

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK
PENGEMBANGAN KREATIVITAS BERFIKIR ANAK
TK KELOMPOK A DI TK KHADIJAH LOCERET
NGANJUK**

**Oleh; Fina Lutfiana Rahmawati S.Pd.I.,M.Pd
Dosen PIAUD IAI Pangeran Diponegoro**

Abstract

The research was aimed to identify creativity development of children through role play method to children group of A , Pre-school Khadijah Loceret Nganjuk, year 2014/2015. The research was class or group experimental research with children group of A as subject. Sum of children is 15 children. The research was collaborative between researcher, teacher and headmaster. The data was collected by observation, interview and documentation process. The validity of data was verified by triangulation technique. The data was analyzed by comparison technique, which compares result obtained by children with performance indicators. The result shows that linguistic ability of children develops in every step or circle. The creativity develops from pre-circle (50%) to circle I (51%), circle II (60%) and circle III (80%). The conclusion of this research is the creativity of children can develop through treatment of role play method in school activity

LATAR BELAKANG

Pendidikan pada hakekatnya merupakan hak asai manusia yang wajib diberikan pada masing- masing manusia. Pertumbuhan zaman yang semakin pesat menyadarkan

kepada orang tua bahwa pendidikan merupakan salah satu hal pokok yang tidak dapat ditawar lagi.

Pendidikan yang utama dan paling pertama adalah dipengaruhi dari keluarga, lingkungan keluarga yang baik dan kondusif sangat berpengaruh kepada perkembangan kreativitas anak. Karena anak sejatinya membutuhkan rangsangan – rangsangan atau motivasi dari orang tua dan lingkungannya untuk mengembangkan dirinya ke arah yang positif. Misalnya di Negara Jepang yang sangat memperhatikan pengembangan kreativitas anak melalui kebebasan dan pemupukan kepercayaan diri, kebangkitan kreativitas anak – anak Jepang mengungguli anak- anak di Amerika dan Eropa.¹

Lingkungan selanjutnya yang tidak kalah pentingnya dalam pembentukan kreativitas anak adalah lingkungan sekolah. Adapun menurut pakar pendidikan , Prof Dr. Aliyah Rasyid, anak- anak yang pada masa pra sekolah sudah dikondisikan untuk mengeluarkan daya kreativitasnya, seperti melalui menggambar, permainan edukatif, dan kebebasan bertindak, akan memiliki perkembangan kecerdasan yang lebih. Sedangkan hasil penelitian longitudinal di bidang psikologi perkembangan menunjukkan bahwa kondisi kehidupan awal memiliki pengaruh perilaku pada usia dewasa.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia indonesia ke depan. Dalam UU no 20 Th 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa

¹ Awwad,ZF Dong,MA Ebadian, International Journal of head and master, 1995

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral, nilai-nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, seni, untuk siap memasuki Sekolah Dasar.

Pada usia ini, anak-anak berada dalam usia emas. Dimana pembentukan berfikir anak secara kreatif mulai dibentuk dan dikembangkan. Adapun tuntutan pelayanan dan kebutuhan pendidikan anak usia ini cenderung meningkat. Dari hal tersebut dapat dimaknai bahwa kedewasaan berfikir masyarakat akan pentingnya pendidikan sejak dini sudah mulai meningkat.

Dari uraian di atas sangatlah jelas bahwa kreativitas anak pada usia emas sangatlah penting untuk dikembangkan. Sehingga perlu adanya penelitian untuk mengembangkan kreativitas anak melalui metode seni peran.

KAJIAN TEORI

1. Metode Bermain Peran

Pengertian bermain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ², disebutkan bahwa yang dimaksud dengan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan alat tertentu atau tidak). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya dengan bermain.

² Depdikbud, 2003, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka: Jakarta, 697

Suyadi Dunia anak adalah dunia bermain, belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang mereka lakukan. Sehingga, jika memisahkan bermain dan belajar sama halnya dengan memisahkan anak dari dunianya sendiri³.

Menurut Piaget permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan⁴

Vigotsky (2010:138) menyatakan bahwa permainan adalah suatu seting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan hayalan suatu permainan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda.

Yang perlu kita ketahui bahwa dalam masa-masa bermain anak, prosesnya lebih penting dari pada hasil akhirnya, karena tidak terikat dengan tujuan yang ketat. Dalam bermain anak dapat mengganti, merubah, menambah, dan mencipta sesuatu. Dan dari situlah anak dapat menemukan hal yang baru melalui pengalaman yang telah mereka lalui.

Garvey dalam salah satu tulisannya mengemukakan adanya lima pengertian yang berkaitan dengan bermain

³ Suyadi, 2009. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Power Books. Hal.17

⁴ Jean Piaget, & Barbel Inhelder, *Psikologi Anak*, Terj. Miftahul Jannah, Pustaka Pelajar, Jogjakarta, Cet.1.2010. hal.138

yaitu⁵ :

1. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
2. Bermain tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
3. Bermain bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
4. Bermain melibatkan peran aktif keikutsertaan anak.
5. Bermain memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain .

Bermain peran untuk menarik perhatian anak-anak dapat dikemas dengan permainan 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.

Bermain peran atau disebut dengan main simbolik, *role play*, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi, atau drama. Anak yang bermain dengan benda untuk membantu menghadirkan konsep yang mereka miliki sendiri. Adapun fungsi bermain peran menunjukkan kemampuan berfikir anak semakin kreatif. Sebab anak mampu menahan pengalaman yang dia dapat.

⁵ Garvey,B dan Krug, M,1977.*Model of History Teaching and Media*,New York:Macmillan Publishing.hal.110

Pada main peran anak diperbolehkan untuk memproyeksikan diri ke masa depan menciptakan kembali masa lalu, dan mengembangkan keterampilan khayalan. Bermain peran diyakini dapat menjadi terapi bagi anak yang mengalami traumatik. Pada bermain peran mikro, anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili benda- benda berukuran kecil. Contohnya kandang dengan binatang-binatangan dan orang- orang kecil.

Sedangkan pada bermain peran makro anak diajak memainkan tokoh dengan menggunakan alat berukuran yang besar. Contohnya, anak mengenakan baju dan menggunakan kardus besar yang dianggap sebagai pohon atau kendaraan. Dari kegiatan ini diharapkan anak mampu mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya, menjadi sebuah karya nyata."Saat anak menghadirkan dunia mereka melalui main pembangunan, mereka berada di posisi tengah antara main kecerdasan menampilkan kembali".

2. Kreativitas Anak

Menurut NACCCE (*National Advisory Committee on Creative and Cultural Education*) (dalam Craft, 2005), kreativitas adalah aktivitas imajinatif yang menghasilkan hasil yang baru dan bernilai. Selanjutnya Feldman (dalam Craft, 2005) mendefinisikan kreativitas adalah:

"the achievement of something remarkable and new, something which transforms and changes a field of endeavor in a significant way . . . the kinds of things that people do that change the world."

Menurut Munandar (1985), kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan

data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil yang diciptakan tidak selalu hal-hal yang baru, tetapi juga dapat berupa gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Selain itu, Csikszentmihalyi (dalam Clegg, 2008) menyatakan kreativitas sebagai suatu tindakan, ide, atau produk yang mengganti sesuatu yang lama menjadi sesuatu yang baru.

Pada dasarnya manusia mempunyai potensi-potensi untuk kreatif, tergantung bagaimana mengembangkan dan menumbuhkan potensi kreatif tersebut. Ciri individu yang kreatif menurut pendapat para ahli psikologi antara lain adalah imajinatif, mempunyai inisiatif, mempunyai minat luas, bebas dalam berpikir, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapat pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, bersedia mengambil resiko serta berani dalam pendapat dan memiliki keyakinan diri⁶. Dari hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa yang membedakan individu satu dengan individu yang lain adalah tergantung dari potensi masing masing anak.

Dalam kreativitas banyak aspek yang berpengaruh dalam mengembangkan kreativitas yang juga dapat membedakan antara individu satu dengan yang lainnya, maka tiap-tiap anak mempunyai keunikan masing-masing.

Kauffman & Stenber berpendapat bahwa yang meliputi ciri-ciri *aptitude dan non-aptitude*. Ciri-ciri *aptitude* yaitu ciri yang berhubungan dengan kognisi atau proses berpikir⁷ :

⁶ Munandar, S.C.U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta dan Dep. Pendidikan dan Kebudayaan. Hal.

⁷ Kauffman, J.C & Stenberg, R.J. (2006). *The International Handbook of Creativity*. Cambridge University Press. hal.15

- Fluency, yaitu kesigapan, kelancaran, kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan secara cepat. Dalam kelancaran berpikir, yang ditekankan adalah kuantitas, dan bukan kualitas.
- Flexibility, yaitu kemampuan untuk menggunakan bermacam-macam cara dalam mengatasi masalah, kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantikannya dengan cara berpikir yang baru.
- Originality, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau asli.
- Elaborasi, adalah kemampuan untuk melakukan hal yang detail. Untuk melihat gagasan atau detail yang nampak pada objek (respon) disamping gagasan pokok yang muncul, kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Ciri-ciri *non-aptitude* yaitu ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan, motivasi atau dorongan dari dalam berbuat sesuatu :

1. Rasa ingin tahu
2. Bersifat imajinatif
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan
4. Berani mengambil risiko
5. Sifat menghargai.

Metode Penelitian

Penelitian ini bertempat di TK Khadijah Loceret Nganjuk selama 6 bulan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

Metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan penelitian adalah suatu proses pengumpulan dan analisis data yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu⁸.

Menurut Sugiono ,metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapat data dan dengan tujuan dan kegunaan tertentu⁹. Menurut Sukmadinata metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar yang dihadapi.¹⁰

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah sebuah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Yang dalam hal ini peneliti hendak mengetahui fakta tentang penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan kreativitas anak.

⁸ Nana Syaodih Sukmadinata (2009),*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Remaja Rosdakarya.hal 5

⁹ Sugiono (2006) *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R 7D*,Bandung: Alfabeta.hal.6

¹⁰ Ibid, hal.52

Berdasarkan paparan diatas, penelitian ini termasuk penelitian tindakan (*Action Research*). Penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris sering disebut *Classroom Action Research* (CAR) yaitu suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama Langkah selanjutnya adalah menentukan tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian yaitu pertama; pelaksanaan kegiatan menggunakan metode bermain peran. Tahapan tindakan setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu : a) *Planning/* Perencanaan Tindakan b) *Acting/*pelaksanaan Tindakan c) *Observing/*pengamatan d) *Reflecting/*Refleksi Tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan. Penelitian direncanakan akan melalui 3 siklus. Adapun siklus pertama meliputi 3 pertemuan, siklus kedua 2 pertemuan dan siklus ketiga 2 pertemuan. Pengamatan/Observasi Refleksi mencakup analisis, sintesis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan atas tindakan yang dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi maka dilakukan pengkajian ulang melalui siklus berikutnya .Kegiatan refleksi dilakukan setiap akhir kegiatan¹¹.

Metode pengumpulan data

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Metode Bermain Peran , pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain

¹¹ Arikunto,Suhardjono dan Supardi (2007) .*Penelitian Tindakan Kelas*,Jakarta: Bumi Aksara.hal.

peran agar sesuai dengan rencana yang telah ditentukan dalam penelitian ini adalah observasi dan catatan lapangan. Pelaksanaan observasi ini ditujukan kepada guru sebagai pelaksana pembelajaran. penelitian ini digunakan pula tehnik dokumentasi. Dokumentasi merupakan pengumpulan data mengenai hal-hal berhubungan dengan variabel yang berupa catatan transkrip, buku, surat kabar, majalah, property, notulen rapat, agenda, dan lain sebagainya ¹²Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data dari hasil observasi dan wawancara sehingga menambah kevalidan data.

2. Pengembangan Kreativitas Anak Pengumpulan data untuk mengetahui pengembangan kreativitas anak digunakan tehnik observasi yaitu dengan melakukan pengamatan langsung dengan teliti, cermat dan berhati-hati

Simpulan

Secara teoritik hipotesis menyimpulkan bahwa melalui penggunaan metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan kreativitas pada anak kelompok A TK Khadijah Loceret Nganjuk

¹² Arikunto,S, (2006) *.Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*,Jakarta: PT Andi Muhasatya.hal.206

Daftar Rujukan

- Arikunto,S, (2006) *.Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*,Jakarta: PT Andi Muhasatya.
- Arikunto,S,Suhardjono dan Supardi (2007) *.Penelitian Tindakan Kelas*,Jakarta: Bumi Aksara
- Depdikbud, (2003),*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka:Jakarta
- Garvey,B dan Krug, M,1977.*Model of History Teaching and Media*,New York:Macmillan Publishing.
- Iva Noorlaila,S.Pd.2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD Kreatif Mendidik dan Bermain Bersama Anak*:Yogjakarta
- Kauffman, J. C. & Stenberg, R. J. (2006). *The international handbook of Creativity*. Cambridge University Press.
- Moleong, lexy.2009. *Metode Penelitian Kualitatif*. Rosdakarya: Bandung..
- Munandar, S.C.U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta dan Dep. Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pieget, Jean, & Barbel Inhelder,*Psikologi Anak*,Terj.Miftahul Jannah,Pustaka Pelajar,Jogjakarta,Cet.1.2010.
- Suyadi,2009.*Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*.Yogjakarta:Power Books
- Suyadi,2009.*Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*.Yogjakarta:Power Books
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sukmadinata, Nana Syaodih (2009),*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Remaja Rosdakarya
- Sugiono (2006) *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R 7D*,Bandung: Alfabeta.

<http://www.definisi.pengertian.com>

<http://www.home.psikologi.pengertian.kreativitas.anak.com>