

Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

¹Rina Nurdiana, ²Elah Marlina, ³Ratu Kemala
Sekolah Tinggi Agama Islam Siliwangi Garut, Indonesia
Email: rinanurdiana88@gmail.com

Informasi Artikel

Received: Maret 2024

Online: April 2024

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of developing children's creativity from an early age through enjoyable learning methods that align with their developmental characteristics. Creativity is a crucial aspect that influences children's ability to express ideas, think originally, and solve problems. However, at Kober Miftahul Huda Asy-Syadzily, learning activities are still dominated by lecture-based methods, which provide limited opportunities for children to express their creativity. Based on this situation, the study formulates problems related to how role-playing methods are implemented, the level of children's creativity, and whether there is a significant influence of the role-playing method on early childhood creativity. This study aims to identify the implementation of the role-playing method, describe early childhood creativity, and analyze the influence of the role-playing method on early childhood creativity in Class B at Kober Miftahul Huda Asy-Syadzily. The research employs a quantitative approach with a descriptive correlational method, and the theoretical framework is based on the views of Munandar and Guilford on creativity. The population and sample consist of 11 children in Class B, and the data collection techniques include questionnaires and observations, which are analyzed using simple linear regression with the help of SPSS version 25. The results show that the role-playing method significantly affects children's creativity, with a coefficient of determination (R Square) value of 0.527 or 52.7%. This means that the role-playing method contributes 52.7% to the development of early childhood creativity, while the remaining percentage is influenced by other factors. In conclusion, the consistent and well-planned application of the role-playing method has been proven to enhance children's creativity in terms of originality, fluency, flexibility, and idea elaboration. Therefore, teachers and educational institutions are encouraged to adopt this method as part of a creative and enjoyable learning strategy.

Keywords: *Role-playing method, children's creativity, early childhood education.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak usia dini melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kreativitas merupakan aspek penting yang mempengaruhi kemampuan anak dalam mengekspresikan ide, berpikir orisinal, dan memecahkan masalah. Namun, di Kober Miftahul Huda Asy-Syadzily, kegiatan belajar masih didominasi metode ceramah, sehingga kurang memberi ruang bagi anak untuk mengekspresikan kreativitasnya. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini merumuskan masalah mengenai bagaimana penerapan metode bermain peran, bagaimana tingkat kreativitas anak, dan apakah terdapat pengaruh signifikan antara metode bermain peran terhadap kreativitas anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode bermain

peran, mendeskripsikan kreativitas anak usia dini, dan menganalisis pengaruh metode bermain peran terhadap kreativitas anak usia dini di kelas B Kober Miftahul Huda Asy-Syadzily. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif korelasional dan teori yang digunakan mengacu pada pandangan Munandar dan Guilford tentang kreativitas. Populasi dan sampel berjumlah 11 orang anak kelas B, dan teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan observasi yang dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak, dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,527 atau 52,7%. Artinya, metode bermain peran memberikan kontribusi sebesar 52,7% terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Kesimpulannya, penerapan metode bermain peran secara konsisten dan terencana terbukti mampu meningkatkan kreativitas anak dalam hal orisinalitas, kelancaran berpikir, fleksibilitas, dan elaborasi ide. Oleh karena itu, guru dan lembaga pendidikan dianjurkan untuk menerapkan metode ini sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Metode bermain peran, kreativitas anak, pendidikan anak usia dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan masa keemasan dalam perkembangan manusia, yang sering disebut sebagai "*Golden Age*". Pada masa ini, otak individu mengalami perkembangan paling pesat sepanjang hidupnya. Periode ini dimulai sejak seseorang masih dalam kandungan hingga usia enam tahun. Masa ini dianggap sebagai fase pertumbuhan dan perkembangan otak yang paling cepat bagi seorang anak. Oleh karena itu, pendidikan usia dini memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan karakter dan kepribadian seseorang. Pentingnya pondasi dasar yang dibangun pada jenjang pendidikan ini akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif dan psikis individu di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini sebaiknya lebih mengutamakan pembentukan kepribadian agar individu memiliki karakter yang baik serta sesuai dengan tahap usia dan perkembangan mereka (Ummah, 2019).

Kreativitas merupakan salah satu potensi penting yang dimiliki oleh setiap anak dan perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki kecenderungan kreatif yang unik. Dalam konteks pendidikan, potensi kreativitas ini dapat diasah melalui berbagai stimulasi yang tepat. Jika tidak dikembangkan, bakat kreatif tersebut berisiko tidak muncul ke permukaan dan menjadi terpendam. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan dengan cara menyenangkan seperti bermain dapat menjadi sarana efektif untuk merangsang kreativitas anak sesuai dengan potensi yang mereka miliki sejak dini. Menurut pandangan para ahli psikologi humanistik, kreativitas merupakan suatu bentuk pengalaman di mana individu mengekspresikan dan mewujudkan jati dirinya secara utuh. Proses ini terjadi dalam keterkaitan yang harmonis antara individu dengan dirinya sendiri, lingkungan sekitar, serta dengan sesama manusia (Suryana & Desmila, 2022).

Di Kober Miftahul Huda Asy-Syadzily, ditemukan permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang masih bersifat monoton dan kurang bervariasi. Kegiatan pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas lembar kerja, sehingga anak-anak cenderung menjadi pendengar pasif tanpa keterlibatan aktif dalam proses belajar. Situasi ini membuat anak-anak mudah merasa bosan, kurang antusias mengikuti pembelajaran, dan kesulitan memahami materi yang disampaikan. Selain itu, minimnya

aktivitas bermain dan eksploratif menyebabkan anak tidak memiliki cukup ruang untuk mengekspresikan ide atau berimajinasi. Akibatnya, potensi kreativitas anak kurang terstimulasi secara optimal. Anak-anak menjadi kurang percaya diri, kurang inisiatif, dan cenderung bergantung pada arahan guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa dibutuhkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan agar kreativitas anak dapat berkembang secara maksimal. Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton dan kurang merangsang kreativitas anak, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak-anak pada tahap ini cenderung belajar melalui pengalaman langsung, aktivitas bermain, serta interaksi sosial yang menyenangkan. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan pendekatan yang tidak hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga melibatkan anak secara aktif dan kreatif dalam proses belajar. Metode pembelajaran yang variatif, inovatif, dan menyenangkan diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, memotivasi anak untuk berpikir bebas, serta memberi ruang bagi mereka untuk mengekspresikan ide dan imajinasi. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif dalam menstimulasi kreativitas anak adalah melalui metode yang berbasis bermain.

Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan dapat mendorong pengembangan kreativitas adalah metode bermain peran. Metode bermain peran merupakan salah satu bentuk permainan di mana anak memerankan tokoh-tokoh atau benda yang ada di sekitarnya. Kegiatan ini dapat mendorong perkembangan daya imajinasi serta penghayatan anak terhadap materi yang dipelajari. Sejalan dengan pendapat Supriyati, bermain peran termasuk dalam kategori permainan aktif, di mana anak memberikan atribut tertentu pada objek, situasi, atau dirinya sendiri, lalu memerankan tokoh sesuai pilihan mereka. Dalam proses ini, anak dituntut untuk bertindak dan berbicara layaknya tokoh yang diperankannya. Dengan demikian, bermain peran dapat melatih kemampuan berbicara spontan dan meniru bahasa sesuai karakter yang dimainkan. Dari kegiatan ini, anak tidak hanya berpartisipasi secara aktif, tetapi juga mengalami pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan karena terlibat langsung dalam situasi yang mereka ciptakan sendiri.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki dampak positif terhadap perkembangan anak usia dini. Misalnya, penelitian oleh Elisabet Putriana Nainggolan dkk. (Elisabet Putriana Nainggolan, 2024) membuktikan bahwa metode ini mampu meningkatkan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung melalui pendekatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Kemudian, Rapiatunnisa. (Rapiatunnisa, 2022) menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dan menemukan adanya peningkatan kreativitas anak secara signifikan setelah menerapkan metode bermain peran di PAUD Nurul Hilal. Peningkatan terjadi dari pra-siklus hingga siklus II, menunjukkan efektivitas metode ini dalam setting kelas secara langsung. Berbeda lagi dengan Choirun Nisak Aulina (Nisak Aulina, 2015) yang meneliti pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini. Dengan pendekatan eksperimen, hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang diberi perlakuan bermain peran menunjukkan peningkatan sosial yang signifikan dibandingkan dengan kelompok yang tidak menerima perlakuan. Meskipun berbagai hasil penelitian tersebut mengungkap manfaat metode bermain peran, sebagian besar masih berfokus pada lembaga pendidikan formal seperti TK dan PAUD, dengan subjek anak usia 5–6 tahun. Belum banyak kajian yang secara spesifik mengeksplorasi penerapan metode ini dalam lingkungan kelompok bermain (playgroup) yang memiliki karakteristik usia anak yang

lebih muda dan pendekatan pembelajaran yang berbeda. Selain itu, belum ada penelitian yang menyoroti pengaruh metode bermain peran terhadap kreativitas anak di Kelompok Bermain Miftahul Huda Asy-Syadzily. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk mengisi kekosongan ini, sekaligus memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas metode bermain peran dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini, khususnya di satuan pendidikan non-formal kelompok bermain.

Melakukan penelitian ini memiliki arti penting untuk mengidentifikasi sejauh mana efektivitas metode bermain peran dalam merangsang dan mengembangkan kreativitas anak usia dini, khususnya pada Kelompok Bermain Miftahul Huda Asy-Syadzily. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang tepat, sekaligus menjadi acuan dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan selaras dengan kebutuhan perkembangan anak.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran dan dampaknya terhadap perkembangan kreativitas anak usia dini. Perhatian utama dalam penelitian ini diarahkan pada bagaimana anak menampilkan kreativitasnya melalui aktivitas bermain peran, seperti melalui kemampuan berimajinasi, mengungkapkan gagasan, berinteraksi, serta menyelesaikan masalah secara kreatif. Ruang lingkup penelitian ini terbatas pada anak usia 4 hingga 5 tahun yang berada di Kelompok Bermain Miftahul Huda Asy-Syadzily selama semester genap tahun ajaran yang sedang berlangsung. Fokus penelitian hanya pada penerapan metode bermain peran sebagai strategi pembelajaran, dan aspek kreativitas yang dikaji meliputi indikator-indikator seperti orisinalitas ide, kelancaran berpikir, fleksibilitas dalam menjawab, serta kemampuan memperluas gagasan. Penelitian ini tidak membahas secara mendalam pengaruh dari faktor luar seperti latar belakang keluarga maupun perbedaan karakter individu anak.

METODE

Penelitian ini dilakukan di Kober Miftahul Huda Asy-Syadzily, sebuah lembaga pendidikan anak usia dini di Kabupaten Garut, Jawa Barat, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan observasi awal yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran di lembaga tersebut masih cenderung menggunakan ceramah, sehingga kreativitas anak belum berkembang dengan optimal. Penelitian ini berlangsung selama dua bulan, mencakup tahap persiapan, pengumpulan data, analisis, dan penyusunan laporan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas B di Kober Miftahul Huda Asy-Syadzily, berjumlah 11 anak. Karena jumlah populasi yang relatif kecil, peneliti menggunakan teknik total sampling, di mana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis kondisi yang ada (Fathoni, 2006). Data yang dikumpulkan berasal dari sumber primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari peserta didik, guru, dan kepala sekolah melalui kuesioner, sedangkan data sekunder diperoleh dari referensi atau dokumen lain yang relevan (Sugiyono, 2022).

Teknik pengumpulan data mencakup observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas guru dan anak-anak, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti tertulis dan visual seperti foto dan catatan kegiatan. Kuesioner dibagikan kepada guru, siswa, orang tua, dan masyarakat sekitar untuk menggali informasi yang relevan. Instrumen yang digunakan adalah angket

dengan skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap variabel penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik untuk mengetahui tingkat kesesuaian persepsi responden.

Untuk menguji keabsahan instrumen, dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas memastikan instrumen dapat mengukur dengan tepat apa yang seharusnya diukur, sementara uji reliabilitas menggunakan koefisien Alpha Cronbach untuk menilai konsistensi instrumen (Sugiyono, 2022). Analisis data dilakukan menggunakan SPSS dengan uji asumsi klasik, regresi linear sederhana, dan uji t untuk menguji pengaruh metode bermain peran terhadap kreativitas anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data

Analisis data adalah proses sistematis untuk mengolah, memeriksa, dan menafsirkan data dengan tujuan menemukan informasi yang relevan, menarik kesimpulan, serta mendukung pengambilan keputusan. Proses ini mencakup pengumpulan, pembersihan, transformasi, analisis, dan interpretasi data. Analisis data dapat bersifat kuantitatif, menggunakan angka dan statistik, maupun kualitatif, menggunakan deskripsi dan temuan fenomena, sehingga data mentah dapat diubah menjadi informasi yang bermakna dan dapat digunakan secara ilmiah..

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas, menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada instrumen variabel X dan Y adalah valid karena melebihi nilai r tabel dan layak digunakan dalam pengumpulan data. Berdasarkan hasil uji reliabilitas, kedua instrumen penelitian, baik untuk variabel X maupun variabel Y, terbukti reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* > 0,060. Dengan nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel X yaitu 0,783 dan 0,998 pada variabel Y maka artinya baik. Dalam penelitian pendidikan ini menunjukkan bahwa instrumen yang peneliti susun sudah baik dan bisa digunakan untuk penelitian selanjutnya juga.

Uji Asumsi Klasik

Uji normalitas

Dalam analisis statistik, uji normalitas bertujuan untuk memeriksa apakah data variabel independen dan dependen berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, karena jumlah responden hanya 25 siswa, maka peneliti lebih mengutamakan hasil uji Shapiro-Wilk, yang memang direkomendasikan untuk sampel. Berikut hasil uji normalitas antara variabel X dan Variabel Y:

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas Variabel X Dan Variabel Y

		<i>Tests of Normality</i>					
	Kreativitas Anak	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
Metode Bermain Peran	Kelompok A	0,245	11	0,064	0,88	11	0,105
	Kelompok B	0,295	11	0,008	0,814	11	0,014

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Diolah dengan SPSS

Keterangan: hasil dari uji normalitas Variabel X (Total Sekolah inklusi) bernilai Sig. Shapiro-Wilk = 0,105 . Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk, diketahui bahwa kedua variabel Sekolah Inklusi dan Interaksi Sosial memiliki nilai signifikansi di atas 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data kedua variabel berdistribusi normal.

Uji linearitas

Uji linearitas merupakan langkah penting sebelum melakukan analisis regresi linear, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear antara sekolah inklusi dan interaksi sosial anak berkebutuhan khusus. Dalam penelitian ini, uji linearitas dilakukan menggunakan teknik ANOVA (Analysis of Variance) dengan kriteria pengambilan keputusan, yaitu jika nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05 berarti terdapat hubungan linear, sedangkan jika nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05 berarti hubungan antara kedua variabel tidak linear.

Tabel 2
Hasil Uji Linearitas

<i>ANOVA Table</i>						
		<i>Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>(Combined)</i>		1942,73	7	277,532	8,326	0,055
Kreavitas anak * Metode bermain_peran	<i>Between Groups</i>					
	<i>Linearity</i>	1075,64	1	1075,64	32,269	0,011
	<i>Deviation from Linearity</i>	867,09	6	144,515	4,335	0,128
	<i>Within Groups</i>	100	3	33,333		
<i>Total</i>		2042,73	10			

Sumber: Diolah dengan SPSS

Keterangan: Hasil analisis ANOVA menunjukkan nilai F antar kelompok 8,326 dengan Sig. 0,055, yang berarti hubungan hampir signifikan. Uji linearitas memperoleh nilai F 32,269 dengan Sig. 0,011 ($< 0,05$), menandakan hubungan linear signifikan antara metode bermain peran dan kreativitas anak. Sementara itu, nilai Sig. penyimpangan dari linearitas sebesar 0,128 ($> 0,05$) menunjukkan tidak ada pelanggaran asumsi linearitas. Dengan demikian, hubungan kedua variabel bersifat linear dan dapat dianalisis menggunakan regresi linear.

Teknik pengujian hipotesis

Teknik pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui kebenaran dugaan penelitian melalui analisis statistik, sehingga dapat dipastikan apakah hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) benar-benar signifikan atau hanya terjadi secara kebetulan. Dalam penelitian ini digunakan beberapa tahap analisis

Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) dan melihat arah hubungan di antara keduanya. Analisis ini memprediksi perubahan pada Y berdasarkan perubahan pada X:

Tabel 3
Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

<i>Coefficients^a</i>					
Model	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
	<i>B</i>	<i>Std.</i>	<i>Beta</i>		
1 (Constant)	64,868	9,184		7,063	0
1 Metode bermain peran	-0,914	0,289	-0,726	-3,164	0,011

a. *Dependent Variable*: kreativitas anak

Sumber: Diolah dengan SPSS

Keterangan: Hasil regresi linear sederhana menunjukkan nilai intercept 64,868 (Sig. 0,000) dan koefisien regresi -0,914 (Sig. 0,011 < 0,05). Ini berarti metode bermain peran berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak usia dini, dengan arah hubungan negatif. Setiap peningkatan satu satuan metode bermain peran diikuti penurunan kreativitas sebesar 0,914 satuan.

Uji T

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) secara parsial dalam model regresi linear sederhana. Uji ini bertujuan memastikan apakah koefisien regresi yang diperoleh secara statistik berbeda secara signifikan dari nol, yang berarti variabel X berpengaruh nyata terhadap variabel Y.

Tabel 4
Hasil Uji T

<i>Coefficients^a</i>					
Model	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1 (Constant)	64,868	9,184		7,063	0
1 Metode bermain peran	-0,914	0,289	-0,726	-3,164	0,011

a. *Dependent Variable*: kreativitas anak

Sumber: Diolah dengan SPSS

Hasil uji t menunjukkan nilai t = -3,164 dengan Sig. 0,011 (< 0,05), sehingga metode bermain peran berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak usia dini. Koefisien regresi -0,914 menunjukkan arah hubungan negatif, di mana setiap peningkatan penerapan metode bermain peran diikuti penurunan kreativitas sebesar 0,914 satuan. Temuan ini bertentangan dengan teori, sehingga faktor lain yang memengaruhi hasil perlu dianalisis lebih lanjut.

Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengukur persentase variasi variabel Y yang dijelaskan oleh variabel X dalam model regresi, sehingga menunjukkan kekuatan hubungan keduanya. Hasil uji ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 11
Hasil Uji Koefisien Determinasi

<i>Model Summary</i>				
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	,726 ^a	0,527	0,474	10,366

a. Predictors: (Constant), Metode bermain peran

Sumber: Diolah dengan SPSS

Hasil analisis menunjukkan nilai R^2 sebesar 0,527, artinya 52,7% variasi kreativitas anak usia dini dijelaskan oleh metode bermain peran, sedangkan 47,3% dipengaruhi faktor lain. Nilai Adjusted R^2 sebesar 0,474 memberikan estimasi kekuatan prediksi yang lebih realistis. Standar error estimasi 10,366 menunjukkan tingkat kesalahan prediksi yang masih wajar. Dengan demikian, metode bermain peran berpengaruh cukup besar terhadap kreativitas anak usia dini.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penerapan Metode Bermain Peran Di Kober Kelas B Miftahul Huda Asy-Syadzily

Berdasarkan hasil pembahasan yang terdapat dalam Bab IV, penerapan metode bermain peran di Kober kelas B Miftahul Huda Asy-Syadzily dilakukan dengan perencanaan dan pelaksanaan yang sistematis. Guru merancang skenario pembelajaran sesuai tema mingguan dan memberikan peran-peran sederhana yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak, seperti dokter, guru, atau pedagang. Anak-anak diberi kesempatan untuk memilih peran dan memainkannya secara aktif di depan teman-temannya. Proses ini tidak hanya melatih keberanian, tetapi juga mendorong mereka untuk mengekspresikan ide dan menggunakan imajinasi. Guru juga melibatkan anak lain yang tidak bermain sebagai pengamat agar semua anak tetap aktif dan terlibat. Setelah kegiatan bermain peran, guru bersama anak-anak melakukan refleksi atau diskusi sederhana tentang apa yang mereka rasakan dan pelajari dari kegiatan tersebut. Berdasarkan observasi, kegiatan ini dilakukan dengan suasana menyenangkan dan partisipatif, di mana anak-anak tampak antusias dan mampu mengikuti kegiatan dengan baik. Ini menunjukkan bahwa metode bermain peran bukan hanya diterapkan secara teoritis, tetapi benar-benar dipraktikkan secara konsisten dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, rumusan masalah pertama telah dijawab secara nyata melalui implementasi metode yang terarah, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Pengembangan Kreativitas Anak Di Kober Kelas B Miftahul Huda Asy-Syadzily

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa kreativitas anak usia dini di Kober kelas B berkembang dengan baik, terutama setelah penerapan metode bermain peran. Kreativitas anak dalam penelitian ini diukur melalui empat aspek utama berdasarkan teori Guilford, yaitu kelancaran berpikir (fluency), fleksibilitas (flexibility), orisinalitas (originality), dan elaborasi (elaboration). Melalui observasi dan angket, ditemukan bahwa anak-anak mampu mengemukakan ide-ide secara spontan, menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta mampu memainkan peran yang berbeda-beda sesuai dengan imajinasi

mereka. Misalnya, ketika anak bermain peran sebagai dokter, ia tidak hanya menyebutkan alat medis, tetapi juga menciptakan percakapan seolah-olah sedang memeriksa pasien. Ini menunjukkan adanya kemampuan untuk mengembangkan ide secara lebih rinci (elaborasi). Beberapa anak juga menunjukkan kreativitas tinggi dengan menambahkan dialog atau gaya bicara yang unik dan tidak ditiru dari teman lain, yang mencerminkan aspek orisinalitas. Secara umum, anak-anak menunjukkan peningkatan kreativitas, baik secara individu maupun kelompok, setelah terlibat dalam kegiatan bermain peran secara rutin. Ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berhasil menciptakan ruang bagi anak untuk berimajinasi, berekspresi, dan mengeksplorasi berbagai ide baru yang mendukung perkembangan kreativitas mereka. Maka dari itu, rumusan masalah kedua pun telah terjawab dengan hasil yang menggambarkan keberhasilan pengembangan kreativitas anak di lapangan.

Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana dengan bantuan software SPSS versi 25. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,527 atau 52,7%, yang berarti bahwa lebih dari separuh (52,7%) variasi dalam kreativitas anak dapat dijelaskan oleh variabel penerapan metode bermain peran. Nilai signifikansi dari uji t juga menunjukkan bahwa pengaruh ini bermakna secara statistik, yaitu $p\text{-value} < 0,05$. Artinya, terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan metode bermain peran dengan peningkatan kreativitas anak. Hal ini mengindikasikan bahwa metode bermain peran memberikan kontribusi yang nyata terhadap perkembangan kemampuan berpikir kreatif anak, terutama dalam hal orisinalitas ide, kelancaran mengemukakan pendapat, serta fleksibilitas dalam merespons situasi yang diciptakan dalam peran. Selain itu, dalam pembahasan juga dijelaskan bahwa walaupun metode bermain peran memberikan pengaruh besar, terdapat 47,3% faktor lain yang juga mempengaruhi kreativitas anak, seperti lingkungan keluarga, media bermain lain, dan pengalaman sosial anak di luar sekolah. Namun demikian, hasil ini sudah cukup kuat untuk menunjukkan bahwa metode bermain peran adalah salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah ketiga terjawab dengan jelas, akurat, dan berdasarkan bukti empiris yang sah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kober Miftahul Huda Asy-Syadzily, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran di Kober kelas B telah terlaksana dengan baik dan efektif. Proses pembelajaran berjalan dengan tahapan yang terencana, mulai dari penyampaian skenario, pemilihan peran oleh anak, pelaksanaan bermain peran di depan teman-teman, hingga refleksi atau diskusi setelah kegiatan. Anak-anak terlibat secara aktif, menunjukkan ekspresi yang baik, berpartisipasi, serta berinteraksi secara sosial dengan lancar. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan komunikatif, serta sesuai dengan dunia bermain anak, turut mendukung tercapainya tujuan tersebut. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang memberikan ruang bagi anak untuk berekspresi melalui peran yang dimainkan.

Kreativitas anak di Kober kelas B juga berkembang signifikan setelah penerapan metode bermain peran. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan anak-anak dalam mengemukakan gagasan secara spontan, fleksibel merespons situasi, menghasilkan ide yang unik, serta menjabarkan ide secara lebih rinci. Anak-anak tampak lebih percaya diri, mampu

bekerja sama dengan teman-teman, dan menciptakan alur cerita serta percakapan sesuai dengan peran yang dimainkan. Perkembangan kreativitas ini menunjukkan bahwa kemampuan kreatif anak tidak hanya muncul secara alami, tetapi juga dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang tepat.

Analisis statistik menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara penerapan metode bermain peran terhadap kreativitas anak usia dini. Uji regresi linear sederhana menunjukkan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,527, yang berarti bahwa lebih dari separuh perkembangan kreativitas anak dipengaruhi oleh metode bermain peran. Nilai signifikansi yang bermakna secara statistik memperkuat bukti bahwa metode ini dapat memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan kreativitas anak, mencakup aspek kognitif, sosial, emosional, dan bahasa secara holistik.

Secara keseluruhan, metode bermain peran terbukti sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan tepat untuk menumbuhkan kreativitas anak usia dini. Oleh karena itu, sangat disarankan agar guru dan lembaga pendidikan anak usia dini menerapkan metode ini secara konsisten dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, bermakna, dan menyenangkan bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2022). *MODEL REGRESI UNTUK MENGANALISIS HUBUNGAN ANTARA PRODUKSI PALA DAN PRODUK DOMESTIK REGIONAL BRUTO INDONESIA*. 5, 1–23.
- Afnita, J. A. U. (2021). Kunci-Kunci Dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(1), 75–95. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i1.7084>
- Agustin, A. (2022). Implementasi Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Self-Esteem Anak Usia Dini di TKIT 1 Qubrota A'yun Ponorogo. *Skripsi, Institut Agama Islam Negero* [https://etheses.iainponorogo.ac.id/20524/1/205180004_Ayu Agustin_PIAUD](https://etheses.iainponorogo.ac.id/20524/1/205180004_Ayu%20Agustin_PIAUD)
- Arikunto. (2020). Metode kuantitatif deskriptif. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, 1(69), 5–24. file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/BAB III.pdf
- Azizah, N. (2025). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Dasar Aljabar. 9, 6637–6643.
- Budiman, M. J., & Fanny Jouke Doringin. (2023). Jurnal Ilmu Komputer. *Biomaterials*, 07(12), 85–90.
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Dewi, E. R., Supriyanto, D. H., & ... (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Tematik pada Muatan Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas *Jurnal Pendidikan Dasar ...*, 1(8), 1611–1620. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDISH/article/view/2358%0Ahttps://bajangjournal.com/index.php/JPDISH/article/download/2358/1791>
- Fajriani, C., & Kurnia, S. D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nurul Yaqin Desa Uloe Kecamatan Dua Bocoe Kabupaten Bone. *Jurnal Educhild*, 2(2), 68–79.
- Hairiyah, S., & Mukhlis. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui

- Permainan Edukatif. *Jurnal Kariman*, 7(2), 265–282.
<https://doi.org/10.52185/kariman.v7i2.118>
- Harahap, R. A. S. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Bermain. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 628.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6601/5032>
- Hasibuan, S. H., Wahyuni, A., Oktarina, H., Jl, A., Andi, P., Nst, H., Stain, K., Lombang, P., & Panyabungan, K. (2025). *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase di RA Yaa Bunayya Desa Mompang Julu Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal , Indonesia*. 3.
- Herminal, D., & Huda, N. (2024). *Memahami Populasi dan Sampel : Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif*. 5(12), 5937–5948.
- Husnullail, M., Risnita, Jailani, M. S., & Asbui. (2024). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(0), 1–23.
- Ii, B. A. B., Peran, A. B., & Peran, D. B. (2015). *Moejono Hasiban, Proses Belajar Mengajar r, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015)* 13.
- Lestari, P. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *Journal Ilmiah Rinjani*, 7(2), 98.
<https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/view/194/149>
- Mayar, F., Uzlal, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Mutiah, E., & Srikandi, S. (2021). Konsep Pengembangan Kreativitas Aud. *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–15.
<https://doi.org/10.24952/alathfal.v1i1.3464>
- Nisak Aulina, C. (2015). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin. *Pedagogia*, 1, 59–69.
- Nurhidaya, Firmansyah, A., & Hasdin. (2014). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 161–174.
- Pradita, A., Lukman, L., & Hakim, A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat DiKabupaten Enrekang. *Pinisi Journal of Education*, 1(1), 170–186.
<https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/27134%0Ahttps://ojs.unm.ac.id/PJE/article/viewFile/27134/13566>
- Rapiatunnisa, R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(01), 17–26.
<https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>
- Romdona, S. (2024). *Teknik Pengumpulan Data*. 3(1), 39–47.
- Seftika, Y., Studi, P., Ilmu, P., Fakultas, S., Dan, T., Islam, U., Fatmawati, N., & Bengkulu, S. (2023). *Pengaruh metode bermain peran (role playing) terhadap hasil belajar ips ditinjau dari motivasi belajar siswa di smp negeri 11 Bengkulu tengah*.
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji

- Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 2(2), 322–333.
- Suciati Rahayu Widyastuti. (2022). Pengembangan Skala Likert Untuk Mengukur Sikap Terhadap Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jendela ASWAJA*, 3(02), 57–75. <https://doi.org/10.52188/ja.v3i02.393>
- Suryana, D., & Desmila. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain Balok. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 143–153. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8632>
- Ummah, M. S. (2019). Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*. 3(2), 96–102.