bidang seni, menciptakan suasana belajar sambil bermain dan mewujudkan anak didik berperilaku baik.

4. Tujuan TK Dzakiyah

Berprilaku sebagai landasan ke sekolah formal

5. Strategi TK Dzakiyah

Menyediakan sarana dan prasarana TK Dzakiyah untuk menunjang program belajar mengajar, mengadakan kegiatan ekstrakurikuler (TPA, renang dll), biaya masuk TK yang standar yang disesuaikan dengan lingkungan tempat TK Berada, bekerja sama dengan pihak-pihak yang terkait agar nama TK Dzakiyah dikenal oleh lingkungan masyarakat.

B. Keadaan Tenaga Pendidik di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari

Didalam menjalankan program pendidikan, TK Dzakiyah Kedamaian Antasari didukung oleh tenaga pendidik yang cukup baik. Berikut data keadaan tenaga pendidik di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung.

Tabel 6
Keadaan Tenaga Pendidik di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung

No	Nama Guru	Tempat Tanggal Lahir	Ijazah terakhir	Ket
1.	Dra. Hj. Siti Hodijah	Kotabumi 11-11-1967	SI. PLS	Kep.Sek
2.	Kiya Hasanah, S.Ag	Kepayang 25-12-1973	SI.PAI	Sekretaris
3.	Nur'aini, S.Pd	Sukadana 25-09-1971	SI.PGRA	Bendahara
4.	Shobrina Hanifah	B. Lampung 21-08-1994	D3. BHS. INGG	Guru
5.	Ratna Sumarni	B. Lampung 25-08-1992	SI. PNDD BHS DAN SASTRA INDO	Guru
6.	Khusnul Havidah	Marga agung 30-03-1996	SMA	Guru

Sumber : Dokumentasi TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui latar belakang pendidikan guru di TK Dzakiyah kedamaian antasari sangat bervariasi. Namun dengan bervariasinya latar belakang pendidikan tersebut justru saling melengkapi dan untuk menyatukan ide untuk meningkatkan layanan pendidikan di TK Dzakiyah kedamaian antasari. Sebagai kepala di TK Dzakiyah kedamaian antasari, ibu siti hodijah mengungkapkan bahwa perlu adanya perbaikan dari segi pendidik yaitu kependidikan staf pendidik. Sehingga kepala sekolah di TK Dzakiyah kedamaian antasari bersama para guru bersepakat untuk melanjutkan

pendidikannya sesuai dengan tuntunan mereka sebagai guru PAUD sesuai dengan UUD 1945.¹

C. Keadaan Peserta Didik di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari

Anak didik di TK Dzakiyah Kedamaian antasari di bagi menjadi 3 kelompok. Pembagian kelompok tersebut berdasarkan usia dan kemampuan anak. Kelompok Kober dan kelompok TK. Kelompok kober ialah anak yang berusia 4-5 tahun kebawah, sedangkan kelompok TK dari usia 5-6 tahun yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu BI dan B2.

Tabel 7
Keadaan Peserta Didik di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari

Kelompok	Jenis kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kober	4	12	16
BI	14	16	30
B2	13	7	20
Jumlah	32	35	67

Sumber : dokumentasi di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Tahun 2017

¹ Siti Hodijah, Wawancara Dengan Penulis, TK Dzakiyah Kedamaian Antasari, 25 April 2017

D. Analisis data

Bab ini akan membahas mengenai pengolahan data dan analisis data. Data yang diolah dan di analisis dalam bab ini merupakan data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan interview pada guru Mengenai Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kedamaian Antasari Bandar Lampung.

1. Pelaksanaan Penerapan Metode Bermain Peran di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung

Metode bermain peran merupakan salah satu metode mengajar di TK. Yaitu anak memerankan tingkah laku manusia baik itu kejadian masa lalu, masa kini dan masa depan. Dalam proses belajar mengajar dengan metode bermain peran guru memperagakan atau mencontohkan bermain peran misal: menjadi dokter-dokteran, pasar-pasaran, kerajaan, percakapan menggunakan alat komunikasi dan gejala alam.

a. Guru Memilih sebuah tema yang akan dimainkan

Upaya guru dalam menciptakan suatau lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran merupakan suatu tuntutan agar tercapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Dalam hal ini Menurut Kostelnik, Wairen dan Stein sebagian besar tema-tema yang dipilih anak-anak dalam kegiatan drama antara lain sebagai berikut : tema rumah tangga, tema perawatan dan keselamatan, tema fantasi yang mengancam yang dalam

pelaksanaan tema tersebut didalamnya tetap tersirat jalan cerita yang mengandung masalah.²

Oleh karena itu Guru dituntut untuk menyusun rencana kegiatan harian terlebih dahulu tema apa yang akan dipakai sebelum proses pembelajaran dilakukan. Hasil observasi yang penulis lakukan dari tanggal 21 April 2017 sampai 21 Mei 2017 bahwasanya sebelum guru melakukan kegiatan terlebih dahulu menyiapkan RPPH agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran, sebagaimana di kemukakan oleh ibu Kiya Hasanah selaku guru kelas B :

“Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh ibu Kiya Hasanah bahwa sebelum kegiatan dilaksanakan kami terlebih dahulu menyusun RPPH agar tercapainya suatu pembelajaran yang maksimal”.³

Senada dengan Ibu Nur’aini, beliau mengatakan :

“benar yang dikatakan bu ana sebelum melaksanakan pembelajaran kami menyusun kegiatan harian terlebih dahulu agar pembelajaran dapat terstruktur dengan rapi”.⁴

Berdasarkan pernyataan diatas bahwasanya guru di TK Dzakiyah sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang akan dilakukan. Berdasarkan hasil analisis yang penulis lakukan bahwa memang benar sebelum bermain peran dilaksanakan

² Winda Gunanti Dkk, *Metode Pengembangan Prilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta, Universitas Terbuka, 2010), h. 10.9

³ Kiya Hasanah, Wawancara dengan guru kelompok B2 TK Dzakiyah Kedamaian Antasari 21 April 2017.

⁴ Nur’aini, Wawancara dengan guru kelompok B2 TK Dzakiyah Kedamaian Antasari 21 April 2017

guru seharusnya memilih tema apa yang akan dipakai sebelum kegiatan dilaksanakan. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan di langkah-langkah metode bermain peran pada landasan teori menurut Arfin Yudhi Aryani dan Winda Gunarti.

b. Guru membuat naskah jalan cerita yang akan diperankan

Adapun dari hasil Observasi yang dilakukan di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung, sebelum kegiatan berlangsung guru menyiapkan naskah yang dibuat untuk jalan cerita bermain peran dengan Tujuan agar cerita yang dimainkan dapat berjalan dengan tertib dan rapi. Seperti pada saat observasi berlangsung guru menyiapkan naskah jalan cerita dengan Tema Tanah Airku Sub Tema Mengenal Pakaian Adat Daerah Lampung. Pada saat itu bermain peran yang mengisahkan Kerajaan Raden Intan. Ada yang bertugas sebagai raja, penasehat, prajurit dan belanda. Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Kiya Hasanah guru kelom pok B1 :

“biasanya sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan saya sudah membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan sehingga bermain peran dapat terlaksana dengan tertib”⁵

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Nur’ani guru kelompok B1 :

“bahwasanya saya dan ibu Kiya Hasanah membuat naskah jalan cerita bermain peran bila bermain peran itu akan dimainkan pada esok harinya”.

⁵ *Ibid*, 21 April 2017

Dari data diatas bahwasanya guru di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari selalu membuat naskah jalan cerita sebelum esok harinya kegiatan bermain peran akan dimainkan.

Berdasarkan analisis yang penulis lakukan bahwa pada saat guru membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan seharusnya Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk tidak terpaku pada naskah yang dibuat hal ini untuk mengembangkan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif) tentang naskah yang diperankan. Sedangkan pada saat observasi berlangsung guru hanya berpatokan pada naskah yang dibuatnya hal ini menyebabkan kreativitas anak belum berkembang. Pendapat penulis ini didukung oleh teorinya Arfin Yudhi Aryani menyatakan bahwa dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran sutradara membuat skenario drama, dalam pembuatan skenario ini sutradara dapat meminta bantuan anak-anak yang lain.⁶ Dalam hal ini agar merangsang inisiatif anak tentang jalan cerita yang diperankannya.

c. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran

Sebelum kegiatan berlangsung guru mengumpulkan anak terlebih dahulu untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam bermain peran sehingga dapat terlaksana dengan baik. Dalam hal ini guru memberikan

⁶ Erfin Yudhi Aryani, *Pendampingan Kegiatan Anak*, (Yogyakarta : Naaafi Book Media, 2014), h. 89

pengarahan dan aturan kepada anak-anak misalnya anak harus bisa belajar memegang sikap dan tanggung jawab terhadap peran yang telah dibagikan gurunya.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Kiya Hasanah guru kelompok B :

“bahwasanya sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan saya dan ibu Nur mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu untuk diberi pengarahan dan aturan pada saat bermain peran agar nantinya dengan tujuan agar anak-anak mengerti aturan pada saat bermain peran dengan demikian kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik“.⁷

Contohnya ketika anak bermain peran yang bertema Profesi sub tema Dokter. Guru mengumpulkan anak terlebih dahulu membagikan peran yang dibawakan masing-masing. Ada yang bertugas sebagai dokter, perawat, ambulan dan juga masyarakat/rakyatnya. Pada saat bermain peran dokter guru memberikan pengarahan dan peraturan disaat bermain berlangsung seperti harus melakukan perannya masing-masing dan tidak boleh keluar dari permainan sebelum selesai.

Dari data diatas bahwasanya guru di TK Dakiyah Kedamaian Antasari mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu untuk diberi pengarahan dan aturan pada saat bermain peran dengan tujuan agar anak-anak mengerti dan kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik yang sesuai diharapkan.

⁷ Kiya hasanah, Wawancara dengan guru kelompok B2 TK Dzakiyah Kedamaian Antasari 21 April 2017.

d. Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 21 April 2017 sampai 21 Mei 2017 di TK Dzakiyah Kedamaian antasari Bandar lampung, sebelum kegiatan berlangsung guru menyiapkan alat yang digunakan peserta didik saat bermain peran, hal ini dilakukan karena pada saat bermain peran dimulai anak sudah siap untuk memakai atribut sesuai dengan peran yang dibawakannya masing-masing.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Kiya Hasanah guru kelompok B :

“biasanya saya dan ibu Nur sudah menyiapkan alat yang akan digunakan anak-anak pada saat bermain peran sebelum anak-anak datang kesekolah karena terlalu repot kalau anak-anak sudah datang kesekolah dan guru masih sibuk menyiapkan media “⁸

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Siti Khodijah kepala sekolah TK Dzakiyah Kedamaian Antasari :

“guru saya selalu menyiapkan segala sesuatu dengan baik, karena saya termasuk kepala sekolah yang protektif dalam proses kegiatan bermain peran, dari segi peralatan yang digunakan guru saya biasanya menggunakan dari bahan alam yang ada di lingkungan sekitar, media yang ada disekolah dan buatan”.⁹

Contohnya ketika bermain peran yang bertema gejala alam dengan sub tema gempa bumi. Guru menyiapkan media yang akan digunakan pada saat

⁸ *Ibid*, 2 April 2017.

⁹ Siti Khodijah, Wawancara dengan kepala TK Dzakiyah Kedamaian Antasari 21 April 2017.

bermain peran. seperti guru menyiapkan balok berbentuk bangunan, menyiapkan meja belajar disusun 4 baris memanjang. Proses bermain perannya pada saat gempa bumi bangunan yang tersusun dari berbagai bentuk balok itu tiba-tiba bergerak dan satu persatu roboh anak pun mulai panik dan mencari perlindungan yaitu meja yang sudah disiapkan sebelumnya.

Berdasarkan analisis penulis bahwasanya guru di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari selalu menyiapkan alat yang akan digunakan pada saat bermain peran sebelum anak datang kesekolah.

Dari data diatas bahwasanya benar bahwa di TK Dzakiyah selalu menjelaskan alat-alat yang akan digunakan terlebih dahulu sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan namun pada saat pelaksanaan bermain peran misalnya pada saat memerankan gejala alam dengan sub tema gempa bumi ini seharusnya ada media lagi yang memang membuat anak imajinasi contoh ketika bermain peran gempa bumi media yang dipakai jangan hanya balok yang membentuk bangunan saja tetapi juga seharusnya ada rekaman yang membuat suara seakan-akan benar-benar terjadi gempa bumi. Jadi membuat anak benar-benar berimajinasi seakan-akan pada saat bermain peran berlangsung terjadinya gempa bumi. Berdasarkan kelemahan yang ada pada metode bermain peran sulit sekali menghadirkan elemen situasi penting seperti yang sebenarnya, misalnya suara hiruk pikuk pasar, air terjun, ribut suara kemacetan lalu lintas, tanpa adanya bantuan pendukung

(rekaman suara). Hal ini didukung oleh teori luluk asmawati bahwa dalam pelaksanaan metode bermain peran guru mempersiapkan benda-benda yang lebih nyata dalam merangsang imajinasinya untuk menciptakan perlengkapan bermain peran.¹⁰

e. Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain

Adapun dari hasil observasi yang sebelum kegiatan berlangsung guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak dengan tujuan agar anak-anak mengerti kegunaan dari alat yang akan gunakan pada saat bermain peran nantinya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Kiya Hasanah guru kelompok B :

“Sebelum kegiatan bermain peran berlangsung biasanya saya menjelaskan alat-alat yang akan digunakan pada saat bermain peran dengan tujuan sehingga anak paham dan mengerti kegunaan dari alat-alat yang akan digunakan pada saat bermain peran nantinya.”¹¹

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Nur’aini guru kelompok B :

“bahwasanya saya dan ibu Kiya Hasanah menyiapkan dan menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dengan tujuan agar anak tidak bingung nantinya saat bermain peran”.¹²

Contohnya ketika bermain peran dengan tema alat komunikasi sub tema telpon. Guru menjelaskan menjelaskan apa saja yang akan diceritakan

¹⁰ *Ibid*, h. 10.14

¹¹ Kiya hasanah, Wawancara dengan guru kelompok B2 TK Dzakiyah Kedamaian Antasari 21 April 2017.

¹² Nur’aini, Wawancara dengan guru kelompok B2 TK Dzakiyah Kedamaian Antasari 21 April 2017

pada saat bermain telpon-telponan misalnya bercakap-cakap dengan teman tentang kegiatan yang akan dilakukan pada saat pulang sekolah. Dalam hal ini guru hanya mengarahkan saja tidak ikut serta dalam membantu percakapan yang digunakan anak. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Winda Gunanti Dkk, untuk anak yang lebih besar 4-5 tahun, biasanya guru tidak terlibat menjadi tokoh dalam suatu drama. Guru hanya menjadi narator yang secara tidak langsung membimbing anak-anak di dalam dramatisasi.¹³ Dalam hal ini untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak dan imajinasi anak dalam percakapan yang dilakukan. Dari hasil data di atas maka penulis simpulkan bahwa memang benar guru disana menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain dan juga tidak terlibat langsung dalam permainan bermain peran hanya sebagai narator.

f. Guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran

Pada saat bermain peran guru harus membagikan tugas kepada anak-anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan dengan tujuan agar anak-anak tidak berebut saat memainkan peran pada bermain peran yang akan dimainkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum kegiatan bermain peran berlangsung guru membagikan tugas kepada anak-anak sesuai

¹³ Winda Gunanti Dkk, *Metode Pengembangan Prilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta, Universitas Terbuka, 2010), h. 10. 31

dengan peran yang akan dimainkan dengan tujuan agar anak-anak tidak bingung dan tidak berebut saat bermain peran. Sebagaimana di kemukakan oleh ibu Kiya hasanah selaku guru kelas B :

“sebelum kegiatan bermain peran berlangsung saya dan ibu Nur mengumpulkan anak-anak serta membagi tugas kepada anak-anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan dengan tujuan agar anak-anak tidak merasa bingung dan tidak berebut dengan teman-temannya saat bermain peran, misalnya pada saat bermain peran tentang profesi pedagang, ibu guru membagi tugas pada anak-anak, ada yang bertugas menjadi pembeli dan ada petugas menjadi pedagang”¹⁴

Berdasarkan analisis penulis bahwasanya guru di TK Dzakiyah sebelum melakukan kegiatan bermain peran terlebih dahulu mengumpulkan anak-anak untuk memberikan tugas yang sesuai dengan peran yang akan dimainkannya, dengan tujuan kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik dan anak tidak berebut saat memainkan peran. seharusnya guru memberikan kebebasan pada anak untuk memilih perannya misalnya pada saat bermain peran dengan tema profesi sub tema pedagang baju. Anak dapat memilih peran yang diinginkan contohnya anak memilih sebagai pedagang atau sebagai pembeli. Namun berdasarkan observasi yang penulis lakukan di TK Dzakiyah Guru menentukan peran yang akan dimainkan oleh anak tanpa memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih peran yang diinginkannya. Hal ini sependapat dengan Musfiroh Tadkiroatun dalam pelaksanaan bermain peran guru memberikan kebebasan pada anak untuk

¹⁴ Kiya hasanah, Wawancara dengan guru kelompok B2 TK Dzakiyah Kedamaian Antasari 21 April 2017

memilih perannya contohnya anak boleh memilih peran sebagai pedagang, pembeli, satpam, tukang karcis, dll.¹⁵

g. Guru hanya /mendampingi peserta didik dalam bermain peran

Adapun dari hasil observasi yang dilakukan pada saat kegiatan bermain peran berlangsung sebelum kegiatan berlangsung guru mendampingi serta mengawasi anak-anak dengan tujuan mengkondisikan agar kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan tertib, misalnya guru mengawasi serta membantu sekedarnya anak-anak yang mungkin masih merasa sedikit bingung atau belum paham tentang peran yang dimainkannya. yang dikemukakan oleh ibu Kiya Hasanah guru kelompok B :

“pada saat kegiatan bermain peran berlangsung saya dan ibu Nur mendampingi anak-anak dengan tujuan untuk melatih kemandirian anak serta mengkondisikan anak-anak pada saat bermain peran agar berjalan dengan tertib, adapun hal nya misal terdapat anak yang lupa pada saat memerankan peran disitulah kami membantunya”.¹⁶

Berdasarkan pernyataan diatas bahwasanya guru di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari pada saat kegiatan bermain peran berlangsung sebelum kegiatan berlangsung guru mendampingi serta mengawasi anak-anak dengan tujuan mengkondisikan agar kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan tertib.

¹⁵ Musfiroh Tadkiroatun, *Materi Pokok Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008), h. 7.21

¹⁶ *Ibid*, 21 April 2017.

h. Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Dzakiyah Kedamaian antasari Bandar Lampung, diakhir kegiatan setelah bermain peran guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dengan tujuan agar anak-anak dapat meneladani nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan bermain peran tersebut, misalnya pada akhir kegiatan setelah bermain peran tentang dokter-dokteran. contohnya pada saat bermain peran dengan tema profesi dan sub tema dokter yang didalamnya bercerita tentang pentingnya tanggung jawab atas kejadian yang telah sengaja ataupun tidak sengaja misalnya dalam naskah jalan ceritanya terdapat keluarga kecil yang ingin berlibur dihari minggu. Namun saat perjalanan terjadi sesuatu yang tidak diinginkan yaitu menabrak salah satu warga yang hendak menyebrang jalan.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh ibu kiya hasanah selaku guru kelompok B :

“di akhir kegiatan bermain peran saya selalu berdiskusi dengan tujuan untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan bermain peran tentang dokter, dengan demikian sehingga anak-anak dapat meneladani sikap yang baik misal belajar untuk memecahkan masalah bertanggung jawab dan saling menghargai”.¹⁷

¹⁷ Kiya hasanah, Wawancara dengan guru kelompok B2 TK Dzakiyah Kedamaian Antasari 24 Mei 2017.

Hal senada juga, menurut ibu Nur :

“pada saat berdiskusi untuk mengevaluasi setelah kegiatan bermain peran dapat dilihat dari ekspresi sebagian anak-anak terlihat sangat senang dan antusias pada saat bermain peran dan setelah selesai bermain peran”.¹⁸

Pada waktu yang sama setelah selesai berdiskusi untuk evaluasi peneliti menemui salah seorang peserta didik kelompok B, untuk mengetahui respon dari peserta didik setelah bermain peran, yang bernama Fadzillah Desela A. tersebut, mengatakan :

“iya saya sangat suka belajar bermain peran pedagang, apalagi saya waktu itu saya jadi pembeli yang banyak uangnya dan kemaren sebagai perawat”.¹⁹

Hal senada juga dikatakan oleh Raditia Farezki peserta didik kelas B yang peneliti wawancarai setelah proses kegiatan selesai.

“iya saya sangat suka bermain peran apalagi saya tadi jadi seorang pedagang dan kemaren sebagai prajurit raden intan”.²⁰

Berdasarkan pernyataan diatas bahwasanya guru di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari di akhir kegiatan bermain peran guru mengadakan diskusi untuk mengevaluasi nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan bermain peran tersebut, dengan tujuan agar anak-anak dapat meneladani sikap dan nilai-nilai serta esan yang terkandung dalam kegiatan bermain peran tersebut.

¹⁸ Nur'aini, Wawancara dengan guru kelompok B2 TK Dzakiyah Kedamaian Antasari 21 April 2017.

¹⁹ Fadzillah Desela A, Wawancara dengan peserta didik B2 TK Dzakiyah Kedamaian Antasari 21 April 2017.

²⁰ Aditia Farezki, Wawancara dengan peserta didik B2 TK Dzakiyah Kedamaian Antasari 21 April 2017.

Berdasarkan analisis penulis seharusnya Pada akhir kegiatan selain Guru mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk di teladani guru seharusnya meminta anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya. Hal ini untuk mengembangkan inisiatif anak untuk mengingat kembali dan saling menceritakan pengalaman mainnya. Adapun yang mendukung teori penulis adalah Luluk asmawati Dkk, yang mengatakan bahwa diakhir kegiatan guru meminta anak untuk mengingat kembali dan saling menceritakan pengalaman mainnya.²¹

2. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung

a. Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri.

Dari hasil penelitian yang penulis amati pada tanggal 21 April 2017 sampai 21 Mei 2017 mengenai penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini dengan indikator membentuk minat yang kuat percaya diri dan mandiri. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 4 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak mampu memperlihatkan rasa ingin tahu ketika guru mencontohkan peran

²¹ Luluk Asmawati, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008), H. 10.12

yang akan dibawakan percaya diri pada saat bermain peran, 8 anak sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 3 anak mulai berkembang terlihat dari terlihat ketika anak mandiri dalam membereskan media yang telah dipakai ketika bermain peran.²²

b. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan

Anak menunjukkan asyik dan larut dalam beberapa kegiatan sudah berkembang dengan baik hal tersebut dapat dilihat ketika anak mendalami peran yang dibawakannya. Mereka yang tadinya tidak bisa diam dan cenderung jenuh dengan pembelajaran yang dibawakan sebelumnya namun sekarang mereka lebih menikmati pembelajaran yang dilakukan setelah adanya metode bermain peran ini. Antusias anak dalam bermain menunjukkan anak senang dengan adanya bermain peran. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 2 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak yang Antusias anak dalam bermain menunjukkan anak senang dengan adanya bermain peran, 9 anak sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 4 anak mulai berkembang.

Dalam hal ini, penulis melihat bahwa anak mulai belajar dalam memainkan perannya mereka mencoba berimajinasi ketika mereka menjadi penjual atau pun mereka menjadi dokter. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh mulyasa bahwa salah satu latihan yang mendasar agar anak dapat berkreasi adalah dengan berimajinasi karena dengan berimajinasi adalah salah

²² Hasil Observasi, 22 Mei 2017.

satu strategi yang dapat digunakan dalam membantu pengembangan kreativitas anak usia dini.²³

c. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri)

Adapun beberapa kegiatan yang memicu keingintahuan anak ialah ketika anak diberikan sesuatu yang baru yang menurutnya berbeda dari kegiatan-kegiatan yang pernah diberikan sebelumnya. Hal ini membuat anak antusias dalam menyelesaikan tugasnya. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 5 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak yang antusias anak dalam bermain menunjukkan anak senang dengan adanya bermain peran, 8 anak sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 2 anak mulai berkembang.

Terbukti ketika mereka diberikan tugas seperti bermain peran perawat yang bertugas sebagai dokter langsung mengambil obat-obatan begitu juga sebagai perawat langsung memapah konban dan menidurkannya ditempat yang telah disediakan. Ini juga membuktikan bahwa anak sudah mampu melakukan kegiatan mandiri dan rasa keingintahuan anak mulai berkembang.

d. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)

Dalam hal ini, anak-anak dapat bermain dengan caranya sendiri tanpa harus kita yang memberitahu hal ini ditunjukkan ketika anak bermain peran sebagai dokter, tanpa harus disuruh mereka pun mempunyai inisiatif sendiri

²³ Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014) h. 105

dalam hal mengobati orang sakit. Contohnya ketika korban kecelakaan tiba dokter dan perawat langsung membawa pasien keruangan lalu mereka mengambil obat-obatan p3k dan langsung mengobati pasien. Dan lem perban yang digunakan pun memakai solasi yang ada di meja guru. Hal ini membuktikan bahwa anak sudah mampu melakukan apa yang diperankan tanpa harus kita mengatakan secara detail tentang tugasnya. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 4 yang sudah berkembang sangat baik anak 4 sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 7 anak mulai berkembang.

e. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru

Dalam penelitian ini, anak-anak juga sebagian sudah mampu menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru terbukti ketika anak mengerjakan LKA yang peneliti berikan dengan tugas mewarnai guru meletuh ada beberapa orang yang dalam mewarnai gambar yang seharusnya gambar asap dari gunung meletus ini berwarna merah atau abu-abu, mereka mewarnainya dengan berwarna-warni. Pada saat saya bertanya mengapa asapnya berwarna warni satu-satu anak menjawab supaya kelihatan berwarna rame aja ibu guru. Hal ini sudah menunjukkan bahwa anak sudah mulai berani mengembangkan ide-idenya sendiri tanpa takut akan disalahkan oleh gurunya. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 3 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak yang Antusias anak dalam bermain

menunjukkan anak senang dengan adanya bermain peran, 4 anak sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 8 anak mulai berkembang.

Berdasarkan hasil penelitian di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung dapat diuraikan bahwa terdapat langkah- langkah yang harusnya diperhatikan oleh guru dalam kegiatan Penerapan Metode Bermain Peran dalam mengembangkan aspek perkembangan anak terutama perkembangan kreativitas anak. Banyak langkah-langkah penerapan metode bermain peran yang seharusnya diterapkan namun belum maksimal di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung.

Untuk menerapkan metode bermain peran dalam mengembangkan kreativitas anak yang perlu diperhatikan agar pembelajaran berlangsung dengan baik dan optimal adalah sebagai berikut :

1. Dalam membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan seharusnya Guru memberikan kebebasan kepada anak untuk tidak terpaku pada naskah yang dibuat hal ini untuk mengembangkan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif) tentang naskah yang diperankan
2. Guru juga seharusnya memberikan kebebasan pada anak untuk memilih perannya misalnya pada saat bermain peran dengan tema profesi sub tema pedagang baju
3. Sebelum kegiatan bermain peran dimulai guru sesekali menghadirkan elemen situasi penting seperti yang terjadi sebenarnya, misalnya suara hiruk pikuk pasar, air terjun, rebut suara kemacetan lalu lintas, dengan

bantuan pendukung misalnya rekaman suara (dubbing).²⁴ Hal ini membantu agar menumbuhkan rasa imajinasi yang tinggi pada anak.

4. guru seharusnya meminta anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya. Hal ini untuk mengembangkan inisiatif anak untuk mengingat kembali dan saling menceritakan pengalaman mainnya.

A. Pembahasan

1. Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung

a. Guru memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai

Upaya guru dalam menciptakan suatu system lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran merupakan suatu keharusan dengan maksud agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, oleh karena itu guru di tuntut untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Bahwasanya guru di TK Dzakiyah sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian.

b. Guru membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan

Sebelum kegiatan berlangsung guru membuat naskah jalan cerita dengan tujuan agar cerita yang akan dimainkan pada kegiatan bermain

²⁴ Winda Gunanti Dkk, *Ibid*, h. 10.17

peran dapat berjalan dengan tertib dan rapi, misalnya membuat cerita dialog percakapan tentang tema bermain peran yang akan digunakan, Seperti pada saat observasi berlangsung guru menyiapkan naskah jalan cerita dengan Tema Tanah Airku Sub Tema Mengenal Pakaian Adat Daerah Lampung. Namun pada saat Bermain Peran berlangsung seharusnya guru memberikan kebebasan kepada anak untuk tidak terpaku pada naskah yang dibuat hal ini untuk mengembangkan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif) tentang naskah yang diperankan

c. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran

Sebelum kegiatan berlangsung guru mengumpulkan anak-anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran dengan tujuan agar anak-anak mengetahui cara dan aturan dalam bermain peran sehingga bermain peran dapat dilaksanakan dengan baik. Contohnya ketika anak bermain peran yang bertema Profesi sub tema Dokter. Guru mengumpulkan anak terlebih dahulu membagikan peran yang dibawakan masing-masing. Ada yang bertugas sebagai dokter, perawat, ambulan dan juga masyarakat/rakyatnya. Pada saat bermain peran dokter guru memberikan pengarahan dan peraturan disaat bermain berlangsung seperti harus melakukan perannya masing-masing dan tidak boleh keluar dari permainan sebelum selesai.

d. Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain

Sebelum kegiatan berlangsung guru menyiapkan alat yang digunakan peserta didik saat bermain peran, hal ini dilakukan karena pada saat bermain peran dimulai anak sudah siap untuk memakai atribut sesuai dengan peran yang dibawakannya masing-masing. namun pada saat bermain peran berlangsung seharusnya guru mengadirkan media yang mendukung dalam bentuk rekaman suara seperti hiruk pikuk pasar, lalu lintas, percikan air untuk lebih membuat anak berimajinasi seakan-akan itu benar-benar terjadi.

e. Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain

Sebelum kegiatan berlangsung guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak dengan tujuan agar anak-anak mengerti kegunaan dari alat yang akan gunakan pada saat bermain peran nantinya.

f. Guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran

Pada saat bermain peran guru harus membagikan tugas kepada anak-anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan dengan tujuan agar anak-anak tidak berebut saat memainkan peran pada bermain peran yang akan dimainkan dengan tujuan agar anak-anak tidak bingung dan tidak berebut saat bermain peran. namun pada saat bermain peran berlangsung

seharusnya guru memberikan sedikit kebebasan anak dalam memilih perannya hal ini agar membuat anak tidak mudah bosan pada saat bermain peran yang disukainya.

g. Guru hanya /mendampingi peserta didik dalam bermain peran

Pada saat kegiatan bermain peran berlangsung sebelum kegiatan berlangsung guru mendampingi serta mengawasi anak-anak dengan tujuan mengkondisikan agar kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan tertib, misalnya guru mengawasi serta membantu sekedarnya anak-anak yang mungkin masih merasa sedikit bingung atau belum paham tentang peran yang dimainkannya.

h. Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik

Diakhir kegiatan setelah bermain peran guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dengan tujuan agar anak-anak dapat meneladani nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan bermain peran tersebut, misalnya pada saat dokter-dokteran pada cerita ini pesan moral yang diambil adalah tolong menolong kepada sesama, bertanggung jawab dan saling menghargai. namun pada saat bermain peran berlangsung guru seharusnya meminta anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya. Hal ini untuk mengembangkan

inisiatif anak untuk mengingat kembali dan saling menceritakan pengalaman mainnya

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis dikelas B TK Dzakiyah Kedamaian Antasari dari keseluruhan langkah- langkah menerapkan metode bermain peran dalam mengembangkan kreativitas pada anak menunjukkan bahwasanya Terdapat beberapa langkah penerapan metode bermain peran yang belum maksimal dilakukan seperti pembuatan naskah cerita, pemberian arahan dan bimbingan pada anak sebelum bermain peran dan pengulangan materi atau evaluasi. Dapat dikatakan dari langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran itulah yang akan sangat mempengaruhi hasil pengembangan perkembangan kecerdasan anak agar dapat berhasil dengan maksimal dan membantu peserta didik mencapai standar penilaian yang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Setelah peneliti memberikan masukan tentang adanya kelemahan-kelemahan di setiap langkah-langkah penerapan metode bermain peran Dari beberapa langkah-langkah penerapan metode bermain peran tersebut maka diharapkan dapat mengembangkan beberapa indicator perkembangan kreativitas anak yang belum berkembang .

Setelah melihat upaya dari kedua guru di kelas B, dengan berdasarkan langkah-langkah serta indikator pencapaian yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini, maka penulis mendapati hasil data observasi penilaian perkembangan kreativitas sebagai berikut :

Tabel 8
Data penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di TK Dzakiyah
Kedamaian Antasari Bandar Lampung
Pada Hari Rabu, 31 Mei 2017

No	Nama	Indikator Pencapaian																					
		Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri				Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan				Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri				Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)				Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru				Total	
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	skor	Nilai mutu
1.	Adit			3				3				3				3				3		15	BSH
2.	Akmal				4			3					4			3				3		17	BSH
3.	Al-Hafis		2					3			2				2				2			11	MB
4.	Arkana			3					4				4				4				4	19	BSB
5.	Atika			3					4				4				4				4	19	BSB
6.	Cilla			3				3				3			2				2			13	MB
7.	Doni			3			2					3				3			2			13	MB
8.	Hesti		2				2					3			2				2			11	MB
9.	Julas		2				2					3			2				2			11	MB
10.	Nando				4			3					4				4				4	19	BSB
11.	Rafa			3				3				3			2				2			13	MB
12.	Sifa				4			3					4			3				3		17	BSH
13.	Siti			3			2				2				2				2			11	MB
14.	Tristan			3				3				3			2				2			13	MB
15.	Zillah				4			3				3					4			3		17	BSH
Jumlah		-	3	8	4	-	4	9	2	-	2	8	5	-	7	4	4	-	8	4	3		

Sumber :Dokumentasi di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung²⁵

²⁵ Hasil akhir penelitian di kelas B1 TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung 31 Mei 2017

$$SBx = \frac{1}{6} (\text{Skor Maximal} - \text{Skor Minimal siswa})$$

$$\bar{x} = \frac{1}{2} (\text{Skor Maximal} + \text{Skor Minimal siswa})$$

Rumus Konversi Nilai Akhir Menjadi Nilai Mutu

$$BB = x < \bar{x} - 1.SBx$$

$$MB = \bar{x} > x \geq \bar{x} - 1.SBx$$

$$BSH = \bar{x} + 1.SBx > x \geq \bar{x}$$

$$BSB = x \geq \bar{x} + 1.SBx$$

Ket x = nilai siswa

$$SBx = \frac{1}{6} (19 + 11) = \frac{1}{6} \times 30 = 5$$

$$\bar{x} = \frac{1}{2} (19 + 11) = \frac{1}{2} \times 30 = 15$$

BB Belum Berkembang²⁶

$$= x < \bar{x} - 1.SBx$$

$$= x < 15 - 1.5 = x < 10$$

$$x = 9$$

MB Mulai Berkembang

$$= \bar{x} > x \geq \bar{x} - 1.SBx$$

$$= 15 > x \geq 15 - 1.5$$

$$= 15 > x \geq 10$$

$$x = 10 - 14$$

BSH Berkembang Sesuai Harapan

$$= \bar{x} + 1.SBx > x \geq \bar{x}$$

$$= 15 + 1.5 > x \geq 15$$

$$= 20 > x \geq 15$$

²⁶ Djemari Mardafi, *Teknik Penyusunan Instrument Tes Dan Non Tes*, (Yogyakarta : Mitra Cendikia Offset, 2008), h. 122

$$x = 15 - 19$$

BSB Berkembang Sangat Baik

$$= x \geq \bar{x} + 1.SBx$$

$$= x \geq 15 + 1.5$$

$$x = \geq 20$$

Keterangan nilai	
BB	: ≤ 9
MB	: 10 – 14
BSH	: 15 – 19
BSB	: ≥ 20

Keterangan Kemampuan Siswa

- Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri.
- Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan.
- Memperlihatkan keingintahuan seperti (cenderung melakukan kegiatan mandiri)
- Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).
- Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru.²⁷

Keterangan Nilai :

- BB : Anak belum mencapai indikator seperti yang diharapkan
- MB : Anak Mulai Menunjukkan Kemampuan dalam Menapai Indikator Seperti yang diharapkan dalam melaksanakan tugas selalu di bantu
- BSH : Anak menunjukkan Sesuai Indikator.
- BSB : anak mampumelaksanakan tanpa bantuan secara cepat/ tepat/ lengkap/ benar.²⁸

Berdasarkan nilai konversi diatas maka dapat penulis persentasikan untuk memudahkan dalam melihat hasil akhir yaitu sebagai berikut :

²⁷Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 125

²⁸Munardi, Nanik Irianwati, *Modul Penilaian Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bengkulu : BP-PNFI Provinsi Bengkulu,2013), h.9.

Tabel 9
Prosentase Data penilaian Perkembangan Kreativitas Anak Usai Dini Di TK
Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung

N O	INDIKATOR	KRITERIA PENILAIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri	0	3 (20%)	8 (53,33%)	4 (26,67 %)
2	Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan	0	4 (26,67)	9 (60%)	2 (13,33%)
3	Memperlihatkan keingintahuan seperti (cenderung melakukan kegiatan mandiri)	0	2 (13,33%)	9 (60%)	4 (26,67%)
4	Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif).	0	7 (46,67%)	4 (26,67%)	4 (26,67 %)
5	Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru	0	8 (53,33%)	4 (26,67%)	3 (20%)

Sumber : Observasi di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari dari 21 April-21 Mei 2017

Berdasarkan hasil dari persentasi diatas secara keseluruhan maka dapat penulis simpulkan bahwa anak yang belum berkembang 0, anak yang mulai berkembang 8 (53,33%), anak berkembang sesuai harapan 4 (26,67%) dan anak yang berkembang sangat baik 3 (20%). setelah peneliti melakukan observasi tentang Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Dzakiyah Antasari Bandar lampung bahwa guru sudah melakukan langkah-langkah metode bermain peran sesuai dengan teori menurut Winda dan Yuliani tadi. Namun guru kurang mengantisifasi setiap kelemahan-kelemahan yang ada pada langkah-langkah bermain peran sehingga pada menyebabkan kreativitas anak belum berkembang secara keseluruhan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya maka penulis simpulkan mengenai Penerapan Metode Bermain Peran di TK Dzakiyah Kedamaian Antasari Bandar Lampung bahwa guru memang sudah menerapkan Langkah-Langkah Metode Bermain Peran sesuai dengan teori yang mereka pahami tetapi guru kurang mengantisipasi setiap kelemahan didalam langkah – langkah bermain peran contohnya pada langkah pertama Guru membuat naskah jalan cerita yang akan diperankan pada tahap ini Guru Seharusnya memberikan kebebasan kepada anak untuk tidak terpaku pada naskah yang dibuat hal ini untuk mengembangkan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif) tentang naskah yang diperankan. Sedangkan pada saat observasi berlangsung guru hanya berpatokan pada naskah yang dibuatnya sehingga menghambat perkembangan kreativitas pada anak. Yang kedua guru kurang mengantisipasi setiap kelemahan-kelemahan yang ada pada langkah-langkah metode bermain peran sehingga menyebabkan kreativitas anak belum berkembang secara maksimal.

B. Saran

Dari hasil penelitian penulis menunjukkan bahwa Penerapan Metode Bermain Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini sangat penting. Mengingat betapa pentingnya perkembangan kreativitas anak sebagai bekal anak dalam bersaing di masyarakat social yang luas dikehidupan selanjutnya, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Tenaga pendidik seharusnya mengantisipasi setiap kelemahan-kelemahan di setiap langkah-langkah metode bermain peran sehingga menyebabkan kreativitas belum berkembang secara maksimal.
2. Tenaga pendidik sebaiknya memfasilitasi media dalam kegiatan pembelajaran, sehingga anak-anak dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran
3. Tenaga pendidik juga sebaiknya lebih banyak membaca tentang metode-metode dalam pembelajaran di TK dan cara mengantisipasi di setiap kelemahan yang ada pada metode-metode pembelajaran tersebut.

C. Penutup

Dengan mengucapkan Syukur Alhamdulillahirobbil'alamin kepada Allah SWT yang telah member rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai ketentuan yang berlaku. Walaupun demikian penulis menyadari masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu keritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata semogas Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas segala kehilafan penulis mohon maaf dan kepada Allah SWT mohon ampun.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 1991. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aryani, Arfin yudhi. 2014. *Pendamping Kegiatan Anak*. (Yogyakarta : Perpustakaan Nasional)
- Asmawati, Luluk. 2008. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta : Universitas Terbuka)
- 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Azizah, Nur dan Kurniawati, Yuli. 2013. *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun, Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*.
- B Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. (Jakarta : PT gelora Aksara Pratama)
- B. Uno, Hamzah 2009. *Metode Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi aksara.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Universitas Islam Madura Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains,
- Gunarti, Winda Dkk. 2010. *Metode Pengembangan Prilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Hasiban, Moejono. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Istiana, Lia. *Pengaruh Permainan Finger Painting Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B Di Paud Melati Fakultas Ilmu Pendidikan*. jurnal pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

- khairani, Makmun. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Latif , Mukhtar Dkk. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Prenada Media Group.
- Mardafi, Djemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrument Tes Dan Non Tes*, Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka cipta.
- Musbiin, Imam . 2010. *.Buku Pintar PAUD .(dalam perspektif islam)*. Yokyakarta : Laksana.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Nuraini, Yuliani dan Sugiono, Bambang. 2013. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Pamilu, Anik. 2007. *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. (Yogyakarta : Citra Media).
- Patmonodewo, Soemiarti. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Pattiliam, Hamid. 2005. *Metode Pengembangan Kualitatif*. Jakarta : Alfabeta
- Permono, Hendarti. 2013. *Peran Orangtua Dalam Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak Untuk Membangun Karakter Anak Usia Dini*. jurnal pendidikan,
- Purnajati , Gede Dkk. 2012/2013. *Implementasi Metode Mengajar Dengan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa Kelompok B Tk Widya Kumara Sari. Kubutambahan*. Jurnal.
- Racmawati Yeni dan Kurniati, Euis. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta : Kencana Prenada Group.

- Rahmawati, Anayanti. 2014. *Metode Bermain Peran Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak. Volume III Edisi I.
- S.Nasution. 2006. *Metode Reserch (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta)
- Setyawati, Dina. 2013. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking Di Kelompok B Tk Puspasari*. Yogyakarta : Margosari Pengasih Kulon Progo (Universitas Negeri).
- Sugiono, 2008, *Metode Pendidikan Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar PAUD*. (Jakarta: PT Indeks.)
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Susanto. 2015. *Pemikiran Pendidikan Islam*. Jakarta : Amzah.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Tadkiroatun, Musfiroh. 2008. *Materi Pokok Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. (Jakarta : Universitas Terbuka).
- Talajan, Guntur. 2012. *Menumbuhkan Kreativitas Dan Prestasi Guru*. (Yogyakarta : Laksbang Pressindo)
- Tohirin. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*. Jakarta : Rajawali Press.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/bulan/minggu : II/04/3
Hari/tanggal : Senin 24 April 2017
Kelompok/usia : 5-6 tahun
Tema/sub tema : Alat Komunikasi/telepon

Materi

1. Guru menjelaskan tentang media alat komunikasi
2. Menjelaskan fungsi kegunaan alat komunikasi
3. Menyebutkan macam-macam alat komunikasi

Alat dan bahan

1. Karton
2. Lem
3. Gunting
4. Gambar macam-macam alat komunikasi
5. Alat komunikasi yang terbuat dari kardus susu
6. Pipet
7. Angka-angka

Kegiatan inti

1. Membagikan kotak susu yang telah disiapkan
2. Menempel kertas warna pada kotak susu
3. Memasang layar pada kotak susu
4. Memasang angka-angka pada kotak susu
5. Anak menyusun huruf menjadi kata “ H-A-N-P-H-O-N-E”
6. Menghitung jumlah angka pada kata “ Handphone”
7. Anak mulai memainkan handphone yang telah dibuat (bermain peran)

Penutup

1. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah diperankan dan peran apa yang paling disukai
2. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
3. Doa pulang sekolah

Guru kelas

Kiya Hasanah

Bandar Lampung 24 April 2017

Peneliti

Deska Santi Julyasari

Mengetahui
Kepala TK. Dzakiyah

Dra. Hj. Siti Hodijah

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/bulan/minggu : II/ 05/1
Hari/tanggal : Senin 01 Mei 2017
Kelompok/usia :5-6 tahun
Tema/sub tema : tanah airku/ mengenal cirri khas daerah lampung
(siger,tapis,keris.tukkus,gelang burung)

Materi

1. Guru menjelaskan tentang ciri khas daerah lampung
2. Mengenalkan kain khas daerah lampung (tapis)
3. Mengenalkan perlengkapapan apa saja yang digunakan pada saat upacara adat lampung (keris, topi adat lampung (tukkus), siger dan gelang bersimbol burung)
4. Mengenalkan siger daerah lampung yang digunakan saat menari atau upacara adat lampung

Alat dan bahan

1. Gambar siger, tapis, keris, topi adat lampung (tukkus), siger dan gelang bersimbol burung.
2. Karton
3. Lem
4. Kertas mar-mer
5. Tali rapia
6. Kardus gunting

Kegiatan inti

1. Anak menggunting pola siger yang telah disiapkan
2. Menempel pola siger dengan kertas mar-mer
3. Memasangkan tali pada siger
4. Memasangkan kardus pada siger
5. Mewarnai gambar siger
6. Menghitung jumlah rigi pada “ siger”

7. Anak menyusun huruf menjadi menjadi kata “S-I-G-E-R”
8. Anak mulai memainkan siger dengan menampilkan tari sembah (bermain peran)

Penutup

1. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah diperankan dan peran apa yang paling disukai
2. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
3. Doa pulang sekolah

Guru kelas

Kiya Hasanah

Bandar Lampung 01 Mei 2017

Peneliti

Deska Santi Julyasari

Mengetahui
Kepala TK. Dzakiyah

Dra. Hj. Siti Hodijah

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/bulan/minggu : II/05/01
Hari/tanggal : Rabu 10 Mei 2017
Kelompok/usia : 5-6 tahun
Tema/sub tema : profesi/ pedagang baju

Materi

1. Guru menjelaskan tentang profesi pedagang
2. Guru menjelaskan fungsi kegunaan dari barang-barang yang dijual oleh pedagang
3. Guru menyebutkan macam-macam pedagang (pedagang buah, sayuran, pakaian dan mainan)

Alat dan bahan

1. Gambar pedagang buah, pakaian, sayuran dan mainan
2. Steropom
3. Lem
4. Kertas origami
5. Kardus
6. Gunting
7. Pensil
8. Kepingan puzzle baju

Kegiatan inti

1. Anak menyusun kepingan puzzle baju yang telah dibagikan
2. Anak menempel bagian-bagian kepingan puzzle baju yang telah disusun
3. Anak menyusun kata menjadi kata “ B-A-J-U”
4. Anak menarik garis gambar baju dengan jumlah yang sesuai dengan hitungannya
5. Anak menulis nama pada gambar baju
6. Anak mulai memainkan perannya sebagai pedagang baju

Penutup

1. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah diperankan dan peran apa yang paling disukai
2. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
3. Doa pulang sekolah

Guru kelas

Kiya Hasanah

Bandar Lampung 10 Mei 2017

Peneliti

Deska Santi Julyasari

Mengetahui
Kepala TK. Dzakiyah

Dra. Hj. Siti Hodijah

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/bulan/minggu : II/ 05/ 01
Hari/tanggal : Kamis 16 Mei 2017
Kelompok/usia : 5-6 Tahun
Tema/sub tema : Gejala Alam/Gunung Meletus

Materi

1. Guru menjelaskan tentang gejala alam
2. Guru menjelaskan akibat dari gejala alam
3. Guru menjelaskan macam-macam gejala alam (gunung meletus, tsunami, banjir, angin tornado, kebakaran longsor).

Alat dan bahan

1. Gambar macam-macam gejala alam, gunung meletus, tsunami, banjir, angin tornado, kebakaran longsor
2. Steropom
3. Lem
4. Kertas origami
5. Gunting
6. Krayon
7. Spidol
8. Pensil

Kegiatan inti

1. Anak mengkolasekan gambar gunung berdasarkan warna yang telah ditentukan
2. Anak menempelkan kepingan kertas origami pada gambar gunung anak
3. menyusun huruf menjadi kata “ G-U-N-U-N-G”
4. Menghitung jumlah angka pada kata “gunung”
5. Anak mewarnai gambar gunung
6. Anak mulai bermain peran tentang gejala alam

Penutup

1. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah diperankan dan peran apa yang paling disukai
2. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
3. Doa pulang sekolah

Guru kelas

Kiya Hasanah

Bandar Lampung 16 Mei 2017

Peneliti

Deska Santi Julyasari

Mengetahui
Kepala TK. Dzakiyah

Dra. Hj. Siti Hodijah

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/bulan/minggu : II/05/03
Hari/tanggal :Senin 29 Mei 2017
Kelompok/usia :5-6 Tahun
Tema/sub tema : profesi/ dokter

Materi

1. Guru menjelaskan tentang profesi dokter
2. Guru menjelaskan manfaat adanya dokter bagi masyarakat
3. Guru menyebutkan macam-macam spesialis dokter (dokter kandungan, hewan, gigi, jantung, tulang, psikiater)

Alat dan bahan

1. Gambar macam-macam spesialis dokter (dokter kandungan, hewan, gigi, jantung, tulang, psikiater).
2. Sterofom
3. Lem
4. Gunting
5. Kertas HVS
6. Tali rapia
7. Kardus

Kegiatan inti

1. Anak mulai melipat kertas HVS membuat bentuk topi perawat di tuntun gurunya
2. Anak memasang tali rapia pada topi perawat yang telah dibuat
3. Anak menyusun huruf menjadi kata "T-O-P-I P-E-R-A-W-A-T"
4. Menghitung jumlah angka pada kata "topi perawat"
5. Anak menggambar bebas bentuk topi perawat
6. Anak mulai memainkan perannya sebagai dokter-dokteran

Penutup

1. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah diperankan dan peran apa yang paling disukai
2. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
3. Doa pulang sekolah

Guru kelas

Kiya Hasanah

Bandar Lampung 29 Mei 2017

Peneliti

Deska Santi Julyasari

Mengetahui
Kepala TK. Dzakiyah

Dra. Hj. Siti Hodijah

Uraian Wawancara Dari Guru TK Dzakiyah

1. Apakah Guru memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai?

Iya memang benar, sebelum kami melakukan kegiatan saya dan ibu nur membuat RPPH terlebih dahulu tentang tema apa yang akan dibuat untuk minggu yang akan datang, jadi kami memilih tema tersebut dan membuat RPPH jauh hari sebelum kegiatan dilaksanakan. (kiya hasanah). Dalam hal ini juga saya mewawancarai guru lainnya yaitu bu nur tentang pertanyaan yang diatas Senada dengan Ibu Nur'aini, beliau mengatakan : “benar yang dikatakan bu ana sebelum melaksanakan pembelajaran kami menyusun kegiatan harian terlebih dahulu agar pembelajaran dapat terstruktur dengan rapi ”

2. Apakah Guru membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan?

Iya benar, bahwa biasanya sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan saya sudah membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan sehingga bermain peran dapat terlaksana dengan tertib. Oya bu, apakah pada saat bermain peran anak harus terpaku pada naskah yang dibuat oleh ibu? Iya agar anak tahu percakapan apa saja yang akan di ucapkan anak pada saat bermain peran. (kiya hasanah) . dalam hal ini juga saya mewawancarai ibu guru lainnya tentang pertanyaan yang sama diatas. Bu nur juga mengatakan bahwa iya agar anak tahu dan tidak bingung pada saat bermain peran dimulai.

3. Apakah Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran.?

Iya benar, bahwa sebelum bermain peran dimulai bahwasanya sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan saya dan ibu Nur mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu untuk diberi pengarahan dan aturan pada saat bermain peran agar nantinya dengan tujuan agar anak-anak mengerti aturan pada saat bermain peran dengan demikian kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik.

4. Apakah Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran?

biasanya saya dan ibu Nur sudah menyiapkan alat yang akan digunakan anak-anak pada saat bermain peran sebelum anak-anak datang kesekolah karena terlalu repot kalau anak-anak sudah datang kesekolah dan guru masih sibuk menyiapkan media. Oya bu, pada saat menyiapkan media apakah ada tambahan media lain selain media barang bekas dan media yang ada disekolah pada saat bermain peran, missal pada saat ibu mengadakan bermain peran pemadam apakah ada sejenis alat bantu berupa rekaman untuk menambah situasi menjadi agak lebih nyata begitu bu? Tidak kami hanya menggunakan media yang ada disekolah dan bisa dibuat sendiri saja seperti balok kertas-kertas, karton-korton yang memerlukan baatan sendiri saja.

5. Apakah Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain?

Iya benar, Sebelum kegiatan bermain peran berlangsung biasanya saya menjelaskan alat-alat yang akan digunakan pada saat bermain peran dengan tujuan sehingga anak paham dan mengerti kegunaan dari alat-alat yang akan digunakan pada saat bermain peran nantinya. Bahkan sebelum bermain peran dimulai saya membercerita terlebih dahulu agar anak paham akan cerita yang mereka bawakan pada saat bermain peran. hal ini juga diungkapkan oleh ibu nur. bahwasanya saya dan ibu Kiya Hasanah menyiapkan dan menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dengan tujuan agar anak tidak bingung nantinya saat bermain peran

6. Apakah Guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran?

Iya benar, sebelum kegiatan bermain peran berlangsung saya dan ibu Nur mengumpulkan anak-anak serta membagi tugas kepada anak-anak sesuai

dengan peran yang akan dimainkan dengan tujuan agar anak-anak tidak merasa bingung dan tidak berebut dengan teman-temannya saat bermain peran, misalnya pada saat bermain peran tentang profesi pedagang, ibu guru membagi tugas pada anak-anak, ada yang bertugas menjadi pembeli dan ada petugas menjadi pedagang” tapi apakah ibu membiarkan anak untuk memilih perannya atau ibu yang membagi perannya?

Disini saya yang membagi perannya hal ini agar anak tidak berebut saat bermain peran berlangsung. Bagaimana dengan anak yang tidak mau dengan peran yang dibawakannya bu? Biasanya saya ganti dengan anak yang mau menggantikan perannya.

7. Apakah Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila di butuhkan anak/guru dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak?

Iya benar, pada saat kegiatan bermain peran berlangsung saya dan ibu Nur mendampingi anak-anak dengan tujuan untuk melatih kemandirian anak serta mengkondisikan anak-anak pada saat bermain peran agar berjalan dengan tertib, adapun hal nya misal terdapat anak yang lupa pada saat memerankan peran disitulah kami membantunya.

8. Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik?

di akhir kegiatan bermain peran saya selalu berdiskusi dengan tujuan untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan bermain peran tentang dokter, dengan demikian sehingga anak-anak dapat meneladani sikap yang baik misal belajar untuk memecahkan masalah bertanggung jawab dan saling menghargai. Hal ini juga diungkapkan oleh ibu Nur pada saat berdiskusi untuk mengevaluasi setelah kegiatan bermain peran dapat dilihat dari ekspresi sebagian anak-anak terlihat sangat senang dan

antusias pada saat bermain peran dan setelah selesai bermain peran. tapi apakah pada saat diskusi anak disuruh untuk bercerita didepan atau hanya ibu saja yang mengevaluasi dan menjelaskan tanpa harus anaknya yang bercerita didepan? Iya pada saat evaluasi saya hanya bertanya kepada anak tentang perasaan setelah bermain dan menjelaskan nilai-nilai moral yang terkandung didalam cerita tersebut. Tetapi saya tidak menyuruh anak untuk bercerita satu-satu di depan karena waktu yang lama pada saat bermain peran menyebabkan tidak memungkinkan untuk anak bisa bercerita didepan.

Lampiran 1

**LEMBAR OBSERVASI UNTUK GURU
METODE BERMAIN PERAN DI TK DZAKIYAH KEDAMAIAN
ANTASARI BANDAR LAMPUNG**

Nama Guru : Kiya Hasanah
Tanggal Observasi : 22 April 2017

No	Indikator Metode Bermain Peran	Ya	Tidak
1.	Guru Memilih sebuah tema yang akan dimainkan	√	
2.	Guru membuat naskah jalan cerita yang akan diperankan	√	
3.	Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam bermain peran.	√	
4.	Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran.	√	
5.	Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain.	√	
6.	Guru membagikan tugas epada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran.	√	
7.	Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila di butuhkan anak/guru dapat membantu.	√	
8.	Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik.	√	

Lampiran 2

**LEMBAR OBSERVASI
KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B1 DI TK DZAKIYAH KEDAMAIAN
ANTASARI BANDAR LAMPUNG**

No	Nama	Indikator Kreativitas					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Aditia Faresky	3	3	3	3	3	BSH
2.	Al-Hafis Putra Andif	2	3	2	2	2	MB
3.	Atika Maghfiroh	3	4	4	4	4	BSB
4.	Cilla Jauharah	3	3	3	2	2	MB
5.	Doni Khairul Azam	3	2	3	3	2	MB
6.	Fadzillah Desela A.	4	3	3	4	3	BSH
7.	Haryani Julas	2	2	3	2	2	MB
8.	Jimmi Putra Firnando	4	3	4	4	4	BSB
9.	M. Tristan Al Uijo	3	3	3	2	2	MB
10.	Muhammad Akmal	4	3	4	3	3	BSH
11.	Muhammad Arkana	3	4	4	4	4	BSH
12.	Raffa Mandala Putra	3	3	3	2	2	MB
13.	Sifa Hesti Yani	2	2	3	2	2	MB
14.	Siti Fatimah	3	2	2	2	2	MB
15.	Syariffah Riska Aulia	4	3	4	3	3	BSH

Keterangan Indikator Kreativitas

1. Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri.
2. Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan
3. Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri)
4. Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)
5. Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru

Keterangan Nilai

- | | |
|-------------------|------------------------------------|
| 1. = Tidak pernah | = BB (Belum Berkembang) |
| 2. = Jarang | = MB (Mulai Berkembang) |
| 3. = Sering | = BSH (Berkembang Sesuai Harapan) |
| 4. = Selalu | = BSB (Berkembang Sangat Baik) |

Lampiran 3

PANDUAN WAWANCARA PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DI TK DZAKIYAH KEDAMAIAN ANTASARI BANDAR LAMPUNG

A. Penerapan Metode Bermain Peran

1. Apakah Guru memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai?
2. Apakah Guru membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan?
3. Apakah Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran.?
4. Apakah Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran?
5. Apakah Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain?
6. Apakah Guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran?
7. Apakah Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila di butuhkan anak/guru dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak?
8. Apakah Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik?

Lampiran 4

PANDUAN WAWANCARA KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B1 DI TK DZAKIYAH KEDAMAIAN ANTASARI BANDAR LAMPUNG

B. Indikator Perkembangan Kreativitas Anak

1. Apakah anak sudah mampu Membentuk minat yang kuat dalam segala kegiatan seperti percaya diri dan mandiri?
2. Apakah anak sudah mulai menunjukkan Asyik dan larut dalam beberapa kegiatan?
3. Apakah anak Memperlihatkan keingintahuan seperti cenderung melakukan kegiatan mandiri)
4. Apakah anak sudah bisa Melakukan hal-hal baru dengan caranya sendiri (mempunyai inisiatif)?
5. Apakah anak sudah mampu Menggabungkan hal-hal atau ide-ide dengan cara-cara baru?

KEGIATAN SEBELUM PEMBLAJARAN DIMULAI



KEGIATAN PEMBLAJARAN SEBELUM BERMAIN PERAN (tema tanah airku)



KEGIATAN PEMBLAJARAN SEBELUM BERMAIN PERAN (tema gejala alam)



KEGIATAN PEMBLAJARAN SEBELUM BERMAIN PERAN (tema alat komunikasi)



KEGIATAN PEMBLAJARAN SEBELUM BERMAIN PERAN (tema profesi dokter)



KEGIATAN PEMBLAJARAN SEBELUM BERMAIN PERAN (tema profesi pedagang)



BERMAIN PERAN PERAWAT



BERMAIN PERAN PEDAGANG



BERMAIN PERAN KERAJAAN



BERMAIN PERAN GEMPA BUMI



BERMAIN PERAN ALAT KOMUNIKASI

